

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
QUICK ON THE DRAW DENGAN PENDEKATAN
KONTEKSTUAL TERHADAP KUALITAS PEMBELAJARAN
MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1
MAKASSAR**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Matematika
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**Oleh
Nurindah Sari
NIM 10536 4769 14**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
2019**



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama NURSALIM SYAM, NIM 10536 4924 14 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 021 Tahun 1440 H/2019 M, tanggal 24 Jumadil Awal 1440 H / 30 Januari 2019 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Sabtu tanggal 09 Februari 2019.

Makassar, 04 Jumadil Akhir 1440 H
09 Februari 2019 M

Panitia Ujian :

- | | | |
|------------------|---|---------|
| 1. Pengawas Umum | : Prof. Dr. H. Abdul Rahman Bahri, S.E., M.M. | (.....) |
| 2. Ketua | : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. | (.....) |
| 3. Sekretaris | : Dr. Baharullah, M.Pd. | (.....) |
| 4. Dosen Penguji | : 1. Dr. Baharullah, M.Pd. | (.....) |
| | : 2. Sri Satriani, S.Pd., M.Pd. | (.....) |
| | : 3. Kristiawati, S.Pd., M.Pd. | (.....) |
| | : 4. Mutmainnah, S.Pd., M.Pd. | (.....) |

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM : 860934



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Kantor. Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411) 866132 Fax. (0411) 860132

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Efektivitas Pembelajaran Matematika melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Pendekatan Kontekstual pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bontonompo Selatan

Nama Mahasiswa : NURSAEIM SYAM
NIM : 40836497414
Program Studi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

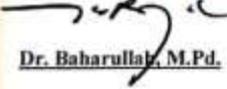
Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah ditujukan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Februari 2019

Disetujui Oleh :

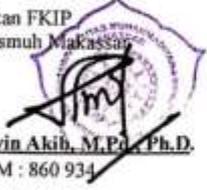
Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Baharullah, M.Pd.


Ikhbariaty Kautsar Qadry, S.Pd., M.Pd.

Dekan FKIP
Unismuh Makassar


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM : 860 934

Mengetahui

Kepa Prodi
Pendidikan Matematika


Mukhlis, S.Pd., M. Pd.
NBM : 955 732



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : NURINDAH SARI

Stambuk : 10536 4769 14

Jurusan : Pendidikan Matematika

Dengan Judul : **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *quick on the draw* dengan Pendekatan Kontekstual terhadap Kualitas Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Makassar**

Dengan ini menyatakan bahwa:

Skripsi yang saya ajukan di depan Tim Penguji adalah ASLI hasil karya sendiri, bukan hasil jiplakan dan tidak dibulatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Januari 2019

Yang Membuat Pernyataan

NURINDAH SARI



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **NURINDAH SARI**

Stambuk : 10536 4769 14

Jurusan : Pendidikan Matematika

Dengan ini menyatakan *Perjanjian* sebagai berikut:

1. Mulai *penyusunan proposal* sampai selesainya *skripsi* ini. Saya yang *menyusunnya sendiri* (tidak dibulatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi ini, selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan Fakultas.
3. Saya tidak melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti yang tertera pada butir 1, 2, dan 3, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku..

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Januari 2019

Yang Membuat Perjanjian,

NURINDAH SARI

MOTO DAN PERSEMBAHAN

**SESUNGGUHNYA Allah tidak akan
mengubah keadaan suatu kaum, sehingga
mereka mengubah keadaan yang ada pada
diri mereka sendiri (Q.S. Ar Ra'd :11)**

*Keikhlasan adalah
makanan bathin yang
menyehatkan iman.*

kupersembahkan karya sederhana ini

sebagai tanda baktiku kepada

kedua orang tuaku tercinta yang telah

Mencurahkan kasih sayangnya dan selalu

Berdoa demi kesuksesan anaknya

Sahabat2Q beserta keluarga besarku

Dan orang-orang yang selalu menyanyangiku

ABSTRAK

Nuindah Sari 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *quick on the draw* dengan Pendekatan Kontekstual terhadap Kualitas Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Makassar . Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Ilham Minggu sebagai Pembimbing I dan Ilhamsyah sebagai Pembimbing II.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *pra-eksperimen* dengan melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual terhadap kualitas pembelajaran matematika siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Makassar yang meliputi tiga aspek yaitu ketuntasan hasil belajar matematika siswa, aktivitas siswa dalam pembelajaran serta respon siswa dalam pembelajaran. dengan satuan eksperimen adalah kelas VIII 4 sebanyak 27 orang siswa. Desain pada penelitian ini adalah satu kelompok *Pretest-Posttest (The One Group Pretest-Posttest Design)* yang hanya melibatkan satu kelas. Penelitian ini dilaksanakan selama 6 kali pertemuan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas siswa, dan angket respons siswa. Analisis hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) skor rata-rata hasil belajar matematika siswa sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual adalah 10,41 dan berada pada kategori sangat rendah dengan standar deviasi 4,885 . Dari hasil tersebut diperoleh bahwa 27 siswa kelas VIII 4 SMP Negeri 1 Makassar, siswa yang memperoleh skor kategori sangat rendah sebanyak 27 siswa (100 %), siswa yang memperoleh skor kategori rendah tidak ada siswa (0 %) dan siswa yang memperoleh skor kategori sedang tidak ada siswa (0 %), sehingga tidak ada siswa (0 %) yang memperoleh skor pada kategori tinggi dan sangat tinggi, sedangkan skor rata-rata hasil belajar matematika siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual adalah 80,48 dengan standar deviasi 7,633 dimana skor terendah adalah 58 dan skor tertinggi adalah 96. Dari hasil tersebut diperoleh bahwa 22 siswa atau 81,5% mencapai ketuntasan individu dan 5 siswa atau 18,5% tidak mencapai ketuntasan individu. Ini berarti ketuntasan secara klasikal tidak tercapai dengan nilai gain ternormalisasi yaitu 0,78 berada pada kategori tinggi. (3) aktivitas siswa berada pada kategori baik. (4) angket respons siswa menunjukkan bahwa respons siswa terhadap pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual tergolong respon positif. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual terhadap kualitas pembelajaran matematika siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Makassar tidak berpengaruh khususnya dari aspek ketuntasan klasikal.

Kata kunci: Pengaruh, kualitas pembelajaran matematika, model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual,

KATA PENGANTAR



Assalamu 'Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirobbil `Alamin, puji syukur atas kehadiran Allah SWT. Yang senantiasa memberi berbagai karunia dan nikmat yang tiada terhitung kepada seluruh mahluk-Nya. Demikian pula salam dan shalawat kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan sahabat beliau, serta kepada kaum muslimin yang senantiasa memperjuangkan risalah-Nya. Dengan ridho dan karunia tersebut penulis dapat merampungkan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini banyak hambatan dan tantangan yang penulis hadapi. Akan tetapi dengan pertolongan Allah SWT. Yang datang melalui dukungan dari berbagai pihak yang telah digerakkan hatinya baik secara langsung maupun tidak langsung serta dengan kemauan dan ketekunan penulis sehingga hambatan dan tantangan tersebut dapat teratasi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan penghargaan dan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada semua yang telah memberikan dukungan sehingga skripsi ini dapat diwujudkan.

Terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada Ayahanda terhormat Jaya dan Ibunda tercinta Fitriani. Yang telah membesarkan dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang. Harapan dan cita-cita luhur keduanya senantiasa memotivasi penulis

untuk berbuat dan menambah ilmu, juga memberikan dorongan moral maupun material serta atas doanya yang tulus buat Ananda.

Untuk itu pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati, penulis menghaturkan ucapan terimakasih yang sedalam-dalamnya serta penghargaan yang tak ternilai kepada:

1. Dr. H. Abd. Rahman Rahim, SE., MM, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Erwin Akib.,M.Pd., Ph.D, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Mukhlis,S.Pd.,M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Matematika.
4. Ma'rup,S.Pd.,M.Pd., Sekretaris Program Studi Pendidikan Matematika.
5. Dr. Ilham Minggu, M.Si dan Ilhamsyah, S.Pd., M.Pd. sebagai pembimbing I dan II atas segala kesediaan dan kesabarannya meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam membimbing dan mengarahkan penulis mulai dari awal hingga selesainya skripsi ini.
6. Dr. Asdar sebagai validator I dan Nasrullah, S.pd., M.Pd. sebagai validator II atas segala bimbingan, motivasi dan dorongan yang diberikan dalam penyusunan perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian.
7. Seluruh Bapak dan Ibu dosen serta staf pegawai dalam lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan banyak ilmu.

8. Suaib Ramli, S.Pd, M.Pd Sebagai Kepala SMP Negeri 1 Makassar, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
9. Sufiana , S.Pd sebagai guru mata pelajaran matematika, segenap Guru-guru dan staf SMP Negeri 1Makassar, yang telah memberikan arahan serta bimbingan dalam pelaksanaan penelitian.
10. Teman seperjuanganku Mimi Yunita, A.Sri Wahyuni, Fatmawati, Ernawati Abu Bakar dan Ainul Fitiani, sahabat-sahabatku terkasih serta rekan-rekan seperjuangan angkatan 2014, terkhusus Jurusan Pendidikan Matematika kelas A.
11. Teman-teman seperjuanganku pada saat bimbingan yang selalu setia menyemangati satu sama lain.
12. Serta semua pihak yang tidak sempat dituliskan satu persatu yang telah memberikan bantuannya kepada penulis secara langsung maupun tidak langsung, semoga menjadi amal ibadah di sisi-Nya.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua khususnya bagi diri penulis. Dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan saran dan kritikan dari berbagai pihak yang sempat membaca demi kesempurnaan skripsi ini. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Amin. Billahi fi sabililhaq, fastabiqukhaerat.

Wassalamu ‘AlaikumWarahmatullahi Wabarakatuh

Makassar, Januari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Kajian Pustaka.....	10
1. Pengaruh.....	10
2. Matematika Sekolah.....	10
3. Pengertian Belajar	10
4. Pengertian Pembelajaran.....	14
5. Belajar Matematika	15

6. Kualitas Pembelajaran Matematika.....	17
7. Model Pembelajaran	18
8. Model Pembelajaran Kooperatif	18
9. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Quick On The Draw</i>	21
10. Pendekatan Kontekstual	25
11. Hubungan Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick On The Draw dengan Pendekatan Kontekstual	31
B. Kajian Penelitian yang Relevan	33
C. Kerangka Pikir	34
D. Hipotesis Penelitian.....	38
BAB III METODE PENELITIAN.....	54
A. Jenis Penelitian.....	54
B. Waktu dan Tempat	54
C. Desain Penelitian	54
D. Satuan Ekesperimen dan Perlakuan	55
E. Produser Penelitian.....	55
1. Perencanaan Penelitian.....	56
2. Pelaksanaan Penelitian	56
F. Instrumen Penelitian.....	58
1. Keterlaksanaan Pembelajaran	58
2. Tes hasil belajar matematika siswa.....	59
3. Lembar observasi aktivitas siswa.....	59
4. Angket respon siswa	59
G. Teknik Pengumpulan Data.....	60

H. Teknik Analisis Data	60
1. Analisis Statistik Deskriptif.....	60
a. Analisis Data Keterlaksanaan Pembelajaran	61
b. Hasil Belajar Siswa	63
c. Analisis Data Aktivitas siswa	64
d. Analisis Data Respon Siswa	64
2. Analisis Statistik Inferensial.....	65
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	68
A. Hasil Penelitian	68
1. Hasil Analisis Deskriptif	68
2. Hasil Analisis Statistik Inferensial	76
B. Pembahasan Hasil Penelitian	80
1. Pembahasan Hasil Analisis Deskriptif.....	80
2. Pembahasan Hasil Analisis Inferensial	83
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran.....	86

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif.....	19
2.2 Proses pembelajaran matematika di kelas berdasarkan pengintegrasian model pembelajaran kooperatif tipe <i>quick on the draw</i> dengan pendekatan kontekstual.....	
3.1 Desain Penelitian.....	18
3.2 Kategori Kemampuan Guru.....	24
3.3 Klasifikasi Normalisasi Gain.....	32
3.4 Kategorisasi Standar Hasil Belajar Siswa.....	38
3.5 Kategorisasi Standar Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII-4 SMP Negeri 1 Makassar.....	38
4.2 Deskripsi Skor Hasil Tes Kemampuan Awal (<i>pretest</i>) Siswa Kelas VIII-4 SMP Negeri 1 Makassar	
4.3 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Tes Kemampuan Awal (<i>pretest</i>) Siswa Kelas VIII-4 SMP Negeri 1 Makassar	
4.4 Deskripsi Skor Hasil Belajar (<i>posttest</i>) Matematika Siswa Kelas VIII-4 SMP Negeri 1 Makassar	
4.5 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar (<i>posttest</i>) Matematika Siswa Kelas VIII-4 SMP Negeri 1 Makassar	
4.6 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII-4 SMP Negeri 1 Makassar	

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Skema Kerangka Pikir.....	37

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A

- 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

LAMPIRAN B

- 1 Instrumen Tes Hasilbelajar
- 2 Instrumen Aktivitas Siswa
- 3 Instrumen Respon Siswa
- 4 Instrumen Keterlaksanaan Pembelajaran

LAMPIRAN C

1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian
2. Daftar Hadir Siswa

LAMPIRAN D

- 1 Analisis Deskriptif
 - a. Hasil Analisis Data Nilai Pre-Test dan Post-Test
 - b. Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa
 - c. Hasil Analisis Data Respon Siswa
 - d. Hasil Analisis Data Keterlaksanaan Pembelajaran
- 2 Analisis Inferensial
 - a. Uji Normalitas
 - b. Uji T One Tailed
 - c. Uji Gain Ternormalisasi
3. Hasil Analisis Data Pre-Test
4. Hasil Analisis Data Post-Test

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sistem pendidikan nasional sekarang ini menghadapi tantangan yang sangat kompleks dalam menyiapkan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang mampu bersaing di era global. Upaya yang tepat untuk menyiapkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan satu-satunya wadah yang dapat dipandang dan seyogyanya berfungsi sebagai alat untuk membangun sumber daya manusia yang bermutu tinggi adalah pendidikan.

Paradigma baru pendidikan sekarang ini lebih menekankan pada peserta didik sebagai manusia yang memiliki potensi untuk belajar dan berkembang. Siswa harus aktif dalam pencarian dan pengembangan pengetahuan. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran sangat dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Keterlibatan yang dimaksud adalah siswa berusaha mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Pemanfaatan masalah-masalah kontekstual yang relevan dengan pembelajaran dan pemberian kesempatan kepada siswa untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan cara mereka sendiri berdasarkan skema pikiran mereka akan dapat membantu siswa dalam memahami konsep yang ingin diajarkan dengan cara menemukannya. Peran guru dalam hal ini adalah membimbing mereka untuk mencapai

konsep tersebut dan menarik kesimpulan bagi diri mereka masing-masing tanpa memberi konsep yang telah ada sebelumnya.

Salah satu mata pelajaran yang perlu untuk mendapat perhatian yang lebih oleh para peserta didik adalah mata pelajaran matematika sebab matematika merupakan salah satu bidang studi yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Hampir seluruh aktivitas kehidupan kita bersinggungan dengan matematika, sehingga perlu adanya penguasaan yang mendalam terhadap bidang studi ini. Namun, sungguh ironis ketika kita melihat keadaan di lapangan, sebagian besar peserta didik menganggap bahwa matematika sebagai mata pelajaran yang susah untuk dimengerti. Indikasi ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang kurang memuaskan. Hal ini timbul oleh karena keabstrakan matematika terkadang sulit untuk dipahami peserta didik.

Selain itu, sebagai seorang guru hal yang tersulit dilakukan adalah membuat siswa dengan tanpa paksaan untuk senang belajar atau bergairah untuk belajar. Apalagi jika pelajaran yang diajarkan adalah pelajaran yang memerlukan pemahaman konsep yang kuat seperti matematika. Rumus matematika yang sulit dimengerti oleh siswa, menambah alasan sulitnya membuat siswa senang belajar matematika. Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa salah satu faktor yang dapat mempengaruhi siswa senang atau tidak senang dalam belajar adalah kemampuan guru dalam melaksanakan atau mengemas proses pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran yang dilaksanakan secara baik dan tepat akan memberikan kontribusi sangat dominan bagi siswa,

sebaliknya pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara yang tidak baik akan menyebabkan potensi siswa sulit dikembangkan atau diberdayakan.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 20 November 2017 oleh salah satu guru matematika di SMP Negeri 1 Makassar atas nama Sufiana, S.Pd, diperoleh informasi bahwa selama ini siswa kurang termotivasi untuk belajar matematika karena adanya kecenderungan berpikir bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan tidak menyenangkan. Hal ini dapat menimbulkan rendahnya hasil belajar siswa. Pola belajar dan pola pikir seperti ini harus kita ubah dengan cara memfasilitasi siswa mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Hal itu dikarenakan pula oleh metode pengajaran guru yang terkesan biasa.

Untuk mengatasi masalah seperti ini, guru dituntut mencari dan menemukan suatu cara yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Guru harus mencari strategi pembelajaran yang bisa membuat siswa lebih aktif dalam belajar. Sebagai tenaga pendidik, guru harus menggunakan inovasi pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik (Rusman, 2010 : 5). .

Sejalan dengan uraian di atas, guru harus selektif menentukan strategi belajar yang akan diterapkan agar peserta didik senang belajar matematika dan belajar tanpa tekanan. Misalnya model dan pendekatan yang diterapkan dalam proses belajar mengajar. Salah satu tujuan dari

penggunaan model pembelajaran adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa selama belajar. Dengan pemilihan model, metode, strategi, pendekatan, serta teknik pembelajaran yang cocok, diharapkan adanya perubahan dari mengingat (*memorizing*) atau menghafal (*rote learning*) ke arah berpikir (*thinking*) dan pemahaman (*understanding*), dari belajar individual ke kooperatif, serta dari pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered learning*) ke pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*) atau terkonstruksinya pengetahuan siswa (Rusman, 2010 : 9).

Salah satu model pembelajaran yang menuntut keaktifan seluruh siswa adalah model pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran yang secara sengaja didesain untuk melatih siswa mendengarkan pendapat-pendapat orang lain dan merangkum pendapat tersebut dalam bentuk tulisan.

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Sehingga dalam model pembelajaran ini siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar. Selain itu, pembelajaran kooperatif juga memberi kesempatan kepada siswa dengan kondisi latar belakang yang berbeda untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama dan belajar untuk

menghargai satu sama lain. Hal-hal tersebut diperlukan siswa ketika berada dalam masyarakat, di mana terdapat banyak perbedaan tetapi berusaha hidup bersosialisasi dalam suatu lingkungan (Rusman, 2010 : 7).

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif adalah *Quick On The Draw* (QD) pertama kali diperkenalkan oleh Paull Ginnis yang menginginkan agar siswa bekerja sama secara kooperatif pada kelompok-kelompok kecil dengan tujuan untuk menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan. Dengan suasana permainan dalam pembelajaran maka akan menarik dan menimbulkan efek rekreatif dalam belajar siswa (Ginnis, paul : 2016 : 43).

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. *Quick On The Draw* adalah suatu pembelajaran yang lebih mengedepankan kepada aktivitas dan kerja sama siswa dalam mencari, menjawab dan melaporkan informasi dari berbagai sumber dalam sebuah suasana permainan yang mengarah pada pacuan kelompok melalui aktivitas kerja tim dan kecepatannya. Sehingga diharapkan dari proses pembelajaran tersebut peserta didik senang belajar matematika dan belajar tanpa tekanan, dengan demikian, akan berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa (Ginnis, paul : 2016 : 50).

Hal lain yang juga menjadi pertimbangan utama dalam pembelajaran adalah adanya kecenderungan dalam dunia pendidikan dewasa ini untuk kembali pada pemikiran bahwa anak akan belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan secara alamiah. Belajar akan lebih bermakna jika anak “mengalami” sendiri apa yang dipelajarinya bukan “mengetahuinya” pembelajaran yang berorientasi target penguasaan materi terbukti berhasil dalam kompetisi “mengingat” jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali anak memecahkan persoalan-persoalan dalam kehidupan jangka panjang. Itulah yang terjadi sekolah sekarang. Pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/ CTL*) adalah suatu pendekatan pengajaran yang dari karakteristiknya memenuhi harapan itu (Rusman, 2010 : 8).

Penggabungan pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* (QD) dengan pendekatan Kontekstual diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran di sekolah yang mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan yang berguna untuk menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar matematika. Sehingga siswa tidak hanya belajar di kelas saja, tetapi dengan munculnya perasaan senang belajar di kelas akan terbawa sampai di rumah.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan melakukan penelitian yang mengkaji permasalahan tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual

terhadap kualitas pembelajaran matematika siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Makassar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual terhadap kualitas pembelajaran matematika siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Makassar?” ditinjau dari :

1. Apakah hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual lebih dari nilai KKM, mencapai ketuntasan hasil belajar klasikal, dan minimal dalam kategori sedang?
2. Bagaimana deskripsi aktivitas siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Makassar selama diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual?
3. Bagaimana deskripsi respons siswa kelas model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

”Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual terhadap kualitas pembelajaran matematika siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Makassar”.

ditinjau dari :

1. Ketuntasan hasil belajar Siswa;
2. Aktivitas Siswa dalam kegiatan pembelajaran; dan
3. Respon Siswa terhadap pembelajaran.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari pelaksanaan penelitian ini diharapkan memberi manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsi terhadap peningkatan minat, motivasi dan hasil belajar siswa.
- b. Bagi guru, dengan pelaksanaan penelitian eksperimen ini, guru dapat lebih mengembangkan kemampuan profesionalnya dalam mengelolah dan meningkatkan sistem pembelajaran di kelas.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini akan memberikan sumbangsi berupa informasi yang berharga pada sekolah itu sendiri dalam rangka perbaikan pembelajaran matematika yang lebih efektif dan bervariasi.

- d. Bagi penulis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan penulis dengan menerapkan ilmu-ilmu yang telah didapat dari bangku kuliah serta dapat digunakan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Pustaka

1. Pengaruh

Pengertian pengaruh menurut WJS. Poerwadaminto (2003:849), “Yaitu daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang”. Sedangkan pengaruh menurut Badudu, J.S dan Sutan Muhammad Zain (1994:103), “Adalah (1) daya yang menyebabkan sesuatu terjadi, (2) sesuatu yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain , dan (3) tunduk atau mengikuti karena kuasa atau kekuasaan orang lain”.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah suatu daya yang timbul dari sesuatu dan dapat mengubah sesuatu yang lain tersebut, maka dalam penelitian ini penulis membatasi pengaruh mengenai seberapa besar daya yang ditimbulkan oleh model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* dengan pendekatan kontekstual terhadap kualitas belajar siswa.

2. Matematika Sekolah

Matematika Sekolah adalah Matematika yang diajarkan di jenjang persekolahan yaitu Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Sering juga dikatakan bahwa matematika sekolah adalah unsur-unsur atau bagian-

bagian dari matematika yang dipilih berdasarkan atau berorientasi pada kepentingan kependidikan dan perkembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni (IPTEKS), yakni yang dapat menata nalar, membentuk kepribadian, menanamkan nilai-nilai, memecahkan masalah, dan melakukan tugas tertentu. Fungsi mata pelajaran matematika yang dijadikan acuan dalam pembelajaran matematika sekolah adalah sebagai alat, pola pikir, dan ilmu pengetahuan (Suherman, 2003:56):

a. Matematika Sebagai Alat

Matematika sebagai alat berfungsi untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari dan dalam dunia kerja. Siswa diberi pengalaman menggunakan matematika sebagai alat untuk memahami atau menyampaikan suatu informasi misalnya melalui persamaan-persamaan atau tabel-tabel dalam model matematika yang merupakan penyederhanaan dari soal-soal cerita atau soal-soal yang berbentuk uraian.

b. Matematika Sebagai Pola pikir

Matematika berfungsi sebagai pola pikir yaitu pembentukan pola pikir dalam pemahaman suatu pengertian maupun dalam penalaran hubungan di antara pengertian-pengertian itu. Melalui pengamatan terhadap contoh, diharapkan siswa mampu menangkap pengertian suatu konsep, kemudian dilatih untuk membuat perkiraan, terkaan atau kecenderungan berdasarkan pengalaman atau

pengetahuan yang dikembangkan melalui contoh-contoh khusus (generalisasi).

c. Matematika Sebagai Ilmu atau Pengetahuan

Matematika sebagai ilmu atau pengetahuan dalam hal ini, seorang guru harus mampu menunjukkan bahwa matematika selalu mencari kebenaran dan bersedia memperbaiki kebenaran yang sementara diterima, bila ditemukan kesempatan untuk mencoba mengembangkan penemuan-penemuan sebelumnya selama mengikuti pola pikir yang sah.

3. Pengertian Belajar

Pengertian belajar dapat kita temukan dalam berbagai sumber atau literatur. Meskipun kita melihat ada perbedaan-perbedaan di dalam rumusan pengertian belajar tersebut dari masing-masing ahli, namun secara prinsip kita menemukan kesamaan-kesamaannya. Burton, dalam sebuah buku "*The Guidance of Learning Activities*", merumuskan pengertian belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkata dan berinteraksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya. James O. Whittaker mengemukakan belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman (Aunurrahman, 2010:35).

Trianto (2011:9) menyatakan bahwa belajar pada hakekatnya merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat diindikasikan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan,

pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan, keterampilan dan kemampuan, serta perubahan aspek-aspek yang lain yang ada pada individu yang belajar.

George J. Mouly dalam bukunya *Psychology for Effective Teaching* mengemukakan bahwa belajar pada dasarnya merupakan proses perubahan tingkah laku seseorang berkat adanya pengalaman . Pendapat senada disampaikan oleh Kimble dan Garnezi yang mengatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif permanen, terjadi sebagai hasil dari pengalaman. Sedangkan Garry dan Kingsley menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang orisinil melalui pengalaman dan latihan (Trianto, 2011:9).

Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. (*learning is defined as demodification or strengthening of behavior through experiencing*). Menurut pengertian ini, belajar adalah suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari pada itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan (Hamalik, 2011:36).

Dimyanti dan Mudjiono mengemukakan bahwa siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan amat tergantung pada proses belajar dan mengajar yang dialami siswa dan pendidik baik ketika para siswa itu di sekolah maupun di lingkungan keluarganya sendiri (Sagala, 2006:13).

Belajar pada hakikatnya adalah “perubahan” yang terjadi di dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu. Walaupun pada kenyataannya tidak semua perubahan termasuk kategori belajar, misalnya perubahan fisik, mabuk, gila dan sebagainya. Dalam melakukan suatu pembelajaran bukan hasil yang ingin kita capai melainkan proses yang harus diperoleh dengan baik, walaupun ada orang lain sebagai perantara dalam suatu proses yang kita jalani (Fathurrohman, 2010:6).

Dengan demikian dapat diamati bahwa seseorang telah dikatakan belajar apabila dia telah mengalami suatu proses kegiatan tertentu sehingga dalam dirinya terjadi suatu perubahan tingkah laku yang kelihatan dan nampak karena adanya suatu pengalaman. Perubahan tingkah laku tersebut dapat berupa perubahan kebiasaan, keterampilan, sikap, pengetahuan, pemahaman, dan apresiasi.

4. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses interaksi antara peserta belajar dengan pengajar/ instruktur dan/atau sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk pencapaian tujuan belajar tertentu. Dengan demikian, pembelajaran merupakan subsistem dari suatu penyelenggaraan pendidikan/pelatihan (*training*) (Uno, 2011:54).

Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik,

sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik sebagai murid (Sagala, 2006:61).

Menurut Rusman (2010:1) pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen-komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan model pembelajaran apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Konsep pembelajaran menurut Corey adalah suatu proses di mana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan (Sagala, 2006:61).

Pembelajaran pada dasarnya merupakan kegiatan yang dilaksanakan secara terencana pada setiap tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran, serta pembelajaran tindak lanjut. Pembelajaran memusatkan perhatian pada “bagaimana membelajarkan siswa”, dan bukan pada “apa yang dipelajari siswa”.

5. Belajar Matematika

Mempelajari matematika tidak hanya berhubungan dengan bilangan-bilangan serta operasi-operasinya, melainkan matematika

berkenaan dengan ide-ide, struktur-struktur dan hubungan-hubungan yang diatur menurut urutan yang logis. Jadi matematika berkenaan dengan konsep-konsep yang abstrak sehingga perlu dipelajari secara terus menerus dan berkesinambungan karena materi yang satu merupakan dasar atau landasan untuk mempelajari materi berikutnya.

Definisi tentang pengertian matematika secara umum seringkali hanya dikemukakan, karena berfokus pada tinjauan pembuat definisi itu sendiri. Dengan kata lain bahwa sampai sekarang belum ada kesepakatan tentang pengertian matematika. Namun demikian, banyak tokoh atau ahli yang mengeluarkan pendapatnya tentang matematika.

Soedjadi (2000:11) menyatakan beberapa definisi atau pengertian tentang matematika yaitu matematika adalah:

- a. Cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir secara sistematis.
- b. Pengetahuan tentang bilangan dan kalkulasi.
- c. Pengetahuan tentang penalaran logik dan berhubungan dengan bilangan.
- d. Pengetahuan tentang fakta-fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk.
- e. Pengetahuan tentang struktur-struktur yang logik.
- f. Pengetahuan tentang aturan-aturan yang ketat

Matematika adalah suatu bidang ilmu yang merupakan alat pikir, berkomunikasi, alat untuk memecahkan berbagai persoalan praktis, yang unsur-unsurnya logika dan intuisi, analisis dan konstruksi,

generalitas dan individualitas, serta mempunyai cabang-cabang antara lain aritmetika, aljabar, geometri, dan analisis (Uno, 2011:129).

Schonfeld mendefinisikan bahwa belajar matematika berkaitan dengan apa dan bagaimana menggunakannya dalam membuat keputusan untuk memecahkan masalah. Matematika melibatkan pengamatan, penyelidikan, dan keterkaitannya dengan fenomena fisik dan sosial. Berkaitan dengan hal ini, maka belajar matematika merupakan suatu kegiatan yang berkenaan dengan penyelesaian himpunan-himpunan dari unsur matematika yang sederhana dan merupakan himpunan-himpunan baru, yang selanjutnya membentuk himpunan-himpunan baru yang lebih rumit. Demikian seterusnya sehingga dalam belajar matematika harus dilakukan secara hierarkis. Dengan kata lain, belajar matematika pada tahap yang lebih tinggi, harus didasarkan pada tahap yang lebih rendah (Uno, 2011:130).

Hakikat belajar matematika adalah suatu aktivitas mental untuk memahami arti dan hubungan-hubungan serta simbol-simbol, konsep-konsep matematika yang tersusun secara hirarkis, kemudian diterapkan pada situasi nyata.

6. Kualitas Pembelajaran Matematika

Daryanto (2011:54) menyebutkan bahwa kualitas pembelajaran adalah tingkat pencapaian tujuan pembelajaran, termasuk dalam

pembelajaran seni. Pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran. Selain itu, Hamdani (2010:193) menyatakan kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau keefektifan. Secara definitif, efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasarannya (Hamdani 2010:194). Sementara ini, Bramly (Hamdani 2010 :194) menyatakan bahwa belajar adalah sebuah komunikasi terencana yang menghasilkan perubahan sikap, keterampilan, dan pengetahuan dalam hubungan sasaran khusus yang berkaitan dengan pola perilaku individu untuk mewujudkan tugas atau pekerjaan tertentu.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kualitas belajar dapat dimaknai dengan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran. Pencapaian tujuan berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran, sehingga kualitas pembelajaran matematika merupakan tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Indikator yang dicapai dalam kualitas pembelajaran matematika adalah ketuntasan hasil belajar siswa, aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dan respon siswa terhadap pembelajaran.

7. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas.

Nurulwati (Trianto, 2011:22) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Dengan demikian, aktivitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang tertata secara sistematis. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Eggen dan Kauchak bahwa model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar.

8. Model Pembelajaran Kooperatif

Teori yang melandasi pembelajaran kooperatif adalah teori konstruktivisme. Pada dasarnya teori konstruktivisme dalam belajar adalah suatu pendekatan di mana siswa harus secara individual menemukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang ada dan merevisi bila perlu. Menurut Slavin pembelajaran kooperatif menggalakkan siswa

berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok (Rusman, 2010:201).

Pembelajaran kooperatif ini muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu dalam memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Jadi, hakekat sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam pembelajaran kooperatif (Trianto, 2011:56).

Di dalam 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 memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan kegiatan belajar. Selama bekerja kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan materi yang disajikan oleh guru, dan saling membantu teman sekelompoknya untuk mencapai ketuntasan belajar.

Johnson & Johnson menyatakan bahwa tujuan pokok belajar kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok. Karena siswa belajar dalam suatu team, maka dengan sendirinya dapat memperbaiki hubungan di antara para siswa dari berbagai latar belakang etnis dan kemampuan, mengembangkan

keterampilan-keterampilan proses kelompok dan pemecahan masalah (Trianto, 2011:57).

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen* (Rusman, 2010:202).

Menurut Nurulhayati Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Dalam model ini siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar. Siswa dapat belajar dalam sebuah kelompok kecil dan mereka dapat melakukannya seorang diri (Rusman, 2010:203).

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang banyak digunakan dan menjadi perhatian serta dianjurkan oleh para ahli pendidikan. Hal ini dikarenakan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Slavin dinyatakan bahwa :

- 1) penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain.
- 2) pembelajaran kooperatif dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalamannya. Dengan alasan tersebut,

strategi pembelajaran kooperatif diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran (Rusman, 2010:205).

Terdapat enam sintaks/fase model pembelajaran kooperatif.

Fase-fase itu ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 2.1 Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif

Fase	Tingkah laku guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
Fase 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan
Fase 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien
Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Fase 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar mengenai materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
Fase 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

Sumber: (Trianto, 2011:67)

9. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw*

Quick on the draw adalah suatu pembelajaran yang lebih mengedepankan kepada aktivitas dan kerja sama siswa dalam mencari, menjawab dan melaporkan informasi dari berbagai sumber dalam sebuah suasana permainan yang mengarah pada pacuan kelompok melalui aktivitas kerja tim dan kecepatannya.

Quick on the draw pertama kali dikenalkan oleh Paull Ginnis yang menginginkan agar siswa bekerja sama secara kooperatif pada

kelompok-kelompok kecil dengan tujuan untuk menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan. Dengan suasana permainan dalam pembelajaran maka akan menarik dan menimbulkan efek rekreatif dalam belajar. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam strategi pembelajaran ini memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Udinjuhrocin (2013: 42) mengemukakan bahwa *quick on the draw* merupakan sebuah aktivitas siswa dalam kerja kelompok dengan memperhatikan unsur kecepatan. Pembelajaran *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. Pembelajaran tersebut sangat menarik karena mengandung unsur permainan sehingga siswa bisa rileks dalam pembelajaran.

Hal pokok dalam pembelajaran *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.

Dalam tipe ini, siswa dirancang untuk melakukan aktivitas berpikir, kemandirian, fun, saling ketergantungan, multi sensasi, artikulasi dan kecerdasan emosional. Elemen yang ada dalam aktivitas

ini adalah kerja kelompok, membaca, bergerak, berbicara, menulis, melihat dan kerja individu (zumrotul Faizah, 2013 :47).

Menurut Ginnis (2016:164-165) *quick on the draw* memiliki beberapa keunggulan, antara lain adalah :

- a. Aktivitas ini mendorong kerja kelompok, semakin efisien kerja kelompok, semakin cepat kemajuannya. Kelompok dapat belajar bahwa pembagian tugas lebih produktif daripada menduplikasi tugas.
- b. Memberikan pengalaman mengenai macam-macam keterampilan membaca yang didorong oleh kecepatan aktivitas, ditambah belajar mandiri, membaca pertanyaan dengan hati-hati, menjawab pertanyaan dengan tepat, membedakan materi yang penting dan tidak.
- c. Membantu siswa membiasakan diri untuk belajar pada sumber, tidak hanya pada guru.
- d. Sesuai bagi siswa dengan karakteristik yang tidak dapat duduk diam.

Selain dapat mengaktifkan siswa, Penerapan model pembelajaran kooperatif *Quick on The Draw* dapat menciptakan suasana belajar yang berbeda. Biasanya proses pembelajaran yang diterima siswa adalah ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas. Permainan *Quick on The Draw* pada proses pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mudah dipahami dan lebih lama diingat.

Sintak pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* terdiri dari 7 langkah (Ginnis, 2016:163-164):

- 1) Menyiapkan satu tumpukan kartu soal, misalnya delapan soal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dibahas. Tiap kartu memiliki satu soal. Tiap kelompok memiliki satu tumpukan kartu soal yang sama, tiap tumpukan kartu soal memiliki warna berbeda. Misalnya, kelompok satu warna merah, kelompok dua warna biru dan seterusnya. Letakkan set kartu tersebut di atas meja, angka menghadap atas, nomor 1 di atas.
- 2) Membagi siswa ke dalam kelompok, tiap kelompok terdiri dari empat orang, masing-masing kelompok memiliki nomor berbeda dari nomor satu sampai empat, menentukan warna tumpukan kartu pada tiap kelompok sehingga mereka dapat mengenali tumpukan kartu soal mereka di meja guru.
- 3) Memberi tiap kelompok bahan materi yang sudah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran untuk tiap siswa dalam tiap kelompok.
- 4) Menyampaikan aturan permainan.
 - (a) Pada kata 'mulai', anggota bernomor satu dari tiap kelompok lari ke meja guru, mengambil pertanyaan pertama menurut warna mereka dan kembali membawanya ke kelompok.
 - (b) Dengan menggunakan materi sumber, kelompok tersebut mencari dan menulis jawaban di lembar kertas terpisah.
 - (c) Jawaban dibawa ke gurunya oleh anggota bernomor dua. Guru memeriksa jawaban, jika ada jawaban yang tidak akurat atau

tidak lengkap, maka guru menyuruh siswa kembali ke kelompok dan mencoba lagi. Jika jawaban akurat dan lengkap anggota bernomor satu kembali ke kelompok dan menyatakan bahwa dia telah berhasil menyelesaikan satu soal.

- (d) Pertanyaan kedua dari tumpukan warna kembali diambil oleh anggota bernomor dua dan seterusnya. Tiap anggota dari kelompok harus berlari bergantian.
 - (e) Saat satu siswa dari kelompok sedang "berlari" anggota lainnya membaca dan memahami sumber bacaan, sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan nantinya dengan lebih efisien.
 - (f) Kelompok pertama yang menjawab semua pertanyaan dinyatakan sebagai pemenang.
- 5) Guru kemudian membahas semua pertanyaan dengan cara menunjuk salah satu kelompok untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor satu yang telah mereka jawab saat permainan, kemudian menunjuk salah satu kelompok lainnya untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor dua dan seterusnya.
- 6) Guru bersama siswa membuat kesimpulan.
- 7) Memberikan penghargaan kepada kelompok yang dinyatakan menang dalam permainan.

Desain model pembelajaran kooperatif *quick on the draw* menekankan kepada keaktifan dan kerjasama siswa dalam kelompoknya. Model pembelajaran kooperatif *quick on the draw*

menuntut siswa harus lebih aktif selama proses pembelajaran. Menurut Nurachman (2009) bahwa peserta didik yang terlibat aktif dalam belajar, bertanya dan menjawab, serta saling berinteraksi membahas materi pelajaran akan berpengaruh pada hasil belajarnya (Arif Yasthopi, *dkk*, 2012:3).

10. Pendekatan Kontekstual

Pendekatan pembelajaran merupakan jalan yang akan ditempuh oleh guru dan siswa dalam mencapai tujuan instruksional untuk suatu satuan instruksional tertentu. Pendekatan pembelajaran merupakan aktivitas guru dalam memilih kegiatan pembelajaran, apakah guru akan menjelaskan suatu pengajaran dengan materi bidang studi yang sudah tersusun dalam urutan tertentu, ataukah dengan menggunakan materi yang terkait satu dengan yang lainnya dengan tingkat kedalaman yang berbeda, atau bahkan materi yang terintegrasi dalam suatu kesatuan multi disiplin ilmu.

Pendekatan pembelajaran ini sebagai penjelas untuk mempermudah bagi para guru memberikan pelayanan belajar dan juga mempermudah bagi siswa untuk memahami materi ajar yang disampaikan guru, dengan memelihara suasana pembelajaran yang menyenangkan. Pendekatan tersebut bertitik tolak pada aspek psikologis dilihat dari pertumbuhan dan perkembangan anak, kemampuan intelektual, dan kemampuan lainnya yang mendukung pembelajaran. Pendekatan dilakukan sebagai strategi yang dipandang

tepat untuk memudahkan siswa memahami pelajaran dan juga belajar yang menyenangkan (Sagala, 2006:68).

Menurut Elaine B. Johnson pembelajaran kontekstual adalah sebuah sistem yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna. Lebih lanjut, Elaine mengatakan bahwa pembelajaran kontekstual adalah suatu sistem pembelajaran yang cocok dengan otak yang menghasilkan makna dengan menghubungkan muatan akademis dengan konteks dari kehidupan sehari-hari siswa (Rusman, 2010:187).

Menurut Sagala (2006:87) belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami apa yang dipelajarinya, bukan mengetahuinya. Pembelajaran yang berorientasi pada target penguasaan materi terbukti berhasil membekali anak memecahkan masalah dalam jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali anak memecahkan masalah dalam jangka panjang. Pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) disingkat CTL merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

CTL memungkinkan siswa menghubungkan isi mata pelajaran akademik dengan konteks kehidupan sehari-hari untuk menemukan makna. Selain itu, CTL juga memperluas konteks pribadi siswa lebih lanjut melalui pemberian pengalaman segar yang akan merangsang otak

guna menjalin hubungan baru untuk menemukan makna yang baru (Rusman, 2010:189).

Ada beberapa komponen pembelajaran kontekstual, yaitu: menjalin hubungan-hubungan yang bermakna, mengerjakan pekerjaan-pekerjaan yang berarti, melakukan proses belajar yang diatur sendiri, mengadakan kolaborasi, berpikir kritis dan kreatif, memberikan layanan secara individual, mengupayakan pencapaian standar yang tinggi, dan menggunakan assessment yang autentik.

Untuk mengembangkan setiap komponen pembelajaran kontekstual dapat dilakukan langkah-langkah berikut:

- a. Mengembangkan pemikiran siswa untuk melakukan kegiatan belajar lebih bermakna.
- b. Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan inquiry untuk semua topik yang diajarkan.
- c. Mengembangkan sifat ingin tahu siswa melalui pertanyaan-pertanyaan.
- d. Menciptakan masyarakat belajar.
- e. Menghadirkan model.
- f. Membiasakan anak untuk melakukan refleksi dari setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
- g. Melakukan penilaian secara objektif.

Ada tujuh prinsip pembelajaran kontekstual yang harus dikembangkan oleh guru (Rusman, 2010:193-197), yaitu:

- a. Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan landasan berpikir (filosofi) dalam CTL, yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas. Manusia harus membangun pengetahuan itu memberi makna melalui pengalaman yang nyata.

Pembelajaran akan dirasakan memiliki makna apabila secara langsung berhubungan dengan pengalaman sehari-hari yang dialami oleh para siswa itu sendiri. Oleh karena itu, setiap guru harus memiliki bekal wawasan yang cukup luas, sehingga dengan wawasan itu ia selalu dengan mudah memberikan ilustrasi, menggunakan sumber belajar, dan menggunakan media pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk aktif melakukan dan menemukan sendiri kaitan antara konsep yang dipelajari dengan pengalamannya.

b. Menemukan (*Inquiry*)

Menemukan merupakan kegiatan inti dari CTL, melalui upaya menemukan akan memberikan penegasan bahwa pengetahuan dan keterampilan serta kemampuan-kemampuan lain yang diperlukan bukan hasil dari mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi merupakan hasil menemukan sendiri.

c. Bertanya (*Questioning*)

Unsur lain yang menjadi karakteristik utama CTL adalah kemampuan dan kebiasaan untuk bertanya. Pengetahuan yang dimiliki seseorang selalu bermula dari bertanya. Oleh karena itu, bertanya merupakan strategi utama dalam CTL. Penerapan unsur CTL harus

difasilitasi oleh guru, kebiasaan siswa untuk bertanya atau kemampuan guru dalam menggunakan pertanyaan yang baik akan mendorong pada peningkatan kualitas dan produktifitas pembelajaran.

d. Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Maksud dari masyarakat belajar adalah membiasakan siswa untuk melakukan kerja sama dan memanfaatkan sumber belajar dari teman-temannya belajar. Seperti yang disarankan dalam *learning community*, bahwa hasil pembelajaran diperoleh dari kerja sama dengan orang lain melalui berbagai pengalaman (*sharing*). Melalui *sharing* ini anak akan dibiasakan untuk saling memberi dan menerima, sifat ketergantungan yang positif dalam *learning community* dikembangkan.

e. Pemodelan (*Modelling*)

Tahap pengembangan model dapat dijadikan alternatif untuk mengembangkan pembelajaran sehingga bisa memenuhi harapan siswa secara menyeluruh, dan membantu mengatasi keterbatasan yang dimiliki oleh para guru.

f. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi adalah cara berpikir tentang apa yang baru terjadi atau baru saja dipelajari. Dengan kata lain, refleksi adalah berpikir ke belakang tentang apa-apa yang sudah dilakukan di masa lalu, siswa mengendapkan apa yang baru dipelajari sebagai struktur pengetahuan yang baru yang merupakan pengayaan atau revisi dari pengetahuan sebelumnya.

g. Penilaian Sebenarnya (*Authentic Assessment*)

Tahap akhir dari pembelajaran kontekstual adalah penilaian. Penilaian adalah proses pengumpulan berbagai data dan informasi yang dapat memberikan gambaran atau petunjuk terhadap pengalaman belajar siswa.

Berdasarkan sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dan langkah-langkah serta prinsip pendekatan kontekstual maka peneliti menyusun integrasi model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran matematika, sebagai berikut:

Tabel 2.2 Proses pembelajaran matematika di kelas berdasarkan pengintegrasian model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual

Sintaks model pembelajaran kooperatif tipe <i>quick on the draw</i>	Proses pembelajaran matematika di kelas
Fase 1 Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa	Pendahuluan <ul style="list-style-type: none">• Menyampaikan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.• Memberikan apersepsi dengan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa.
Fase 2 Mendemonstrasikan pengetahuan dan menyiapkan kartu soal	Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none">• Mendemonstrasikan pengetahuan atau menyajikan materi secara singkat• Menyiapkan satu tumpukan kartu soal dengan mengaitkan setiap permasalahan pada kartu soal dengan kehidupan nyata, misalnya lima soal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dibahas. Tiap kartu memiliki satu soal, tiap tumpukan kartu soal memiliki warna berbeda. Misalnya, kelompok satu warna merah, kelompok dua warna biru dan seterusnya.
Fase 3 Mengorganisasikan	<ul style="list-style-type: none">• Membagi siswa ke dalam kelompok, tiap kelompok terdiri dari 4-6 orang

Sintaks model pembelajaran kooperatif tipe <i>quick on the draw</i>	Proses pembelajaran matematika di kelas
siswa ke dalam kelompok kooperatif	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan warna tumpukan kartu pada tiap kelompok sehingga mereka dapat mengenali tumpukan kartu soal mereka di meja guru. • Memberi tiap kelompok bahan materi yang sudah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran untuk tiap siswa dalam tiap kelompok.
	<p>Menyampaikan aturan permainan sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pada kata ‘mulai’, anggota bernomor satu dari tiap kelompok lari ke meja guru, mengambil pertanyaan pertama menurut warna mereka dan kembali membawanya ke kelompok. • Dengan menggunakan materi sumber, kelompok tersebut mencari dan menulis jawaban di lembar kertas terpisah. • Jawaban dibawa ke gurunya oleh anggota bernomor dua. Guru memeriksa jawaban, jika ada jawaban yang tidak akurat atau tidak lengkap, maka guru menyuruh siswa kembali ke kelompok dan mencoba lagi. Jika jawaban akurat dan lengkap anggota bernomor satu kembali ke kelompok dan menyatakan bahwa dia telah berhasil menyelesaikan satu soal. • Pertanyaan kedua dari tumpukan warna kembali diambil oleh anggota bernomor dua dan seterusnya. Tiap anggota dari kelompok harus berlari bergantian.
Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Mengawasi jalannya proses kerja kelompok • Memfasilitasi siswa untuk menemukan pemecahan atau solusi dari permasalahan yang terdapat pada kartu soal
Fase 5 Evaluasi (mempresentasikan hasil diskusi)	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjuk salah satu kelompok untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor satu yang telah mereka jawab saat permainan. • Menunjuk salah satu kelompok lainnya untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor dua dan seterusnya. • memberikan kesempatan kepada siswa

Sintaks model pembelajaran kooperatif tipe <i>quick on the draw</i>	Proses pembelajaran matematika di kelas
	untuk mempertanyakan hal-hal yang belum dimengerti siswa
Fase 6 Memberikan penghargaan	<ul style="list-style-type: none"> • Membimbing dan mengarahkan siswa untuk menarik kesimpulan. • Memberikan penghargaan kepada kelompok yang dinyatakan menang Penutup <ul style="list-style-type: none"> • Mengingatkan siswa agar mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya • Memberikan tugas rumah.

11. Hubungan Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* dengan Pendekatan Kontekstual dan Hasil Belajar Matematika

salah satu faktor yang sangat mempengaruhi hasil belajar adalah proses pembelajaran itu sendiri. oleh karena itu, guru hendaklah menciptakan suasana pembelajaran yang dapat membuat siswa bersemangat dan senang dalam belajar, termasuk memilih atau mengkombinasikan beberapa pendekatan pembelajaran dengan model pembelajaran. Salah satu usaha agar pembelajaran menjadi menyenangkan adalah dengan penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Quick On The Draw* dengan pendekatan Kontekastual.

Langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, diantaranya adalah siswa diorganisir dalam tim dan setiap tim akan mendapatkan penghargaan sesuai dengan kinerja anggota tim. Jika para siswa ingin agar timnya mendapatkan penghargaan, mereka harus

membantu teman satu timnya untuk mempelajari materinya. Mereka harus mendukung teman satu timnya untuk bisa melakukan yang terbaik, menunjukkan norma bahwa belajar itu penting, berharga dan menyenangkan. Para siswa bekerja sama setelah guru menyampaikan materi pelajaran. Mereka bekerja membandingkan, mendiskusikan setiap ketidaksesuaian, dan saling membantu satu sama lain jika ada yang salah. Mereka bekerja dengan teman satu timnya dalam berupaya menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan, menilai kekuatan dan kelemahan mereka untuk membantu mereka berhasil dalam menjawab setumpukan kartu soal.

Secara garis besar, gambaran proses pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada *learn to do*;
- 2) Guru menggunakan berbagai alat bantu dan cara membangkitkan semangat, termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menarik, menyenangkan, cocok dan sesuai dengan kemampuan siswa;
- 3) Guru menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif, termasuk cara belajar kelompok;
- 4) Guru mendorong siswa untuk menemukan caranya sendiri dalam pemecahan masalah, mengungkapkan gagasannya secara lisan atau

tulisan.

Dengan perpaduan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* dengan pendekatan Kontekstual maka akan terjadi proses belajar yang student center, karena siswa terlibat aktif menemukan atau mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dengan tidak menjadikan guru sebagai satu-satunya sumber belajar. Selain itu, Model pembelajaran ini merupakan model dengan desain permainan ke dalam proses pembelajaran. Dengan suasana permainan ini siswa akan termotivasi dan membuat siswa menjadi lebih aktif apalagi dengan dipadukannya dengan pendekatan kontekstual maka siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran karena materi pelajaran dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa akan lebih memaknai pelajarannya dengan menghubungkan muatan akademis dengan konteks dari kehidupan sehari-hari siswa.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan pengaruh pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* dengan pendekatan Kontekstual matematika adalah sebagai berikut :

1. Pada penelitian yang dilakukan oleh Septi Yonara, Hamdunah, Radhya Yusri tentang “Pengaruh penerapan teknik quick on the draw terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP 3 Gunung Talang Kabupaten Solok” .Berdasarkan analisis hasil tes akhir, diperoleh bahwa $t_{hitung} = 1,805$ dan $t_{tabel} = 1,683$

pada taraf signifikansi (α) = 0,05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa dengan menerapkan *Quick On The* Teknik menggambar lebih baik daripada hasil belajar matematika siswa dengan menerapkan pembelajaran konvensional pada siswa kelas VIII SMPN 3 Gunung Talang, Kabupaten Solok.

2. Pada penelitian yang dilakukan oleh Sastri, Lara Yulia Sastri tentang “Pengaruh penerapan teknik *quick on the draw* terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas xi smkn 1 koto xi tarusan kabupaten pesisir selatan”. Pada penelitian yang dilakukan oleh Berdasarkan hasil observasi, dengan menerapkan teknik *quick on the draw* membuat aktivitas siswa meningkat. Teknik analisis data menggunakan T-test dan hasilnya $t_{\text{calculated}} = 1,94$ dan $t_{\text{tabel}} = 1,69$ dengan $\alpha = 0,05$. Maka, dikalkulasi $> t_{\text{tabel}}$ dapat disimpulkan bahwa konsep matematika siswa dalam menerapkan teknik *quick draw* ini lebih baik daripada konsep konvensional pada siswa kelas VIII SMPN 3 Hiliran Gumanti.

C. Kerangka Pikir

Berbagai upaya pembelajaran dilakukan dengan tujuan agar hasil pembelajaran dapat optimal. Sehingga pembelajaran diusahakan dapat dilaksanakan secara teratur, terstruktur, dan sistematis. Model pembelajaran yang ditempuh oleh guru sangat menunjang keberhasilan proses belajar mengajar, sehingga sepatutnya guru dalam

menyampaikan materi dapat mengarahkan siswa untuk lebih aktif dan lebih bergairah serta termotivasi salah satu topik atau materi tertentu. Dengan demikian, proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien.

Dalam proses pembelajaran, aktivitas dan hasil belajar merupakan komponen yang sangat penting diketahui oleh guru, agar dapat mendesain pembelajaran selanjutnya secara tepat dan benar. Berhasil tidaknya suatu proses belajar mengajar, dipengaruhi oleh model, ataupun metode yang digunakan oleh guru. Dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, maka siswa akan lebih mudah memahami dan menerima informasi pelajaran yang diberikan.

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual dirancang untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep, menyelesaikan soal dan memecahkan masalah-masalah matematika hingga pada akhirnya peserta didik mampu mengkonstruksi jawabannya sendiri karena banyaknya pengalaman yang dimiliki peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal latihan.

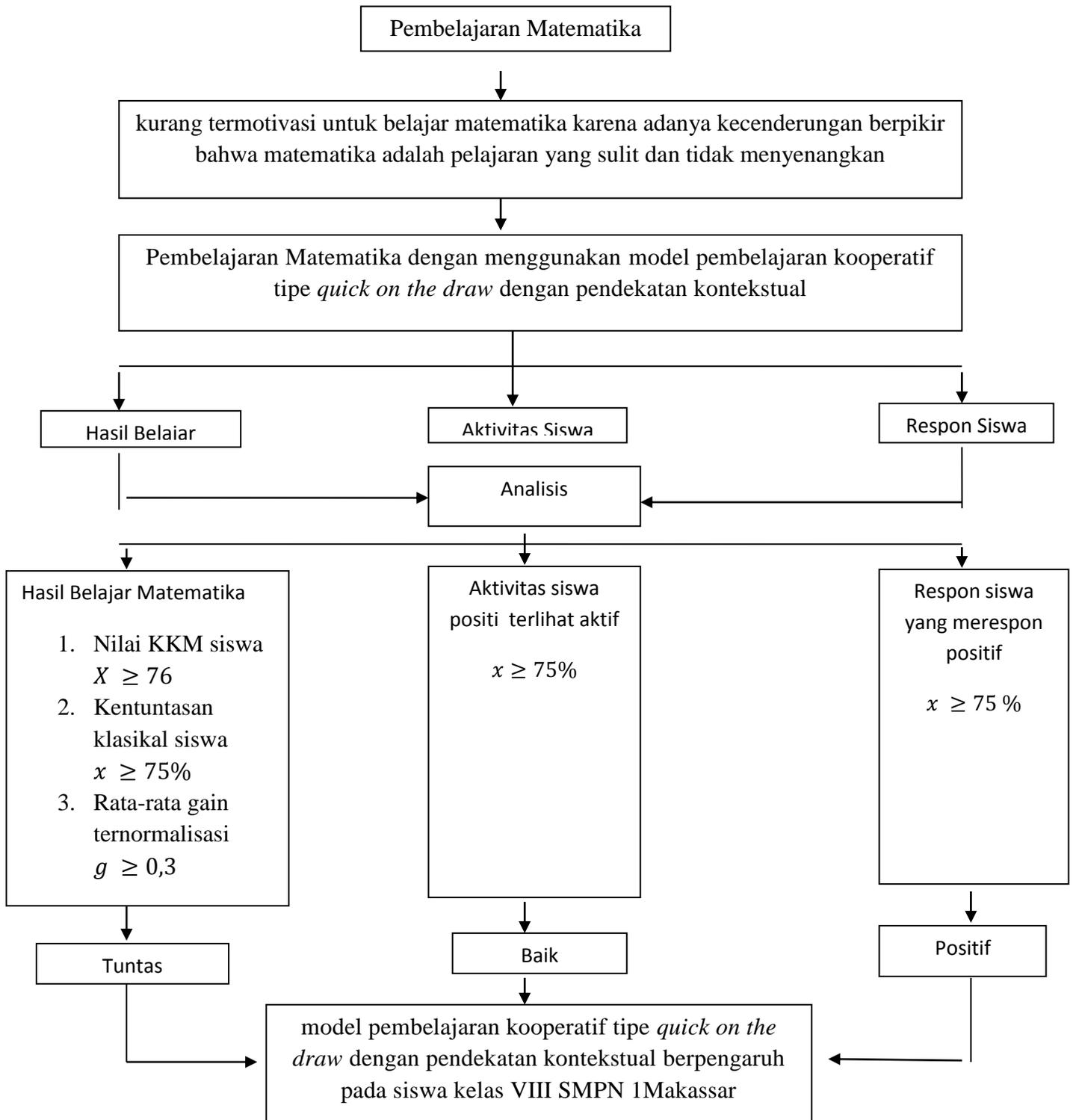
Pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* merupakan konsep belajar di mana guru bertindak sebagai pengarah dan pembimbing peserta didik bekerja sama dalam sebuah kelompok kecil yang didesain dengan suasana permainan sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan menjadi lebih bermakna tanpa tekanan.

Selain itu, siswa bekerja team secara sehat dalam upaya menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan.

Selain itu, salah satu pendekatan yang cocok digunakan untuk materi lingkaran dan cocok dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual. Melalui pendekatan kontekstual siswa diarahkan dengan situasi nyata atau berkaitan dengan masalah sehari-hari dalam mentransfer ilmu. Materi pelajaran akan tambah berarti jika siswa mempelajari materi pembelajaran yang disajikan melalui konteks kehidupan mereka, dan menemukan arti di dalam proses pembelajarannya, sehingga pembelajaran akan lebih berarti dan menyenangkan. Dengan mengaitkan materi dengan situasi nyata maka sangat diharapkan siswa tidak mudah melupakan materi yang telah diterima.

Jadi, jelaslah bahwa pengintegrasian model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual akan menciptakan ruang kelas yang di dalamnya siswa akan menjadi peserta aktif mengkonstruksi pengetahuannya dan bertanggung jawab terhadap belajarnya dengan teman kelompoknya. Penerapan pendekatan kontekstual akan sangat membantu guru untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata dan membantu siswa untuk membentuk hubungan antara pengetahuan dan aplikasinya dengan kehidupan mereka.

Berikut disajikan bagan kerangka pikir.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif *tipe quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual terhadap kualitas pembelajaran matematika siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Makassar.

Untuk keperluan tersebut dapat dilakukan uji hipotesis sebagai berikut:

1. Hasil Belajar

1.1 Parameter skor rata-tata hasil belajar siswa setelah diajar dengan model pembelajaran kooperatif *tipe quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual lebih dari 75,9 (KKM).

Untuk keperluan pengujian secara statistik, maka dirumuskan hipotesis kerja sebagai berikut

$$H_0 : \mu \leq 75,9 \text{ melawan } H_1 : \mu > 75,9$$

Keterangan : μ = rata-rata skor hasil belajar matematika siswa

1.2 Parameter ketuntasan belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *tipe quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual secara klasikal lebih dari 74,9%. Untuk keperluan pengujian secara statistik, maka dirumuskan hipotesis kerja sebagai berikut:

$$H_0 : \pi \leq 74,9, \text{ melawan } H_1 : \pi > 74,9$$

Keterangan: π = parameter ketuntasan klasikal

1.3 Parameter skor rata-rata gain ternormalisasi siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif *tipe quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual lebih dari 0,29 (kategori sedang). Untuk keperluan pengujian secara statistik, maka dirumuskan hipotesis kerja sebagai berikut

$$H_0 : \mu_g \leq 0,29, \text{ melawan } H_1 : \mu_g > 0,29$$

Keterangan: μ_g = parameter skor rata-rata gain ternormalisasi

2. Aktivitas Siswa

Parameter skor rata-rata aktivitas siswa dalam proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *tipe quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual meningkat dengan ditunjukkan sekurang-kurangnya 75% siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

3. Respon Siswa

Persentase respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif *tipe quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual minimal 75% merespon positif.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pre eksperimen yang melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen atau kelas uji coba dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual terhadap kualitas pembelajaran matematika siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Makassar.

B. Waktu dan Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Makassar dengan subjek penelitian adalah siswa Kelas VIII pada semester genap tahun ajaran 2018-2019.

C. Desain Penelitian

Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group only pretest-posttest design*, Sugiyono (2013:74). Adapun skema penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Ket :

O₁: *pretest*, yaitu tes hasil belajar matematika siswa sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual

X: *treatment* (penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual).

O₂: *posttest*, yaitu tes hasil belajar matematika siswa setelah penerapan pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual

D. Satuan Eksperimen dan Perlakuan

Unit eksperimen dalam penelitian ini adalah kelas VIII SMP Negeri 1 Makassar. Adapun langkah-langkah dalam menentukan sampel adalah:

1. Atas dasar pengelompokan kelas yang homogen, maka diambil satu kelas secara *random sampling* dari seluruh kelas VIII SMP Negeri 1 Makassar yang terdiri dari kelas VIII₁ hingga kelas VIII₁₂.
2. Kelas yang terpilih yaitu kelas VIII₄ diberikan perlakuan (*treatment*) berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual.

E. Prosedur Penelitian

Pelaksanaan penelitian terdiri atas dua tahap, yaitu :

1. Perencanaan Penelitian

- a) Berkonsultasi dengan pihak sekolah khususnya kepala sekolah dan guru bidang studi bersangkutan untuk mendapatkan perizinan untuk melakukan penelitian.
- b) Melakukan observasi awal pada sekolah lokasi penelitian.
- c) Menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam melaksanakan proses pembelajaran, meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) , Lembar Kerja Siswa (LKS) dan Kartu Soal.
- d) Menyiapkan instrumen penelitian berupa Tes Hasil Belajar (THB) dan Lembar Pengamatan Keterlaksanaan Pembelajaran.
- e) Melakukan validasi instrumen penelitian.

2. Pelaksanaan Penelitian

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan model Pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan Pendekatan Kontekstual adalah sebagai berikut:

- 8) Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.

- 9) Guru memberikan informasi atau mengingatkan kembali materi yang telah dipelajari dan memberikan apersepsi dengan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa.
- 10) Menyiapkan satu tumpukan kartu soal dengan mengaitkan setiap permasalahan pada kartu soal dengan kehidupan nyata, misalnya delapan soal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dibahas. Tiap kartu memiliki satu soal. Tiap kelompok memiliki satu tumpukan kartu soal yang sama, tiap tumpukan kartu soal memiliki warna berbeda. Misalnya, kelompok satu warna merah, kelompok dua warna biru dan seterusnya.
- 11) Membagi siswa ke dalam kelompok, tiap kelompok terdiri dari 4-6 orang, masing-masing kelompok memiliki nomor berbeda dari nomor satu sampai empat, menentukan warna tumpukan kartu pada tiap kelompok sehingga mereka dapat mengenali tumpukan kartu soal mereka di meja guru.
- 12) Memberi tiap kelompok bahan materi yang sudah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran untuk tiap siswa dalam tiap kelompok.
- 13) Menyampaikan aturan permainan.
 - (g) Pada kata 'mulai', anggota bernomor satu dari tiap kelompok lari ke meja guru, mengambil pertanyaan pertama menurut warna mereka dan kembali membawanya ke kelompok.

- (h) Dengan menggunakan materi sumber, kelompok tersebut mencari dan menulis jawaban di lembar kertas terpisah.
 - (i) Jawaban dibawa ke gurunya oleh anggota bernomor dua. Guru memeriksa jawaban, jika ada jawaban yang tidak akurat atau tidak lengkap, maka guru menyuruh siswa kembali ke kelompok dan mencoba lagi. Jika jawaban akurat dan lengkap anggota bernomor satu kembali ke kelompok dan menyatakan bahwa dia telah berhasil menyelesaikan satu soal.
 - (j) Pertanyaan kedua dari tumpukan warna kembali diambil oleh anggota bernomor dua dan seterusnya. Tiap anggota dari kelompok harus berlari bergantian.
 - (k) Saat satu siswa dari kelompok sedang "berlari" anggota lainnya membaca dan memahami sumber bacaan, sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan nantinya dengan lebih efisien.
 - (l) Kelompok pertama yang menjawab semua pertanyaan dinyatakan sebagai pemenang.
- 14) Guru kemudian membahas semua pertanyaan dengan cara menunjuk salah satu kelompok untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor satu yang telah mereka jawab saat permainan, kemudian menunjuk salah satu kelompok lainnya untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor dua dan seterusnya.

15) Guru bersama siswa membuat kesimpulan.

16) Memberikan penghargaan kepada kelompok yang dinyatakan menang dalam permainan.

F. Instrumen penelitian

Adapun instrumen penelitian yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

1. Keterlaksanaan Pembelajaran

Lembar observasi yang digunakan untuk mengamati keterlaksanaan pembelajaran matematika siswa kelas VIII-4 SMP Negeri 1 Makassar yang berlangsung selama pelaksanaan penelitian melalui penerapan model Pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan Pendekatan Kontekstual

2. Tes hasil belajar matematika Siswa

Tes hasil belajar digunakan untuk memperoleh informasi tentang penguasaan Siswa terhadap pembelajaran matematika sebelum diterapkan model Pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan Pendekatan Kontekstual yang biasa disebut *pretest* dan setelah diterapkan model Pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan Pendekatan Kontekstual yang biasa disebut *posttest*.

3. Lembar observasi aktivitas siswa

Lembar observasi yang digunakan untuk mengamati aktifitas pembelajaran matematika siswa kelas VIII-4 SMP Negeri 1 Makassar

yang berlangsung selama pelaksanaan penelitian melalui penerapan model Pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan Pendekatan Kontekstual dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan penerapan model Pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan Pendekatan Kontekstual.

4. Angket respon Siswa

Angket respon Siswa dirancang untuk mengetahui respon Siswa terhadap model Pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan Pendekatan Kontekstual yang digunakan. Aspek respon Siswa menyambut pelaksanaan pembelajaran, suasana kelas, minat mengikuti pembelajaran berikutnya, cara-cara guru mengajar dan saran-saran. Angket respon Siswa diberikan ketika proses belajar mengajar selesai.

G. Teknik Pengumpulan Data

Adapun langkah-langkah pengumpulan data sebagai berikut:

- a. Data tentang keterlaksanaan pembelajaran dikumpulkan dengan menggunakan instrumen keterlaksanaan pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan oleh observer.
- b. Data tentang hasil belajar matematika siswa sesudah pembelajaran diambil dengan menggunakan instrumen tes hasil belajar matematika.

- c. Data tentang aktivitas siswa selama penelitian berlangsung diambil dengan menggunakan instrumen lembar observasi aktivitas siswa.
- d. Data tentang respons siswa terhadap pembelajaran diambil dengan menggunakan instrumen angket respon siswa.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni:

1. Analisis Statistika Deskriptif

a. Analisis Data Keterlaksanaan Pembelajaran

Data tentang keterlaksanaan pembelajaran dilihat dari kemampuan guru mengelola pembelajaran. Analisis data dilakukan dengan mengobservasi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran selama empat kali pertemuan. Kategori kemampuan guru untuk setiap aspek dalam mengelola pembelajaran menggunakan model Pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan Pendekatan Kontekstual ditetapkan sebagai berikut:

- 1) Skor 4 kategori sangat baik.
- 2) Skor 3 kategori baik.
- 3) Skor 2 kategori cukup.
- 4) Skor 1 kategori kurang baik.

Sedangkan untuk memberikan interpretasi terhadap rata-rata skor akhir yang diperoleh digunakan kategori sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kategori Kemampuan Guru

Tingkat Kemampuan Guru (tkg)	Kriteria
$0,00 \leq \text{tkg} < 1,00$	Baik
$1,00 \leq \text{tkg} < 2,00$	Kurang
$2,00 \leq \text{tkg} < 3,00$	Cukup
$3,00 \leq \text{tkg} < 4,00$	Baik
$\text{tkg} = 4,00$	Sangat Baik

Sumber : Bahry

(2015:40)

b. Hasil Belajar Siswa

Analisis statistika *deskriptif* dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik faktor yang diselidiki misalnya hasil belajar siswa yang meliputi: nilai tertinggi, nilai terendah, nilai rata-rata, rentang, median, standar deviasi, dan tabel distribusi frekuensi. Data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Gain adalah selisih antara nilai *posttest* dan *pretest*, gain menunjukkan peningkatan pemahaman atau penguasaan konsep siswa setelah pembelajaran dilakukan guru.

$$g = \frac{S_{\text{posttest}} - S_{\text{pretest}}}{S_{\text{maksimum}} - S_{\text{pretest}}}$$

Keterangan:

g = gain ternormalisasi

S_{pre} = skor pretes

S_{pos} = skor postes

S_{mak} = skor maksimum ideal

Tabel 3.3 Klasifikasi Normalisasi Gain

Koefisien Normalisasi Gain	Klasifikasi
$g < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g \geq 0,7$	Tinggi

Sumber : Bahry

(2015:41)

Adapun kriteria yang digunakan untuk menentukan kategori skor dari setiap variabel pada penelitian ini yaitu

Tabel 3.4 Kategorisasi Standar Hasil Belajar Siswa

Skor	Kategori
$0 \leq x < 54$	SangatRendah
$54 \leq x < 76$	Rendah
$76 \leq x < 80$	Sedang
$80 \leq x < 90$	Tinggi
$90 \leq x \leq 100$	SangatTinggi

Sumber : Ibu sufiana

Disamping itu hasil belajar siswa juga diarahkan pada pencapaian hasil belajar secara individual. Kriteria seorang siswa dikatakan tuntas belajar apabila memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan oleh sekolah yakni 76,00. Sedangkan ketuntasan klasikal tercapai apabila minimal 75% siswa di kelas tersebut telah mencapai skor paling sedikit 76,00.

$$\text{Ketuntasan belajar klasikal} = \frac{\text{Banyaknya siswa dengan skor} \geq 75}{\text{banyaknya siswa}} \times 100\%$$

Tabel 3.5 Kategorisasi Standar Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII-4 SMP Negeri 1 Makassar

Skor	Kategorisasi Ketuntasan Belajar
$0 \leq x \leq 75$	Tidak Tuntas
$75 < x \leq 100$	Tuntas

c. Analisis Data Aktivitas siswa

Data hasil pengamatan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dianalisis dengan melihat rata-rata aktivitas hasil pengamatan. Artinya tingkat aktivitas siswa dihitung dengan cara menjumlah nilai tiap aspek kemudian membaginya dengan banyak aspek yang dinilai.

Adapun langkah-langkah untuk menentukan persentaserata-rata aktivitas siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan banyaknya siswa yang aktif dalam proses pembelajaran.
- 2) Mencari persentase aktivitas siswa, dengan menggunakan rumus :

$$S = \frac{X}{N} \times 100\%$$

Keterangan

S : persentase aktivitas siswa

X : banyaknya siswa yang aktif/pasif setiap pertemuan

N : jumlah siswa yang hadir setiap pertemuan

Kriteria aktivitas siswa dalam pembelajaran dikatakan aktif apabila jumlah siswa yang aktif minimal 75%.

d. Analisis Data Respon Siswa

Data tentang respon siswa diperoleh dari angket respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Selanjutnya dianalisis dengan mencari persentase jawaban siswa untuk tiap-tiap pertanyaan dalam angket. Respon siswa dianalisis dengan melihat presentase dari respon siswa.

Langkah-langkah yang dilakukan untuk menganalisis data respon siswa adalah sebagai berikut :

1. Menghitung persentase banyak siswa yang memberikan respon positif dengan cara membagi jumlah siswa yang memberikan

respon positif dengan jumlah siswa yang memberikan respon kemudian dikalikan 100%.

2. Menghitung persentase banyaknya siswa yang memberikan respon negatif dengan cara membagi jumlah siswa yang memberikan respon negatif dengan jumlah siswa yang memberikan respon kemudian dikalikan 100%.

Data mengenai respon siswa dianalisis dengan menghitung persentase tiap pilihan respon dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{B} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase respon siswa yang menjawab senang , menarik, dan ya.

F : Banyaknya siswa yang menjawab senang, menarik, dan ya.

B : Banyaknya siswa yang mengisi angket.

Respon siswa dikatakan positif jika persentase respon siswa dalam menjawab senang, menarik, dan ya untuk setiap aspek $\geq 75\%$.

1. Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data dan hasilnya diberlakukan satuan eksperimen. Teknik pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *t-test* dengan terlebih dahulu melakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

a) Pengujian Normalitas

Uji normalitas merupakan langkah awal dalam menganalisis data secara spesifik. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Untuk pengujian tersebut digunakan uji kolmogorov-smirnov dengan menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05, dengan syarat:

Jika $p_{\text{value}} \geq \alpha = 0,05$ maka distribusinya adalah normal.

Jika $p_{\text{value}} < \alpha = 0,05$ maka distribusinya adalah tidak normal.

b) Uji Gain Ternormalisasi

Untuk mengetahui seberapa besar ketuntasan hasil belajar siswa, diuji dengan menggunakan rumus *Normalized Gain*:

$$g = \frac{S_{\text{posttest}} - S_{\text{pretest}}}{S_{\text{maksimum}} - S_{\text{pretest}}}$$

Dengan g adalah gain yang dinormalisasi (N-gain), skor posttest nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah pembelajaran melalui penerapan model Pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan Pendekatan Kontekstual, skor pretest adalah nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum pembelajaran melalui penerapan model Pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan Pendekatan Kontekstual skor maksimal adalah nilai skor maksimal ideal.

Tinggi rendahnya gain yang dinormalisasi (N-gain) dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

a. jika $g \geq 0,7$, maka N-gain yang dihasilkan termasuk kategori tinggi;

b. jika $0,7 > g \geq 0,3$, maka N-gain yang dihasilkan termasuk kategori sedang, dan

c. jika $g < 0,3$ maka N-gain yang dihasilkan termasuk kategori rendah.

c) Pengujian Hipotesis Penelitian

Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui dugaan sementara yang telah dipaparkan pada bab II

1) Rata-rata hasil belajar siswa setelah diajar dengan model Pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan Pendekatan Kontekstual dari 74,9 Secara statistik dapat dituliskan sebagai berikut:

$$H_0: \mu \leq 75,9 \text{ melawan } H_1: \mu > 75,9$$

Keterangan :

μ = Parameter skor rata-rata hasil belajar siswa.

2) Ketuntasan belajar siswa setelah diajar dengan menggunakan model Pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan Pendekatan Kontekstual secara klasikal minimal 75%.

$$H_0: \mu \leq 74,9 \% \quad \text{melawan} \quad H_1: \mu > 74,9 \%$$

Keterangan:

μ = Parameter ketuntasan belajar secara klasikal.

- 3) Rata-rata gain ternormalisasi siswa setelah diajar dengan menggunakan model Pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan Pendekatan Kontekstual lebih besar dari 0,29 (kategori sedang). Secara statistik dapat ditulis sebagai berikut :

$$H_0 : \mu_g \leq 0,29 \quad \text{melawan} \quad H_1 : \mu_g > 0,29$$

Keterangan:

μ_g = Parameter skor rata-rata gain ternormalisasi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bagian ini disajikan hasil analisis data dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial.

1. Hasil Analisis Statistika Deskriptif

a. Deskripsi Keterlaksanaan Pembelajaran

Keterlaksanaan pembelajaran yang diobservasi adalah keterlaksanaan pembelajaran yang berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual. Adapun observasi terhadap keterlaksanaan pembelajaran tersebut mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Berdasarkan lampiran D1 hasil pengamatan rata-rata keterlaksanaan pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual selama empat pertemuan yaitu 3,8. Dalam kriteria keterlaksanaan pembelajaran yang telah dipaparkan pada bab III, nilai rata-rata total yang diperoleh berada pada interval $3,00 < \bar{x} \leq 4,00$ yang artinya berada pada kategori terlaksana dengan sangat baik sehingga dapat dikatakan efektif.

b. Deskripsi Hasil Belajar Matematika

1) Statistik Skor Hasil Tes Kemampuan Awal (*pretest*) Siswa sebelum diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual

Dari hasil analisis statistika deskriptif sebagaimana terlampir pada lampiran, maka statistik skor hasil tes kemampuan awal siswa sebelum diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual (*Pretest*) dirangkum dalam tabel berikut.

Tabel 4.2 Deskripsi Skor Hasil Tes Kemampuan Awal (*pretest*) Siswa Kelas VIII-4 SMP Negeri 1 Makassar

Statistik	Nilai Statistik
Sampel	27
Skor Ideal	100
Skor Tertinggi	20
Skor Terendah	2
Rentang Skor	18
Skor Rata-rata	10,41
Median	10,00
Modus	10
Standar Deviasi	4,885

Sumber : Data Olah Lampiran D

Berdasarkan Tabel 4.2 di atas diperoleh informasi bahwa skor rata-rata kemampuan awal siswa sebelum diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan

pendekatan kontekstual adalah 10,41 dari skor ideal 100. Skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 20 dan skor terendah adalah 2 dengan standar deviasi 4,885.

Jika skor hasil tes kemampuan awal siswa sebelum diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh Tabel distribusi frekuensi dan persentase skor sebagai berikut:

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Tes Kemampuan Awal (*pretest*) Siswa Kelas VIII-4 SMP Negeri 1 Makassar

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq x < 54$	Sangat rendah	27	100
$54 \leq x < 76$	Rendah	0	0
$76 \leq x < 80$	Sedang	0	0
$80 \leq x < 90$	Tinggi	0	0
$90 \leq x \leq 100$	Sangat Tinggi	0	0
Jumlah		27	100

Sumber : Data Olah

Lampiran D

Berdasarkan Tabel 4.2 dan Tabel 4.3 dapat digambarkan bahwa dari 27 siswa kelas VIII-4 SMP Negeri 1 Makassar yang dijadikan sampel penelitian pada pretest, pada umumnya memiliki tingkat hasil tes kemampuan awal dalam kategori sangat rendah dengan skor rata-rata 10,41 dari skor ideal 100.

2) **Statistik Skor Hasil Belajar (*posttest*) Matematika Siswa setelah diajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual.**

Dari hasil analisis statistika deskriptif sebagaimana terlampir pada lampiran D.2, maka statistik skor hasil belajar matematika siswa setelah diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual dirangkum dalam tabel berikut.

Tabel 4.4 Deskripsi Skor Hasil Belajar (*posttest*) Matematika Siswa Kelas VIII-4 SMP Negeri 1 Makassar

Statistik	Nilai Statistik
Sampel	27
Skor Ideal	100
Skor Tertinggi	96
Skor Terendah	58
Rentang Skor	38
Skor Rata-rata	80,48
Median	80,00
Modus	80
Standar Deviasi	7,633

Sumber : Data Olah Lampiran D

Berdasarkan Tabel 4.4 di atas diperoleh informasi bahwa skor rata-rata hasil belajar matematika siswa setelah diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw*

dengan pendekatan kontekstual adalah 80,48 dari skor ideal 100. Skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 96 dan skor terendah adalah 58 dengan standar deviasi 7,633.

Jika skor hasil belajar matematika siswa setelah diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual dikelompokkan kedalam lima kategori, maka diperoleh tabel distribusi frekuensi dan persentase skor sebagai berikut:

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar (*posttest*) Matematika Siswa Kelas VIII-4 SMP Negeri 1 Makassar

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq x < 54$	Sangat rendah	0	0
$54 \leq x < 76$	Rendah	1	3,7
$76 \leq x < 80$	Sedang	10	37,0
$80 \leq x < 90$	Tinggi	12	44,4
$90 \leq x \leq 100$	Sangat Tinggi	4	14,8
Jumlah		27	100

Sumber : Data Olah Lampiran D

Berdasarkan Tabel 4.4 dan Tabel 4.5 dapat digambarkan bahwa dari 27 siswa kelas VIII-4 SMP Negeri 1 Makassar yang dijadikan sampel penelitian pada *posttest*, pada umumnya memiliki tingkat hasil belajar matematika dalam kategori tinggi dengan skor rata-rata 80,48 dari skor ideal 100.

Kemudian untuk melihat persentase ketuntasan hasil belajar matematika siswa setelah perlakuan (posttest) dapat dilihat pada Tabel 4.6 berikut.

Tabel 4.6 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII-4 SMP Negeri 1 Makassar

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq x \leq 75$	Tidak Tuntas	5	18,5
$75 < x \leq 100$	Tuntas	22	81,5
Jumlah		27	100

Sumber : Data Olah Lampiran D

Kriteria seorang siswa dikatakan tuntas belajar apabila memiliki nilai minimal 76. Dari Tabel 4.6 di atas dapat digambarkan bahwa jumlah siswa yang telah mencapai kriteria ketuntasan belajar sebanyak 22 orang dari jumlah keseluruhan 27 orang dengan persentase 81,5% sedangkan yang tidak mencapai kriteria ketuntasan belajar sebanyak 5 orang dari jumlah keseluruhan dengan persentase 18,5%.

c. Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Pengamatan terhadap aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran menggunakan lembar observasi aktivitas siswa, pengamat mengamati aktivitas siswa yang dominan termasuk didalamnya pengamat menuliskan hasil pengamatannya. Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika setiap kali pertemuan selama empat kali tatap muka dinyatakan dengan persentase. Hasil tersebut disajikan secara terperinci dapat dilihat dalam lampiran D1.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa selama pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the*

draw dengan pendekatan kontekstual dapat dibuat rangkuman sebagai berikut:

1. Rata-rata persentase siswa yang mendengarkan dan memperhatikan motivasi yang disampaikan oleh guru mencapai 97%. Angka ini menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama hingga pertemuan terakhir siswa memperhatikan motivasi yang disampaikan oleh guru.
2. Rata-rata persentase siswa yang memperhatikan dan mencatat tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru mencapai 94%. Angka ini menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama hingga pertemuan terakhir sebagian besar siswa memperhatikan dan mencatat tujuan pembelajaran.
3. Rata-rata persentase siswa yang memperhatikan pembahasan materi pelajaran matematika yang diajarkan oleh guru mencapai 95%. Angka ini menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama hingga pertemuan terakhir siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi ajar yang diberikan.
4. Rata-rata persentase siswa yang aktif bekerjasama dan berdiskusi dengan siswa lain dalam kelompoknya mencapai 93%. Data hasil observasi menunjukkan bahwa secara keseluruhan siswa bekerjasama dan berdiskusi secara aktif dengan teman kelompoknya untuk mengerjakan tugas kelompok.
5. Rata-rata persentase siswa yang dapat mempresentasikan jawabannya di depan kelas mencapai 29%.

6. Rata-rata persentase siswa yang memberikan tanggapan terhadap presentasi kelompok lain mencapai 29%.
7. Rata-rata persentase siswa yang menyimpulkan hasil diskusi dan membuat rangkuman mencapai 94%. Data observasi menunjukkan bahwa dari pertemuan pertama hingga pertemuan terakhir secara keseluruhan siswa dapat menyimpulkan hasil diskusi serta membuat rangkumannya.
8. Rata-rata persentase siswa yang menanyakan hal-hal yang belum dimengerti dari tugas yang diberikan oleh guru mencapai 78%. ini menunjukkan bahwa dari pertemuan pertama hingga pertemuan terakhir siswa aktif bertanya kepada guru apabila ada soal yang tidak dimengerti.
9. Rata-rata persentase siswa yang menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru mencapai 100%. Data hasil observasi dari pertemuan pertama hingga pertemuan terakhir menunjukkan bahwa secara keseluruhan siswa selalu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.
10. Rata-rata persentase siswa yang mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang diberikan oleh guru mencapai 100%. Ini menunjukkan bahwa dari pertemuan pertama hingga pertemuan terakhir secara keseluruhan siswa mampu mengerjakan LKS yang diberikan oleh guru.
11. Rata-rata persentase siswa yang membuat rangkuman atau kesimpulan materi yang telah dipelajari mencapai 98%. Ini

menunjukkan bahwa dari pertemuan pertama hingga pertemuan terakhir siswa aktif dalam membuat rangkuman dan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.

12. Rata-rata persentase siswa yang mencatat Pekerjaan Rumah (PR) yang diberikan guru serta menyimak penjelasan guru terkait materi berikutnya mencapai 96%. Data hasil observasi menunjukkan bahwa dari pertemuan pertama hingga pertemuan terakhir secara keseluruhan siswa selalu mencatat PR yang diberikan guru serta selalu menyimak penjelasan guru terkait materi berikutnya.

$$\begin{aligned}
 \text{Rata-rata Persentase Aktivitas Positif Siswa} &= \frac{\text{Jumlah Persentase Aktivitas Positif Siswa}}{\text{Banyaknya Aspek Aktivitas Positif Siswa}} \\
 &= \frac{1003}{12} \\
 &= 84\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap seluruh aspek yang diamati, persentase siswa aktif selama empat kali pertemuan pada pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual mencapai 84%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual tergolong aktif.

d. Deskripsi Hasil Respons Siswa

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data respons siswa adalah angket respons siswa.

Hasil analisis data respons siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran

kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual yang diisi oleh 27.

Berdasarkan lampiran D1 hasil rata-rata respon siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual yaitu 95% sehingga dapat dinyatakan bahwa siswa di SMP Negeri 1 Makassar memberikan respons positif dari sejumlah pertanyaan yang diajukan, berarti kriteria respons positif untuk kegiatan pembelajaran terpenuhi.

13. Hasil Analisis Inferensial

Analisis statistik inferensial pada bagian ini digunakan untuk pengujian hipotesis yang telah dirumuskan dan sebelum melakukan analisis statistik inferensial terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji gain.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah skor rata-rata hasil belajar siswa (*pretest-posttest*) berdistribusi normal atau tidak. Kriteria pengujiannya adalah:

Jika $P_{\text{value}} \geq \alpha = 0,05$ maka data berasal dari populasi berdistribusinya normal.

Jika $P_{\text{value}} < \alpha = 0,05$ maka data berasal dari populasi tidak berdistribusinya normal.

Dengan menggunakan bantuan program komputer dengan program *Statistical Product and Service USolutions* (SPSS) versi 21

dengan Uji *Kolmogorov-Smirnov*. Berdasarkan lampiran D2 hasil analisis skor rata-rata untuk *pretest* SMP Negeri 1 Makassar menunjukkan nilai $P_{\text{value}} > \alpha$ yaitu $0,2 > 0,05$ dan skor rata-rata untuk *posttest* menunjukkan nilai $P_{\text{value}} > \alpha$ yaitu $0,2 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa skor *pretest* dan *posttest* termasuk kategori normal.

b. Uji Gain

Pengujian *Normalized gain* bertujuan untuk mengetahui seberapa besar ketuntasan hasil belajar siswa.

Dari hasil pengujian *Normalized gain* yang dapat dilihat pada lampiran D2 menunjukkan bahwa SMP Negeri 1 Makassar memiliki indeks gain = 0,78. Hal ini berarti berada pada interval $g \geq 0,7$ maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar di kategorikan tinggi.

c. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dianalisis dengan menggunakan *uji-t* untuk mengetahui apakah pembelajaran matematika efektif melalui model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual pada siswa Kelas VIII-4 SMP Negeri 1 Makassar.

Uji hipotesis minor

- 1) Hasil belajar siswa setelah diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual

dihitung dengan menggunakan uji-t *one sample test* yang dirumuskan dengan hipotesis sebagai berikut:

$$H_0: \mu \leq 75,9 \text{ melawan } H_1: \mu > 75,9$$

μ : skor rata-rata hasil belajar siswa

Berdasarkan hasil analisis SPSS (lampiran D2), tampak bahwa Nilai p (*sig.(2-tailed)*) adalah $0,004 < 0,05$ menunjukkan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti hasil belajar (*posttes*) siswa kelas VIII-4 SMP Negeri 1 Makassar lebih dari atau sama dengan KKM.

- 2) Ketuntasan belajar siswa setelah diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual secara klasikal dihitung dengan menggunakan uji proporsi yang dirumuskan dengan hipotesis sebagai berikut:

$$H_0: \pi \leq 74,9\% \text{ melawan } H_1: \pi > 74,9\%$$

Keterangan :

π : parameter ketuntasan belajar secara klasikal

Pengujian ketuntasan klasikal siswa VIII-4 SMP Negeri 1 Makassar dilakukan dengan menggunakan uji proporsi. Untuk uji proporsi dengan menggunakan taraf signifikan 5% diperoleh $Z_{tabel} = 1,64$. Karena diperoleh nilai $Z_{hitung} = 0,779$ maka H_0 diterima, artinya proporsi siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal tidak lebih dari 74,9% dari keseluruhan siswa yang mengikuti tes.

Berdasarkan uraian di atas, terlihat proporsi siswa tidak mencapai kriteria ketuntasan klasikal (75%) dengan KKM=76 Jadi,

dapat disimpulkan bahwa secara inferensial hasil belajar matematika siswa setelah diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual tidak terdapat pengaruh dari aspek ketuntasan klasikal.

3) Rata-rata gain ternormalisasi siswa setelah diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual dihitung dengan menggunakan uji-t *one sample test* yang dirumuskan dengan hipotesis sebagai berikut:

$$H_0: \mu_g \leq 0,29 \text{ melawan } H_1: \mu_g > 0,29$$

Keterangan :

μ_g : skor rata-rata gain ternormalisasi

Berdasarkan hasil analisis (Lampiran D2) tampak bahwa Nilai p (*sig.(2-tailed)*) adalah $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti rata-rata gain ternormalisasi pada siswa kelas VIII-4 SMP Negeri 1 Makassar lebih dari 0,29, yakni hasil belajar siswa berada pada kategori tinggi.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya maka pada bagian ini akan diuraikan hasil penelitian yaitu pembahasan hasil analisis deskriptif dan pembahasan hasil analisis inferensial.

1. Pembahasan Hasil Analisis Deskriptif

Pada pembahasan hasil analisis deskriptif meliputi keterlaksanaan pembelajaran, hasil belajar siswa, aktivitas siswa serta respon siswa dalam proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual akan diuraikan sebagai berikut:

a. Keterlaksanaan Pembelajaran

Hasil analisis data observasi terhadap keterlaksanaan pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual di SMP Negeri 1 Makassar dari pertemuan I sampai dengan pertemuan IV menunjukkan rata-rata total 3,8 berdasarkan lampiran D1. Nilai rata-rata yang diperoleh berada pada interval $3,00 < \bar{x} \leq 4,00$ yang artinya berada pada kategori terlaksana dengan sangat baik sehingga dapat dikatakan efektif.

b. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa dikatakan efektif apabila siswa di kelas tersebut telah mencapai tingkat ketuntasan secara klasikal paling sedikit 75%.

1) Hasil Tes Kemampuan Awal (*pretest*) Siswa Sebelum Pembelajaran Melalui Penerapan Model Pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual

Hasil analisis data tes kemampuan awal siswa sebelum diterapkan pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual menunjukkan bahwa dari 27 siswa kelas VIII-4 SMP Negeri 1 Makassar, keseluruhan siswa tidak ada yang mencapai ketuntasan individu (mendapat skor ketuntasan minimal 76), dengan kata lain hasil belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual umumnya masih tergolong sangat rendah dan memenuhi kriteria ketuntasan klasikal.

2) Hasil Tes Belajar Matematika Siswa Setelah Pembelajaran Melalui Penerapan Model Pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual

Hasil analisis data hasil belajar matematika siswa setelah pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual menunjukkan bahwa kelas VIII-4 SMP Negeri 1 Makassar terdapat 22 orang siswa atau 81,5% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sedangkan siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 5 siswa atau 18,5%. Dengan kata lain, hasil belajar matematika siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual berada pada kategori tinggi dan hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal.

c. Aktivitas Siswa

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual pada siswa kelas VIII-4 SMP Negeri 1 Makassar menunjukkan bahwa siswa aktif dalam pembelajaran baik sebelum dan sesudah pembelajaran, hubungan sosial siswa semakin baik, siswa dengan guru telah memenuhi kriteria aktif. Sedangkan hasil analisis data observasi aktivitas siswa menunjukkan rata-rata persentase frekuensi aktivitas siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual yaitu 84%. Kriteria keberhasilan aktivitas siswa dalam penelitian ini dikatakan efektif apabila minimal 75% siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika.

d. Respons Siswa

Kriteria yang ditetapkan untuk mengatakan bahwa para siswa memiliki respons positif terhadap kegiatan pembelajaran adalah lebih dari 75% dari mereka memberi respons positif dari jumlah aspek yang ditanyakan. Respons positif siswa terhadap pembelajaran dikatakan

tercapai apabila kriteria respons positif siswa untuk kegiatan pembelajaran terpenuhi.

Berdasarkan jawaban siswa dari angket yang dibagikan diperoleh data bahwa 95% siswa di SMP Negeri 1 Makassar memberikan respons positif dari sejumlah pertanyaan yang diajukan, berarti kriteria respons positif untuk kegiatan pembelajaran terpenuhi.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa hasil belajar, aktivitas dan respons siswa telah memenuhi kriteria.

2. Pembahasan Hasil Analisis Inferensial

Hasil analisis inferensial yang dimaksudkan adalah pembahasan terhadap hasil pengujian hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya.

Hasil analisis inferensial menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* telah memenuhi uji normalitas yang merupakan uji prasyarat sebelum melakukan uji hipotesis. Data *pretest* dan *posttest* dari setiap sekolah telah terdistribusi dengan normal karena nilai $P > \alpha = 0,05$ (Lampiran D2).

Karena data berdistribusi normal maka memenuhi kriteria untuk digunakannya uji-t untuk menguji hipotesis penelitian. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji-t *one sample test* dengan sebelumnya melakukan *Normalized gain* pada data *pretest* dan data *posttest*. Pengujian *Normalized gain* bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa setelah diberiperlakukan.

Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji-t *one sample test* dengan sebelumnya melakukan *Normalized gain* pada data *pretest* dan

data *posttest*. (Lampiran D) dari setiap sekolah telah diperoleh nilai p (*sig.(2-tailed)*) adalah $0,000 < 0,05 = \alpha$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti bahwa “Terjadi peningkatan hasil belajar matematika setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual pada siswa kelas VIII-4 SMP Negeri 1 Makassar dimana nilai gainnya lebih dari 0,29”.

Ketuntasan belajar siswa setelah diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual secara klasikal kurang dari 74,9% dengan menggunakan uji proporsi (Lampiran D) diperoleh nilai $Z_{hitung} < Z_{tabel} = 0,779 < 1,64$ yang berarti bahwa hasil belajar siswa kelas VIII-4 SMP Negeri 1 Makassar dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual tidak tuntas secara klasikal. Adapun hal tersebut dapat terjadi dikarenakan sebagian siswa keseriusan dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar perlu ditingkatkan, supaya tingkat pemahaman siswa terhadap materi dapat tercapai secara maksimal.

Dari hasil analisis deskriptif dan inferensial yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa “Pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual pada siswa Kelas VIII-4 SMP Negeri 1 Makassar” tidak berpengaruh terkhusus ditinjau dari ketuntasan klasikal.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual pada siswa Kelas VIII-4 SMP Negeri 1 Makassar tidak berpengaruh terhadap kualitas belajar yang ditinjau dari hasil belajar matematika siswa, aktivitas siswa selama proses pembelajaran dan respons siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual, khususnya dari aspek ketuntasan klasikal.

Rincian kualitas belajar yang diperoleh dari hasil penelitian diuraikan sebagai berikut :

1. Keterlaksanaan metode pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran berada pada kategori sangat terlaksana dengan rata-rata 3,8 dari skor ideal 4 (berada pada kategori sangat terlaksana).
2. Hasil belajar matematika siswa kelas VIII-4 SMP Negeri 1 Makassar setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual termasuk dalam kategori tinggi dengan nilai rata-rata 80,48 dan deviasi standar 7,63. Hasil ini juga menunjukkan bahwa terdapat 22 siswa atau 81,5% yang mencapai KKM dan 5 siswa atau 18,5% yang

tidak mencapai KKM (mendapat skor dibawah 76) dan nilai gain ternormalisasi sebesar 0,78 yang berada pada kategori tinggi, sedangkan dari hasil analisis inferensial menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual tuntas secara klasikal yakni 81,5%.

3. Rata-rata persentase aktivitas siswa yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran dari aspek yang diamati secara keseluruhan dikategorikan aktif. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan rata-rata persentasi aktivitas siswa yaitu sebanyak 84 aktif dalam pembelajaran matematika.
4. Rata-rata persentase siswa di setiap sekolah yang memberikan respons positif terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual pada pembelajaran matematika adalah 95%. Hal ini tergolong respons positif sebagaimana standar yang telah ditentukan yaitu lebih dari 75%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dalam upaya peningkatan hasil belajar matematika siswa, dikemukakan beberapa saran sebagai berikut.

1. Kepada pihak sekolah SMP Negeri 1 Makassar diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the*

draw dengan pendekatan kontekstual dalam proses pembelajaran khususnya untuk mata pelajaran matematika.

2. Melihat dari hasil penelitian ini, diharapkan agar guru lebih bijak dalam memilih model pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dimaksudkan agar siswa mampu memperoleh hasil belajar matematika yang lebih baik.
3. Kepada siswa, diharapkan mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dari guru dan senantiasa meningkatkan pemahaman untuk setiap pelajaran sehingga hasil belajar semakin meningkat.
4. Penelitian ini sangat terbatas baik dari segi variabel maupun populasinya, sehingga diharapkan kepada peneliti di bidang pendidikan matematika khususnya untuk melakukan penelitian lebih lanjut guna memperluas hasil penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. 2010. *Belajar Dan Pembelajaran*. Alfabeta: Bandung.
- Badudu, J.S dan Sutan Muhammad Zain. 1994. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta : Pustaka Sinar Harapan.
- Bahri, Syamsul. 2015. *Efektivitas Metode The Learning Cell Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 4 Sungguminasa Kabupaten Gowa*. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media
- Faizah, Zumrotul. 2013. *Penerapan Metode Pembelajaran Drill dan Quick On The Draw untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Aritmetika Sosial*. Malang: Skripsi Jurusan Matematika FKIP Unisma. [Http://zumrotul-faizah-penerapan-metode-pembelajaran-drill-dan-quick-on-the-draw-untuk-meningkatkan-pemahaman-materi-aritmetika-sosial-46-50/jurnal.pdf.vol1/](http://zumrotul-faizah-penerapan-metode-pembelajaran-drill-dan-quick-on-the-draw-untuk-meningkatkan-pemahaman-materi-aritmetika-sosial-46-50/jurnal.pdf.vol1/) (diakses 19 November 2017 pukul 16.23 WITA).
- Fathurrohman, Pupuh. 2010. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Pemahaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: P.T Refika Aditama.
- Ginnis, Paul, 2016. *Trik dan Taktik Mengajar*. Jakarta: Indeks.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani: 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Poerwadarminta. W.J.S.2003. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Gafindo Persada.
- Sagala, Syaiful. 2006. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: CV. Alfabeta.

- Soedjadi, R. 2000. *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia, Konstataasi Keadaan Masa Kini Menuju Harapan Masa Depan*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional..
- Sugiyono, 2013, *Metode Penelitian Pendidikan (Penelitian kuantitatif, kualitatif,dan R&D)*.Bandung : Alfabeta
- Suherman, Erman. 2003. *Model Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Kompetensi Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung. Universitas Pendidikan Indonesia. [Http:// educate.e-fkipunria.net](http://educate.e-fkipunria.net). (diakses 3 November 2017 pukul 09.00 WITA)
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Udinjuhrocin. 2013. Metode Kooperatif Quick On The Draw. [Http://blog.jimandzam.juplo.com/](http://blog.jimandzam.juplo.com/) (diakses 3 November 2017 pukul 8.10 WITA).
- Uno, Hamzah B. 2011. *Model Pembelajaran (Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif)*.Jakarta: Bumi Aksara.
- Yasthopi,Arif, dkk. 2012. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Quick On The Drawuntuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan (Ksp) di Kelas XI IPA SMA Islam As-Shofa Pekanbaru*. Riau: Skripsi program studi Kimia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau.[Http://jurnal.arif.yasthopi.pdf](http://jurnal.arif.yasthopi.pdf) (diakses 19 November 2017 pukul 16.15).
- Yonara, S, Hamdunah, Yusri, R. 2015. *Pengaruh Penerapan Teknik Quick On The Draw Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 3 Gunung Talalang Kabupaten Solok*. Sumatra Barat : skripsi Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGN Sumatra Barat (diakses 19 November 2017 pukul 16. 20).
- Yulia, Lara Sastri . 2016. *Pengaruh Penerapan Teknik Quick On The Draw terhadap Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa Kelas XI SMKN 1 KOTO XI Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan Tahun Pelajaran 2015/ 2016*. STKIP PGRI SUMBAR : Padang. Skripsi tidak diterbitkan (diakses 19 November 2017 pukul 16.30).

LAMPIRAN A

A.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMP NEGRI 1 Makassar

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas : VIII (Delapan)

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan,

teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari disekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/ teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.	3.4 Menalisis fungsi linear sebagai persamaan garis lurus dan menginterpretasikan grafiknya yang dihubungkan dengan masalah kontekstual	3.4.1 Menjelaskan pengertian persamaan garis lurus. 3.4.2 Memahami grafik persamaan garis lurus 3.4.3 Menentukan kemiringan persamaan garis lurus 3.4.4 Menentukan persamaan garis lurus
2.	4.4 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan fungsi linear sebagai persamaan garis lurus	4.4.1 Menyelesaikan masalah yang terkait dengan persamaan garis lurus

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pengamatan, Tanya jawab, penugasan, individu dan kelompok, diskusi kelompok, peserta didik dapat:

1. Menjelaskan pengertian persamaan garis lurus.
2. Memahami grafik persamaan garis lurus
3. Menentukan kemiringan persamaan garis lurus
4. Menentukan persamaan garis lurus

5. Menyelesaikan masalah yang terkait dengan persamaan garis lurus

D. Materi Pembelajaran

Pertemuan pertama

1. Menjelaskan pengertian persamaan garis lurus.
2. Memahami grafik persamaan garis lurus

Pertemuan kedua

3. Menentukan kemiringan persamaan garis lurus

Pertemuan ketiga

4. Menentukan persamaan garis lurus

Pertemuan keempat

5. Menyelesaikan masalah yang terkait dengan persamaan garis lurus

6. Model dan Metode Pembelajaran

- A. Model : Pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw*
- B. Pendekatan: Kontekstual/ *Contextual teaching and Learning* (CTL)
- C. Metode : ceramah singkat, diskusi, tanya jawab, dan pemberian tugas

7. SUMBER BELAJAR/MEDIA PEMBELAJARAN

- a. Alat dan Bahan
 - Spidol
 - Mistar
- b. Kartu soal
- c. Sumber Belajar

- a. Dewi Nurhaini dan Tri Wahyuni. 2008. *Matematika Konsep dan Aplikasinya: untuk SMP/MTs Kelas VIII*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- b. Agus, Nuniek Avianti. 2007. *Mudah Belajar Matematika 2: Untuk Kelas VIII SMP/MTs*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- c. Buku matematika lainnya yang relevan.

8. Proses Belajar Mengajar atau Skenario Pembelajaran

PERTEMUAN PERTAMA :

1. Pendahuluan

Jenis kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pertemuan dengan salam dan mengajak siswa berdoa. • Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. • Guru menyampaikan informasi kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. • Guru memotivasi siswa agar lebih semangat mengikuti pembelajaran. • Apersepsi Guru mengingatkan kembali materi sebelumnya yaitu fungsi dan menggambar 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menjawab salam dari guru dan siswa berdoa • Siswa menanggapi 	8 menit

	dibidang koordinat kartesius.		
--	-------------------------------	--	--

2 kegiatan Inti

Jenis Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
Fase 2 <i>Mendemonstrasikan keterampilan atau mempresentasikan informasi</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Meminta siswa mengumpulkan gambar atau benda-benda yang menyerupai garis lurus. • Bertanya kepada siswa mengenai gambar atau benda-benda yang menyerupai garis lurus. • Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau mengemukakan pendapatnya mengenai gambar atau benda yang terkumpul. • Mendemonstrasikan secara singkat materi pengertian persamaan garis lurus dan Memahami grafik persamaan garis lurus. 	<ul style="list-style-type: none"> • mengumpulkan gambar/benda yang menyerupai garis lurus. • Menjawab pertanyaan dari guru. • Menanyakan hal-hal yang belum jelas atau menyampaikan pendapatnya. • Memperhatikan penjelasan guru. 	10 menit
Fase 3 <i>Mengorganisasikan siswa ke dalam</i>	<ul style="list-style-type: none"> • mempersiapkan kartu soal dengan warna yang berbeda untuk tiap kelompok serta sumber belajar, kemudian 	<ul style="list-style-type: none"> • berkumpul bersama anggota kelompok yang telah ditentukan. 	5 menit

Jenis Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
<i>kelompok</i>	<p>membagi siswa ke dalam kelompok yang terdiri dari 5-6 orang siswa tiap kelompok sehingga terbentuk 6 kelompok.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membagi tugas tiap orang pada peserta kelompok serta menjelaskan aturan permainan. Dengan kata “mulai”, guru mempersilahkan anggota bernomor satu dari tiap kelompok untuk mengambil pertanyaan pertama menurut warna yang telah ditentukan pada meja guru 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengambil kartu soal pertama pada meja guru yang telah disediakan untuk masing-masing kelompok 	2 menit

Jenis Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
<p>Fase 4 <i>Membimbing kelompok bekerja dan belajar</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengawasi dan membimbing jalannya kerja kelompok • Setelah kartu soal pertama selesai dikerjakan, guru meminta anggota bernomor dua mewakili kelompoknya untuk memberikan jawaban kelompoknya. • Memeriksa jawaban kelompok yang telah selesai mengerjakan kartu soal pertama, jika jawaban benar maka guru mempersilahkan anggota kelompok bernomor dua untuk mengambil kartu soal kedua. Begitu seterusnya sampai semua kartu soal selesai dikerjakan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan jawaban dari kartu soal yang diperoleh • Menunggu guru mengecek jawaban yang diberikan. Jika guru mengatakan jawaban tersebut benar maka siswa dapat mengambil kartu soal berikutnya. 	<p>40 menit</p>
<p>Fase 5 <i>Evaluasi</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • membahas semua pertanyaan dengan cara menunjuk salah satu kelompok untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor satu yang telah mereka jawab saat permainan, kemudian menunjuk salah satu kelompok lainnya untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor dua dst 	<ul style="list-style-type: none"> • Mempresentasikan jawaban dari setiap kartu soal yang telah didiskusikan 	

Jenis Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan. • Membimbing siswa untuk menyimpulkan materi pelajaran dari hasil diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan • Menyimpulkan materi diskusi • 	7 menit
<i>Fase 6</i> <i>Memberikan penghargaan</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kelompok pemenang diberikan penghargaan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menerima penghargaan 	

d. Penutup

Jenis kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
Refleksi dan tindak lanjut (pemberian tugas)	<ul style="list-style-type: none"> • Mengingatkan siswa agar mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya • Memberikan tugas rumah. • Mengakhiri dengan mengucapkan salam 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendengar penjelasan guru • Mencatat tugas yang diberikan • Menjawab salam 	8 menit

PERTEMUAN KEDUA :

Jenis kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
Fase 1 <i>Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa</i>	<ul style="list-style-type: none">• Guru membuka pertemuan dengan salam dan mengajak siswa berdoa.• Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa• Guru menyampaikan informasi kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.• Guru memberikan motivasi kepada siswa.• Apersepsi Guru mengingatkan kembali tentang materi sebelumnya yaitu tentang pengertian persamaan garis lurus dan memahami grafik persamaan garis lurus	<ul style="list-style-type: none">• Siswa menjawab salam dari guru	8 menit

2. Kegiatan Inti

Jenis Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
<p>Fase 2 <i>Mendemonstrasikan keterampilan atau mempresentasikan informasi</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Meminta siswa mengumpulkan gambar atau benda-benda yang menyerupai kemiringan garis lurus. • Bertanya kepada siswa mengenai gambar atau benda-benda yang menyerupai kemiringan garis lurus. • Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau mengemukakan pendapatnya mengenai gambar atau benda yang terkumpul. • Mendemonstrasikan secara singkat materi menentukan kemiringan garis lurus. 	<ul style="list-style-type: none"> • mengumpulkan gambar/benda yang menyerupai kemiringan garis lurus. • Menjawab pertanyaan dari guru. • Menanyakan hal-hal yang belum jelas atau menyampaikan pendapatnya. • Memperhatikan penjelasan guru. 	<p>10 menit</p>
<p>Fase 3 <i>Mengorganisasikan</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • mempersiapkan kartu soal dengan warna yang berbeda untuk tiap kelompok serta 	<ul style="list-style-type: none"> • berkumpul bersama anggota kelompok yang telah 	<p>7 menit</p>

Jenis Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
<i>siswa ke dalam kelompok kooperatif</i>	<p>sumber belajar, kemudian membagi siswa ke dalam kelompok yang terdiri dari 5-6 orang siswa tiap kelompok sehingga terbentuk 6 kelompok.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membagi tugas tiap anggota kelompok, kemudian membagikan kotak berisi perlengkapan yang dibutuhkan dalam bekerja kelompok, • Menjelaskan aturan permainan. Dengan kata “mulai”, guru mempersilahkan anggota bernomor satu dari tiap kelompok untuk mengambil pertanyaan pertama menurut warna yang telah ditentukan pada meja guru 	<p>ditentukan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengambil kartu soal pertama pada meja guru yang telah disediakan untuk masing-masing kelompok 	
Fase 4 <i>Membimbing kelompok bekerja dan belajar</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengawasi dan membimbing jalannya kerja kelompok • Setelah kartu soal pertama selesai dikerjakan, guru meminta anggota bernomor dua mewakili kelompoknya untuk memberikan jawaban kelompoknya. • Memeriksa jawaban 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan jawaban dari kartu soal yang diperoleh • Menunggu guru 	40 menit

Jenis Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
	kelompok yang telah selesai mengerjakan kartu soal pertama, jika jawaban benar maka guru mempersilahkan anggota kelompok bernomor dua untuk mengambil kartu soal kedua. Begitu seterusnya sampai semua kartu soal selesai dikerjakan.	mengecek jawaban yang diberikan. Jika guru mengatakan jawaban tersebut benar maka siswa dapat mengambil kartu soal berikutnya.	
Fase 5 <i>Evaluasi</i>	<ul style="list-style-type: none"> • membahas semua pertanyaan dengan cara menunjuk salah satu kelompok untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor satu yang telah mereka jawab saat permainan, kemudian menunjuk salah satu kelompok lainnya untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor dua dan seterusnya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mempresentasikan jawaban dari setiap kartu soal yang telah didiskusikan 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan. • Membimbing siswa untuk menyimpulkan materi pelajaran dari hasil diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan • Menyimpulkan materi diskusi 	7 menit
Fase 6 <i>Memberikan</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kelompok pemenang diberikan penghargaan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menerima penghargaan 	

Jenis Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
<i>penghargaan</i>			

3. Penutup

Jenis kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
Refleksi dan tindak lanjut (pemberian tugas)	<ul style="list-style-type: none"> Mengingatkan siswa agar mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya Memberikan tugas rumah. Mengakhiri dengan mengucapkan salam 	<ul style="list-style-type: none"> Mendengar penjelasan guru Mencatat tugas Menjawab salam 	8 menit

PERTEMUAN KETIGA :

1. Pendahuluan

Jenis kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	<ul style="list-style-type: none"> Guru membuka pertemuan dengan salam dan mengajak siswa berdoa. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. Guru menyampaikan informasi kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari dan tujuan materi yang akan dipelajari dan tujuan 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab salam dari guru Siswa menanggapi 	8 menit

	<p>pembelajaran yang akan dicapai.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memotivasi siswa agar lebih memahami materi. • Apersepsi Guru mengingatkan kembali materi sebelumnya yaitu tentang cara menghitung gradien dalam berbagai bentuk. 		
--	--	--	--

2. kegiatan Inti

Jenis Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
Fase 2 <i>Mendemonstrasikan keterampilan atau mempresentasikan informasi</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengingat kembali materi tentang menentukan kemiringan garis lurus dan memeriksa PR dengan bertanya kepada beberapa siswa, • Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab pertanyaan dan menanggapi pendapat teman serta memperlihatkan PR. • Bertanya jika ada yang kurang jelas. 	10 menit
Fase 3 <i>Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif</i>	<ul style="list-style-type: none"> • mempersiapkan kartu soal dengan warna yang berbeda untuk tiap kelompok serta sumber belajar, kemudian membagi siswa ke dalam kelompok yang terdiri dari 5-6 orang siswa tiap kelompok sehingga terbentuk 6 kelompok. 	<ul style="list-style-type: none"> • berkumpul bersama anggota kelompok yang telah ditentukan. 	7 menit

Jenis Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Membagi tugas tiap anggota kelompok, kemudian membagikan kotak berisi perlengkapan yang dibutuhkan dalam bekerja kelompok, • Menjelaskan aturan permainan. Dengan kata “mulai”, guru mempersilahkan anggota bernomor satu dari tiap kelompok untuk mengambil pertanyaan pertama menurut warna yang telah ditentukan pada meja guru 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengambil kartu soal pertama pada meja guru yang telah disediakan untuk masing-masing kelompok 	
<p>Fase 4 <i>Membimbing kelompok bekerja dan belajar</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengawasi dan membimbing jalannya kerja kelompok • Setelah kartu soal pertama selesai dikerjakan, guru meminta anggota bernomor dua mewakili kelompoknya untuk memberikan jawaban kelompoknya. • Memeriksa jawaban kelompok yang telah selesai mengerjakan kartu soal pertama, jika jawaban benar maka guru mempersilahkan anggota kelompok bernomor dua untuk mengambil kartu soal kedua. Begitu seterusnya sampai semua kartu soal selesai 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan jawaban dari kartu soal yang diperoleh • Menunggu guru mengecek jawaban yang diberikan. Jika guru mengatakan jawaban tersebut benar maka siswa dapat mengambil kartu soal berikutnya. 	40 menit

Jenis Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
	dikerjakan.		
Fase 5 <i>Evaluasi</i>	<ul style="list-style-type: none"> membahas semua pertanyaan dengan cara menunjuk salah satu kelompok untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor satu yang telah mereka jawab saat permainan, kemudian menunjuk salah satu kelompok lainnya untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor dua dan seterusnya. 	<ul style="list-style-type: none"> Mempresentasikan jawaban dari setiap kartu soal yang telah didiskusikan 	
	<ul style="list-style-type: none"> Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan. Membimbing siswa untuk menyimpulkan materi pelajaran dari hasil diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Mengajukan pertanyaan Menyimpulkan materi diskusi 	7 menit
Fase 6 <i>Memberikan penghargaan</i>	<ul style="list-style-type: none"> Kelompok pemenang diberikan penghargaan. 	<ul style="list-style-type: none"> Menerima penghargaan 	

A. Penutup

Jenis kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
Refleksi dan tindak lanjut (pemberian tugas)	<ul style="list-style-type: none"> Mengingatkan siswa agar mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya Memberikan tugas rumah. Mengakhiri dengan mengucapkan salam 	<ul style="list-style-type: none"> Mendengar penjelasan guru <p>Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> Mencatat tugas Menjawab salam 	8 menit

PERTEMUAN KEEMPAT :

1. Pendahuluan

Jenis kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> Guru membuka pertemuan dengan salam dan mengajak siswa berdoa. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. Guru menyampaikan informasi kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari dan tujuan materi yang akan dipelajari dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Guru memotivasi siswa agar lebih memahami materi. Apersepsi 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab salam dari guru Siswa menanggapi Mendengarkan apersepsi dan motivasi yang diberikan guru 	8 menit

Jenis kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengingatkan kembali materi sebelumnya yaitu tentang menentukan persamaan garis lurus 		

2. kegiatan Inti

Jenis Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
Fase 2 <i>Mendemonstrasikan keterampilan atau mempresentasikan informasi</i>	<ul style="list-style-type: none"> Mengingatkan kembali materi tentang menentukan persamaan garis lurus dan memeriksa PR dengan bertanya kepada beberapa siswa, Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya 	<ul style="list-style-type: none"> Menjawab pertanyaan dan menanggapi pendapat teman serta memperlihatkan PR. Bertanya jika ada yang kurang jelas. Memperhatikan penjelasan guru 	10 menit
Fase 3 <i>Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif</i>	<ul style="list-style-type: none"> mempersiapkan kartu soal dengan warna yang berbeda untuk tiap kelompok serta sumber belajar, kemudian membagi siswa ke dalam kelompok yang terdiri dari 5-6 orang siswa tiap kelompok sehingga terbentuk 6 kelompok. 	<ul style="list-style-type: none"> berkumpul bersama anggota kelompok yang telah ditentukan. 	7 menit

Jenis Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Membagi tugas tiap anggota kelompok, kemudian membagikan kotak berisi perlengkapan yang dibutuhkan dalam bekerja kelompok, • Menjelaskan aturan permainan. Dengan kata “mulai”, guru mempersilahkan anggota bernomor satu dari tiap kelompok untuk mengambil pertanyaan pertama menurut warna yang telah ditentukan pada meja guru 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengambil kartu soal pertama pada meja guru yang telah disediakan untuk masing-masing kelompok 	
<p>Fase 4 <i>Membimbing kelompok bekerja dan belajar</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengawasi dan membimbing jalannya kerja kelompok • Setelah kartu soal pertama selesai dikerjakan, guru meminta anggota bernomor dua mewakili kelompoknya untuk memberikan jawaban kelompoknya. • Memeriksa jawaban kelompok yang telah selesai mengerjakan kartu soal pertama, jika jawaban benar maka guru mempersilahkan anggota kelompok bernomor dua untuk mengambil kartu 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan jawaban dari kartu soal yang diperoleh • Menunggu guru mengecek jawaban yang diberikan. Jika guru mengatakan jawaban tersebut benar maka siswa dapat mengambil 	40 menit

Jenis Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
	soal kedua. Begitu seterusnya sampai semua kartu soal selesai dikerjakan.	kartu soal berikutnya.	
Fase 5 <i>Evaluasi</i>	<ul style="list-style-type: none"> membahas semua pertanyaan dengan cara menunjuk salah satu kelompok untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor satu yang telah mereka jawab saat permainan, kemudian menunjuk salah satu kelompok lainnya untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor dua dan seterusnya. 	<ul style="list-style-type: none"> Mempresentasikan jawaban dari setiap kartu soal yang telah didiskusikan 	
	<ul style="list-style-type: none"> Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan. Membimbing siswa untuk menyimpulkan materi pelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Mengajukan pertanyaan Menyimpulkan materi diskusi 	7 menit
Fase 6 <i>Memberikan penghargaan</i>	<ul style="list-style-type: none"> Kelompok pemenang diberikan penghargaan. 	<ul style="list-style-type: none"> Menerima penghargaan 	

3. Penutup

Jenis kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
----------------	---------------	----------------	-------

Refleksi dan tindak lanjut (pemberian tugas)	<ul style="list-style-type: none"> • Mengingatkan siswa agar mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya • Memberikan tugas rumah. • Mengakhiri dengan mengucapkan salam 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendengar penjelasan guru • Mencatat tugas yang diberikan • Menjawab salam 	8 menit
--	---	--	---------

PERTEMUAN KELIMA :

2. Pendahuluan

Jenis kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam • Mengecek kehadiran dan mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran. • Guru memberikan apersepsi dengan mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan kehidupan sehari-hari dan memberikan motivasi • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menjawab salam dari guru • Siswa menanggapi • Mendengarkan apersepsi dan motivasi yang diberikan guru 	8 menit

2. kegiatan Inti

Jenis Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
----------------	---------------	----------------	-------

Jenis Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
Fase 2 <i>Mendemonstrasikan keterampilan atau mempresentasikan informasi</i>	3. Mengingat kembali materi tentang PR dengan bertanya kepada beberapa siswa. 4. Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya. 5. Mendemonstrasikan secara singkat materi tentang Menyelesaikan masalah yang terkait dengan persamaan garis lurus.	<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab pertanyaan dan menanggapi pendapat teman serta memperlihatkan PR. • Bertanya jika ada yang kurang jelas. • Memperhatikan penjelasan guru 	10 menit
Fase 3 <i>Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif</i>	<ul style="list-style-type: none"> • mempersiapkan kartu soal dengan warna yang berbeda untuk tiap kelompok serta sumber belajar, kemudian membagi siswa ke dalam kelompok yang terdiri dari 5-6 orang siswa tiap kelompok sehingga terbentuk 6 kelompok. • Membagi tugas tiap anggota kelompok, kemudian membagikan kotak berisi perlengkapan yang dibutuhkan dalam bekerja kelompok, • Menjelaskan aturan permainan. Dengan kata “mulai”, guru mempersilahkan anggota 	<ul style="list-style-type: none"> • berkumpul bersama anggota kelompok yang telah ditentukan. • Mengambil kartu soal pertama pada meja guru yang telah disediakan untuk masing-masing kelompok 	7 menit

Jenis Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
	<p>bernomor satu dari tiap kelompok untuk mengambil pertanyaan pertama menurut warna yang telah ditentukan pada meja guru</p>		
<p>Fase 4 <i>Membimbing kelompok bekerja dan belajar</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengawasi dan membimbing jalannya kerja kelompok • Setelah kartu soal pertama selesai dikerjakan, guru meminta anggota bernomor dua mewakili kelompoknya untuk memberikan jawaban kelompoknya. • Memeriksa jawaban kelompok yang telah selesai mengerjakan kartu soal pertama, jika jawaban benar maka guru mempersilahkan anggota kelompok bernomor dua untuk mengambil kartu soal kedua. Begitu seterusnya sampai semua kartu soal selesai dikerjakan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan jawaban dari kartu soal yang diperoleh • Menunggu guru mengecek jawaban yang diberikan. Jika guru mengatakan jawaban tersebut benar maka siswa dapat mengambil kartu soal berikutnya. 	<p>40 menit</p>
<p>Fase 5 <i>Evaluasi</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • membahas semua pertanyaan dengan cara menunjuk salah satu kelompok untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor satu yang telah mereka jawab saat permainan, kemudian 	<ul style="list-style-type: none"> • Mempresentasikan jawaban dari setiap kartu soal yang telah didiskusikan 	

Jenis Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
	menunjuk salah satu kelompok lainnya untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal brnomor dua dan seterusnya.		
	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan. • Membimbing siswa untuk menyimpulkan materi pelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan • Menyimpulkan materi diskusi 	7 menit
<i>Fase 6 Memberikan penghargaan</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kelompok pemenang diberikan penghargaan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menerima penghargaan 	

3. Penutup

Jenis kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
Refleksi dan tindak lanjut (pemberian tugas)	<ul style="list-style-type: none"> • Mengingatkan siswa agar mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya • Memberikan tugas rumah. • Mengakhiri dengan mengucapkan salam 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendengar penjelasan guru • Mencatat tugas yang diberikan • Menjawab salam 	8 menit

A. Penilaian

1. Penilaian Sikap Sosial

26	Muhammad Ridho													
27	Waode Winda Nurfaizah													

Keterangan:

1. Siswa yang mendengarkan dan memperhatikan motivasi yang disampaikan oleh guru.
2. Siswa yang memperhatikan dan mencatat tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.
3. Siswa yang memperhatikan pembahasan materi pelajaran matematika yang diajarkan oleh guru.
4. Siswa yang aktif bekerjasama dan berdiskusi dengan siswa lain dalam kelompoknya.
5. Siswa yang dapat mempresentasikan jawabannya di depan kelas.
6. Siswa yang memberikan tanggapan terhadap presentasi kelompok lain.
7. Siswa yang menyimpulkan hasil diskusi dan membuat rangkuman.
8. Siswa yang menanyakan hal-hal yang belum dimengerti dari tugas yang diberikan oleh guru.
9. Siswa yang menyelesaikan tugas uji kompetensi/latihan yang diberikan oleh guru.
10. Siswa yang mengerjakan Lembar Kerja Siswa yang diberikan oleh guru.
11. Siswa yang membuat rangkuman atau kesimpulan materi yang telah dipelajari.
12. Siswa yang mencatat Pekerjaan Rumah (PR) yang diberikan guru serta menyimak penjelasan guru terkait materi berikutnya.

2. Penilaian Pengetahuan

- a. Jenis/teknik Penilaian : Pengamatan dan Tes
- b. Bentuk Instrumen : Tes Tertulis

TES HASIL BELAJAR

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Makassar

Kelas / Semester : VIII / 1

Mata Pelajaran : Matematika

Pokok Bahasan : Sistem Persamaan Garis Lurus

Waktu : 70 menit

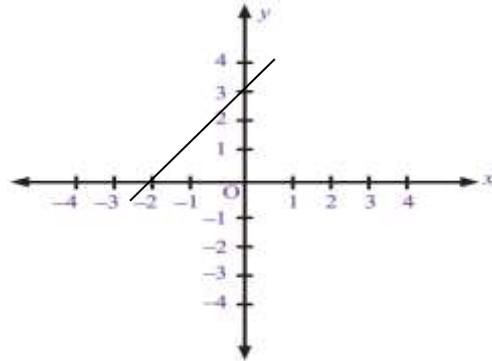
Petunjuk Soal

1. Tulislah Nama dan NIS pada lembar jawaban yang telah disediakan!
2. Bacalah baik-baik soal sebelum Anda menjawabnya!
3. Sebaiknya dahulukan menjawab soal yang dianggap mudah!
4. Periksa pekerjaan Anda sebelum dikumpul!

Soal

1. Tuliskan dengan kata-katamu sendiri pengertian persamaan garis lurus?

2. Misalkan diberikan persamaan garis lurus $x - y = 2$
 - a. Tentukan titik potong garis tersebut dengan sumbu-sumbu koordinat.
 - b. Gambarlah grafik garis yang dimaksud.
3. Perhatikan grafik persamaan garis lurus.



- a. Tentukan gradien garis tersebut.
- b. Tentukan persamaan garis.



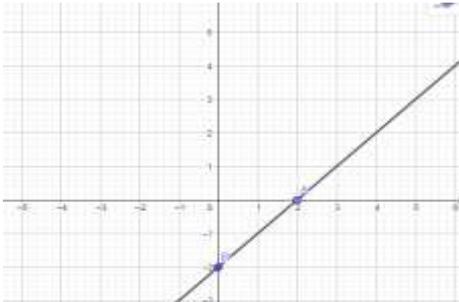
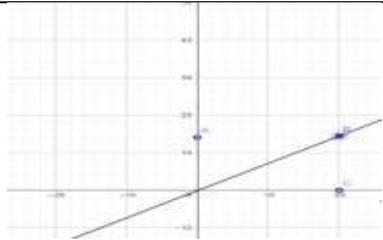
4. Sebuah lapangan sepakbola diapit oleh dua jalanan kecil seperti gambar .

Ani bersepeda kedalam lapangan sepakbola dengan arah yang lurus sejauh 25 m lalu berhenti, ternyata jarak Ani terhadap kedua jalan tersebut berturut-turut 15 m dan 20 m.

- a. Sketsalah perjalanan dalam sebuah sistem koordinat nyatakan dengan sketsa sumbu-sumbu koordinat
- b. Tentukan x dan y persamaan garis lurus perjalanan.

n

KUNCI JAWABAN Posttes

No	Jawaban	Skor												
1.	<p>Persamaan garis lurus adalah suatu persamaan yang jika digambarkan kedalam bidang koordinat cartesius akan membentuk sebuah garis lurus.</p>	10												
2.	<p>a.</p> <table border="1" data-bbox="564 663 849 817"> <tr> <td></td> <td colspan="2">$X - Y = 2$</td> </tr> <tr> <td>X</td> <td>0</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Y</td> <td>-2</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td></td> <td>(0,-2)</td> <td>(2,0)</td> </tr> </table> <p>b.</p> 		$X - Y = 2$		X	0	2	Y	-2	0		(0,-2)	(2,0)	15 10
	$X - Y = 2$													
X	0	2												
Y	-2	0												
	(0,-2)	(2,0)												
3.	<p>a. $M = \frac{y}{x}$</p> <p>$M = \frac{2}{2}$</p> <p>$M = 1$</p> <p>b. $y = Mx$</p> <p>$y = 1x$</p> <p>$y = x$</p>	10 25												
4.	<p>a.</p> 	30												

	a. $x = 2$ b. $y = 15$	
SKOR MAKSIMAL		100
NILAI PEROLEHAN SISWA = $\frac{JPS}{100} \times 100$		

Makassar, Oktober 2018

Peneliti

LAMPIRAN B

B.1 Instrumen Tes Hasil Belajar

B.2 Instrumen Aktivitas Siswa

B.3 Instrumen Respon Siswa

B.4 Instrumen Keterlaksanaan Pembelajaran

POST TES HASIL BELAJAR

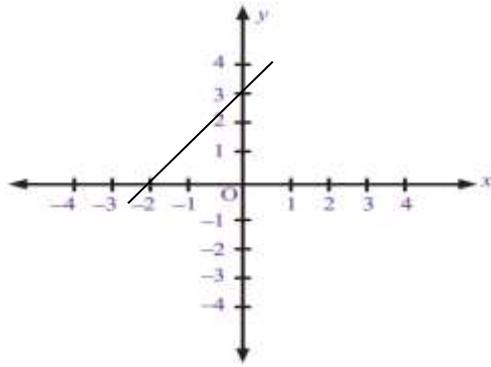
Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Makassar
Kelas / Semester : VIII / 1
Mata Pelajaran : Matematika
Pokok Bahasan : Sistem Persamaan Garis
Lurus
Waktu : 70 menit

Petunjuk Soal

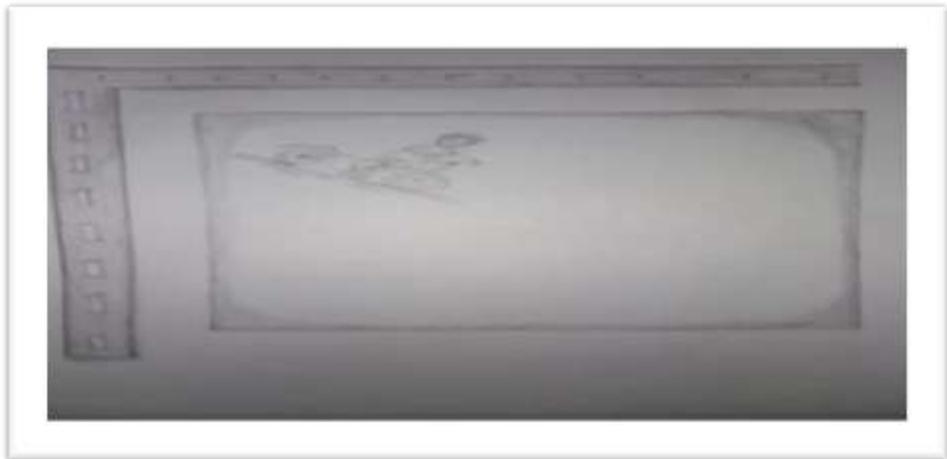
5. Tulislah Nama dan NIS pada lembar jawaban yang telah disediakan!
6. Bacalah baik-baik soal sebelum Anda menjawabnya!
7. Sebaiknya dahulukan menjawab soal yang dianggap mudah!
8. Periksa pekerjaan Anda sebelum dikumpul!

Soal

5. Tuliskan dengan kata-katamu sendiri pengertian persamaan garis lurus?
6. Misalkan diberikan persamaan garis lurus $x - y = 2$
 - c. Tentukan titik potong garis tersebut dengan sumbu-sumbu koordinat.
 - d. Gambarlah grafik garis yang dimaksud.
7. Perhatikan grafik persamaan garis lurus.



- c. Tentukan gradien garis tersebut.
- d. Tentukan persamaan garis.



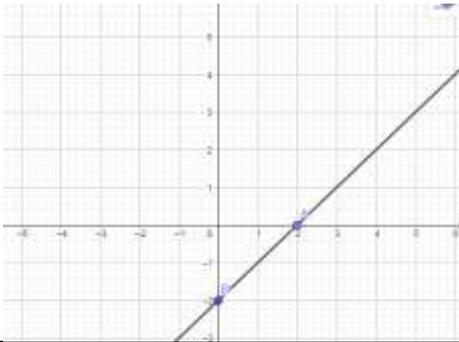
8. Sebuah lapangan sepakbola diapit oleh dua jalanan kecil seperti gambar .

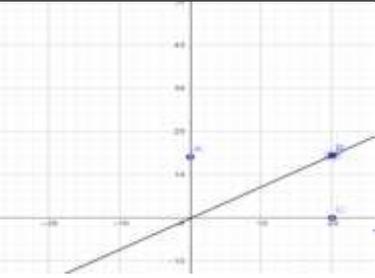
Ani bersepeda kedalam lapangan sepakbola dengan arah yang lurus sejauh 25 m lalu berhenti, ternyata jarak Ani terhadap kedua jalan tersebut berturut-turut 15 m dan 20 m.

- c. Sketsalah perjalanan dalam sebuah sistem koordinat nyatakan dengan sketsa sumbu-sumbu koordinat
- d. Tentukan x dan y persamaan garis lurus perjalanan.

n

KUNCI JAWABAN Posttes

No	Jawaban	Skor												
5.	Persamaan garis lurus adalah suatu persamaan yang jika digambarkan kedalam bidang koordinat cartesius akan membentuk sebuah garis lurus.	10												
6.	<p>c.</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td></td> <td colspan="2" style="text-align: center;">$X - Y = 2$</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">X</td> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">2</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Y</td> <td style="text-align: center;">-2</td> <td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">(0,-2)</td> <td style="text-align: center;">(2,0)</td> </tr> </table> <p>d.</p> 		$X - Y = 2$		X	0	2	Y	-2	0		(0,-2)	(2,0)	25
	$X - Y = 2$													
X	0	2												
Y	-2	0												
	(0,-2)	(2,0)												
7.	<p>c. $M = \frac{y}{x}$</p> <p style="margin-left: 40px;">$M = \frac{2}{2}$</p> <p style="margin-left: 40px;">$M = 1$</p> <p>d. $y = Mx$</p> <p style="margin-left: 40px;">$y = 1x$</p> <p style="margin-left: 40px;">$y = x$</p>	35												
8.	c.	30												

	
d. $x = 2$ e. $y = 15$	
SKOR MAKSIMAL	100
NILAI PEROLEHAN SISWA = $\frac{JPS}{100} \times 100$	

**LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN
PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI MODEL *Quick
On The Draw* Dengan Pendekatan Kontekstual**

Nama Sekolah : SMP NEGRI 1 MAKASSAR

Nama Peneliti : NURINDAH SARI

Hari / Tanggal :

Mata Pelajaran : matematika

Kelas : VIII

Pokok Bahasan / Sub Materi :

Pertemuan Ke- :

Observer :

A. Petunjuk Pengisian:

Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran matematik, Bapak/ Ibu/ Saudara (i) di minta mengamati kegiatan pembelajaran di dalam kelas dan memberikan penilaian untuk setiap aspek dari kegiatan tersebut. Bapak/ Ibu/ Saudara (i) di mohon memberikan tanda ceklis

(√) pada kolom 1,2, 3, dan 4 yang telah di sediakan dengan kriteria sebagai berikut :

1. Kurang baik
2. Cukup baik
3. baik
4. Sangat baik

Selanjutnya untuk memudahkan revisi atau kelengkapan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran matematika melalui model Missouri Mathematics Project, di mohon kesediaan Bapak/ Ibu/ Saudara (i) untuk memberikan saran-saran perbaikan pada tulisan yang disertakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/ Ibu/ Saudara (i) memberikan penilaian objektif.

B. Tujuan

Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan Model

No	ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN			
		1	2	3	4
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pertemuan dengan salam dan mengajak siswa berdoa membangun pengetahuan siswa. 				
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 				

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengingatkan kembali tentang materi sebelumnya 				
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memotivasi siswa 				
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan informasi dan tujuan kepada siswa tentang materi sebelumnya. 				
Fase 2 Mendemonstrasikan keterampilan atau mempresentasikan informasi	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan guru membangun pengetahuan siswa 				
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru member ilustrasi 				
Fase 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok	<ul style="list-style-type: none"> • mempersiapkan kartu soal dengan warna yang berbeda untuk tiap kelompok serta sumber belajar, kemudian membagi siswa ke dalam kelompok yang terdiri dari 5-6 orang siswa tiap kelompok sehingga terbentuk 6 kelompok. 				
	Membagi tugas tiap orang pada peserta kelompok serta menjelaskan aturan permainan. Dengan kata “mulai”, guru mempersilahkan anggota bernomor satu dari tiap kelompok untuk mengambil pertanyaan pertama menurut warna yang telah ditentukan pada meja guru				

Fase 4 <i>Membimbing kelompok bekerja dan belajar</i>	<ul style="list-style-type: none"> Mengawasi dan membimbing jalannya kerja kelompok 				
	<ul style="list-style-type: none"> Setelah kartu soal pertama selesai dikerjakan, guru meminta anggota bernomor dua mewakili kelompoknya untuk memberikan jawaban kelompoknya. 				
	<p>Memeriksa jawaban kelompok yang telah selesai mengerjakan kartu soal pertama, jika jawaban benar maka guru mempersilahkan anggota kelompok bernomor dua untuk mengambil kartu soal kedua. Begitu seterusnya sampai semua kartu soal selesai dikerjakan.</p>				
Fase 5 <i>Evaluasi</i>	<p>membahas semua pertanyaan dengan cara menunjuk salah satu kelompok untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor satu yang telah mereka jawab saat permainan, kemudian menunjuk salah satu kelompok lainnya untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor dua dst</p>				
	<ul style="list-style-type: none"> Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan. 				
	<p>Membimbing siswa untuk menyimpulkan materi pelajaran</p>				

Makassar ,

2018

Observer

Ernawati Abu
Bakar
NIM.1051107241

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SELAMA PROSES
PEMBELAJARAN *Quick On The Draw* Dengan Pendekatan
Kontekstual**

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Makassar	Mata	Pelajaran
:Matematika		
Kelas : VIII	Pokok Bahasan :	
Hari/Tanggal :	Pertemuan Ke- :	

Petunjuk Pengisian untuk Observer:

Amatilah aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian isilah lembar pengamatan dengan prosedur sebagai berikut:

3. Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung mulai dari kegiatan awal sampai dengan akhir pembelajaran.

21	Muhammad Alfian Ayatullah Djuhae													
22	Muhammad Dewantara													
23	Muhammad Fadli													
24	Muhammad Ikram. R													
25	Muhammad Irwan													
26	Muhammad Ridho													
27	Waode Winda Nurfaizah													

Keterangan:

13. Siswa yang mendengarkan dan memperhatikan motivasi yang disampaikan oleh guru.
14. Siswa yang memperhatikan dan mencatat tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.
15. Siswa yang memperhatikan pembahasan materi pelajaran matematika yang diajarkan oleh guru.
16. Siswa yang aktif bekerjasama dan berdiskusi dengan siswa lain dalam kelompoknya.
17. Siswa yang dapat mempresentasikan jawabannya di depan kelas.
18. Siswa yang memberikan tanggapan terhadap presentasi kelompok lain.
19. Siswa yang menyimpulkan hasil diskusi dan membuat rangkuman.

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PERANGKAT

DAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *QUICK ON THE DRAW* DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL

Nama Sekolah : SMPN 1 Makassar

Nama Siswa :

.....

Mata Pelajaran : Matematika

Hari/Tanggal :

.....

Petunjuk:

1. Berilah tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu sendiri, tanpa dipengaruhi oleh siapapun.
2. Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai matematikamu, sehingga kamu tidak perlu takut mengungkapkan pendapatmu yang sebenarnya.

No.	Aspek yang direspon	Respon Siswa		Alasan
		Senang	Tidak	
1.	Apakah kamu merasa senang atau tidak terhadap komponen pembelajaran berikut ini?			
	a. Materi Pelajaran	
	b. Kartu Soal	
	c. Tes Hasil Belajar	
	d. Suasana Pembelajaran di kelas	
	e. Cara guru mengajar	
		<i>Baru</i>	<i>Tidak</i>	
2.	Apakah komponen pembelajaran berikut ini bagimu, baru atau tidak ?			

	a. Materi Pelajaran b. Kartu Soal c. Tes Hasil Belajar d. Suasana Pembelajaran di kelas e. Cara guru mengajar	
		<i>Berminat</i>	<i>Tidak</i>	
3.	Apakah kamu berminat atau tidak untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya, seperti yang baru saja kamu ikuti?	
		<i>Jelas</i>	<i>Tidak</i>	
4.	Apakah kamu dapat memahami dengan jelas atau tidak bahasa yang digunakan dalam: a. Kartu Soal? b. Tes Hasil Belajar?	
		<i>Tertarik</i>	<i>Tidak</i>	
5.	Apakah kamu tertarik atau tidak dengan penampilan (tulisan, ilustrasi/gambar dan letak gambar), yang terdapat dalam: a. Kartu Soal b. Tes Hasil Belajar?	
6.	Apakah ada kemajuan yang kamu rasakan setelah pembelajaran ini? (seperti mudah untuk belajar, hasil belajar yang baik dsb) jelaskan jawabanmu..... 			
7.	Bagaimana pendapatmu tentang kegiatan belajar mengajar matematika dengan menggunakan model kooperatif tipe quick on the draw dngan pendekatan			

	kontekstual? Menarik/tidak menarik	
8.	Apakah kamu setuju jika dalam kegiatan belajar mengajar guru menggunakan model kooperatif tipe <i>quick on the draw</i> dngan pendekatan kontekstual?	

Saran-saran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

LAMPIRAN C

C.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

C.2 Daftar Hadir Siswa

JADWAL PELAKSANAAN PENELITIAN KELAS VIII.4

SMP NEGERI 1 MAKASSAR

	ri/ Tanggal	Vaktu	Materi
	Jumat , 19 Oktober 2018	09.30 – 10.50	Tes Hasil Belajar (QD dengan pendekatan kontekstual)/ <i>Pretest</i>
	Rabu , 24 Oktober 2018	10.25– 12.25	Menjelaskan pengertian persamaan garis lurus. Memahami grafik persamaan garis

			lurus
	Jumat , 5 Oktober 2018	09.30– 10.50	Menentukan kemiringan persamaan garis lurus
	Rabu , 10 Oktober 2018	10.25– 12.25	Menentukan persamaan garis lurus
	Jumat , 19 Oktober 2018	09.30– 10.50	Menyelesaikan masalah yang terkait dengan persamaan garis lurus
	Rabu , 24 Oktober 2018	10.25 – 12.25	Tes Hasil Belajar (QD dengan pendekatan kontekstual)/ <i>Posttest</i>

DAFTAR HADIR SISWA SMP NEGERI 1

No.	NISS	NISN	NAMA	PERTEMUAN						KET
				I	II	III	IV	V	VI	
1	1718397		Abyl Sofyan		√	√	√	√		
2	1718109	0053044067	Adelia Asmara Dara Nurcahyani		√	√	√	√		
3	1718110	0052688197	Andita Irnina Aisyah Fitri		√	√	√	√		
4	1718111	0051087642	Anisa Awaliyah Syafitri		√	√	√	√		
5	1718112	0052552435	Ardhi Pratama Ibrahim	P	√	√	√	√	P	
6	1718113	0044596634	Ashar Putra Wibawa Darwis		√	√	√	√		
7	1718114	0053653136	Desvi Puspita Muchtar		√	√	√	√	O	
8	1718115	0045404905	Inayah Nur Azizah	R	√	√	√	√	S	
9	1718116	0053807557	Iva Nayla Ramadhani Putri Yusuf		√	√	√	√		
10	1718117	0056689999	Jessika Ananda	E	√	√	√	√	T	
11	1718369	0058794540	Khairul Aksan Hamka		√	√	√	√		
12	1718118	0044348420	Kurniawan Rauf		√	√	√	√		
13	1718119	0051123534	Latifa Amani Khansa	T	√	√	√	√	T	
14	1718120	0060251334	Muh. Isra Alfarouq Pratama Putra		√	√	√	√		
15	1718121	0056411860	Muhammad Nugraha Budiono	E	√	√	√	√	E	
16	1718122	0035673396	Muhammad Alfian Ayatullah Djuhae		√	√	√	√		
17	1718123	0055738651	Muhammad Dewantara		√	√	√	√		
18	1718124	0054369875	Muhammad Irwan	S	√	√	√	√	S	
19	1718125	0052902420	Muhammad Ridho		√	√	√	√		
20	1718126	0045610017	Musdalifah	T	√	√	√	√	T	
21	1718127	0052322673	Nur Amaliyah		√	√	√	√		
22	1718128	0056702471	Rezqhaditia Putri Alam		√	√	√	√		
23	1718410		Rifki Dwi Arya		√	√	√	√		
24	1718129	0056451838	Savira		√	√	√	√		
25	1718130	0059693851	St. Aisyah Putri Sahrunki		√	√	√	√		
26	1718131	0003295426	Tri Wikanti Rahayu		√	√	√	√		
27	1718132	0045727656	Vito Ramadita Putra		√	√	√	√		

LAMPIRAN

D.1 Analisis Deskriptif

- a. Hasil Analisis Data Nilai *Pretest* dan *Posttest***
- b. Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa**
- c. Hasil Analisis Data Respon Siswa**
- d. Hasil Analisis Data Keterlaksanaan Pembelajaran**

D.2 Analisis Inferensial

- a. Uji Normalitas**
- b. Uji T One Tailed**
- c. Uji Gain Ternormalisasi**

D.3 Hasil Analisis Data Pretest

D.4 Hasil Analisis Data Posttest

NILAI PRETEST DAN POSTTEST SISWA SMP NEGERI 1

No.	NAMA SISWA	PRETEST	POSTEST	GAIN
1.	AbylSofyan	10	80	0,78
2.	Adelia Asmara DaraNurcahyani	15	82	0,79
3.	AnditaIrninaAisyahFitri	20	80	0,75
4.	AnisaAwaliyahSyafitri	11	84	0,82
5.	ArdhiPratama Ibrahim	5	76	0,75
6.	Ashar Putra WibawaDarwis	9	90	0,89
7.	DesviPuspitaMughtar	12	77	0,74
8.	InayahNurAzizah	15	92	0,91
9.	Iva NaylaRamadhaniPutri Yusuf	9	96	0,96
10	JessikaAnanda	10	91	0,90
11	KhairulAksanHamka	13	85	0,83
12	KurniawanRauf	8	83	0,82
13	LatifaAmaniKhansa	20	87	0,84
14	Muh. IsraAlfarouqPratama Putra	16	80	0,76
15	Muh. NugrahaBudiono	14	81	0,78
16	Muhammad AlfianAyatullahDjuhae	17	70	0,64
17	Muhammad Dewantara	11	73	0,70
18	Muhammad Irwan	10	84	0,82
19	Muhammad Ridho	5	73	0,72
20	Musdalifah	8	85	0,84
21	NurAmaliyah	14	77	0,73
22	Rezqhaditia Aura PutriAlam	6	78	0,77
23	RifkiDwiArya	7	80	0,78
24	Savira	4	75	0,74
25	St. AisyahPutriSahrunki	3	77	0,76
26	Tri WikantiRahayu	2	58	0,57
27	Vito Ramadita Putra	7	79	0,77

MAKASSAR

ANALISIS STATISTIKA DESKRIPTIF DAN INFERENSIAL

1. ANALISIS STATISTIKA DESKRIPTIF

Statistics

		Pretest	Posttest	Gain
N	Valid	27	27	27
	Missing	0	0	0
Mean		10,41	80,48	,7829
Median		10,00	80,00	,7778
Mode		10	80	,57 ^a
Std. Deviation		4,885	7,633	,08079
Variance		23,866	58,259	,007
Range		18	38	,38
Minimum		2	58	,57
Maximum		20	96	,96
Sum		281	2173	21,14

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Pretest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	1	3,7	3,7	3,7
	3	1	3,7	3,7	7,4
	4	1	3,7	3,7	11,1
	5	2	7,4	7,4	18,5
	6	1	3,7	3,7	22,2
	7	2	7,4	7,4	29,6
	8	2	7,4	7,4	37,0
	9	2	7,4	7,4	44,4
	10	3	11,1	11,1	55,6
	11	2	7,4	7,4	63,0
	12	1	3,7	3,7	66,7
	13	1	3,7	3,7	70,4

14	2	7,4	7,4	77,8
15	2	7,4	7,4	85,2
16	1	3,7	3,7	88,9
17	1	3,7	3,7	92,6
20	2	7,4	7,4	100,0
Total	27	100,0	100,0	

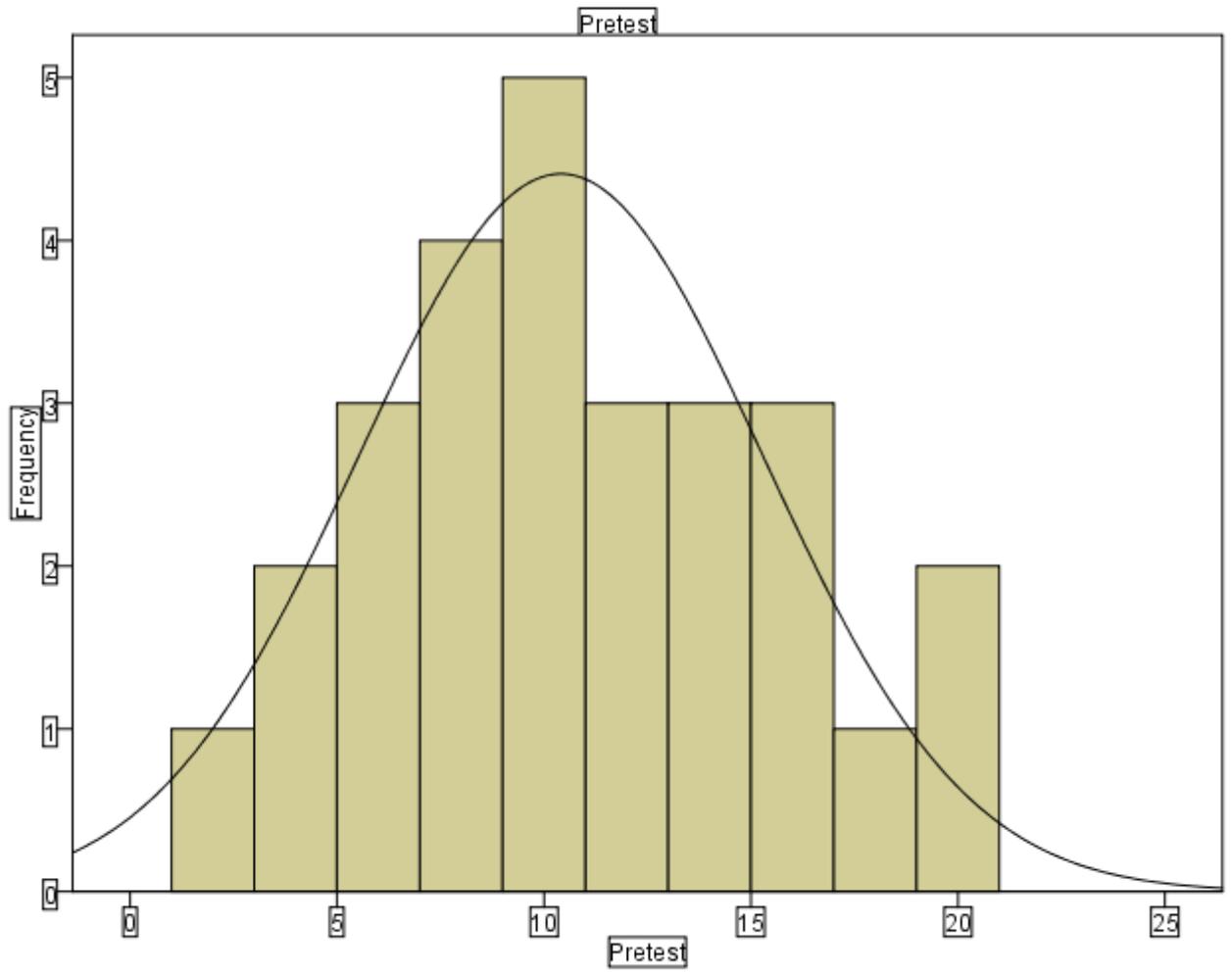
Posttest

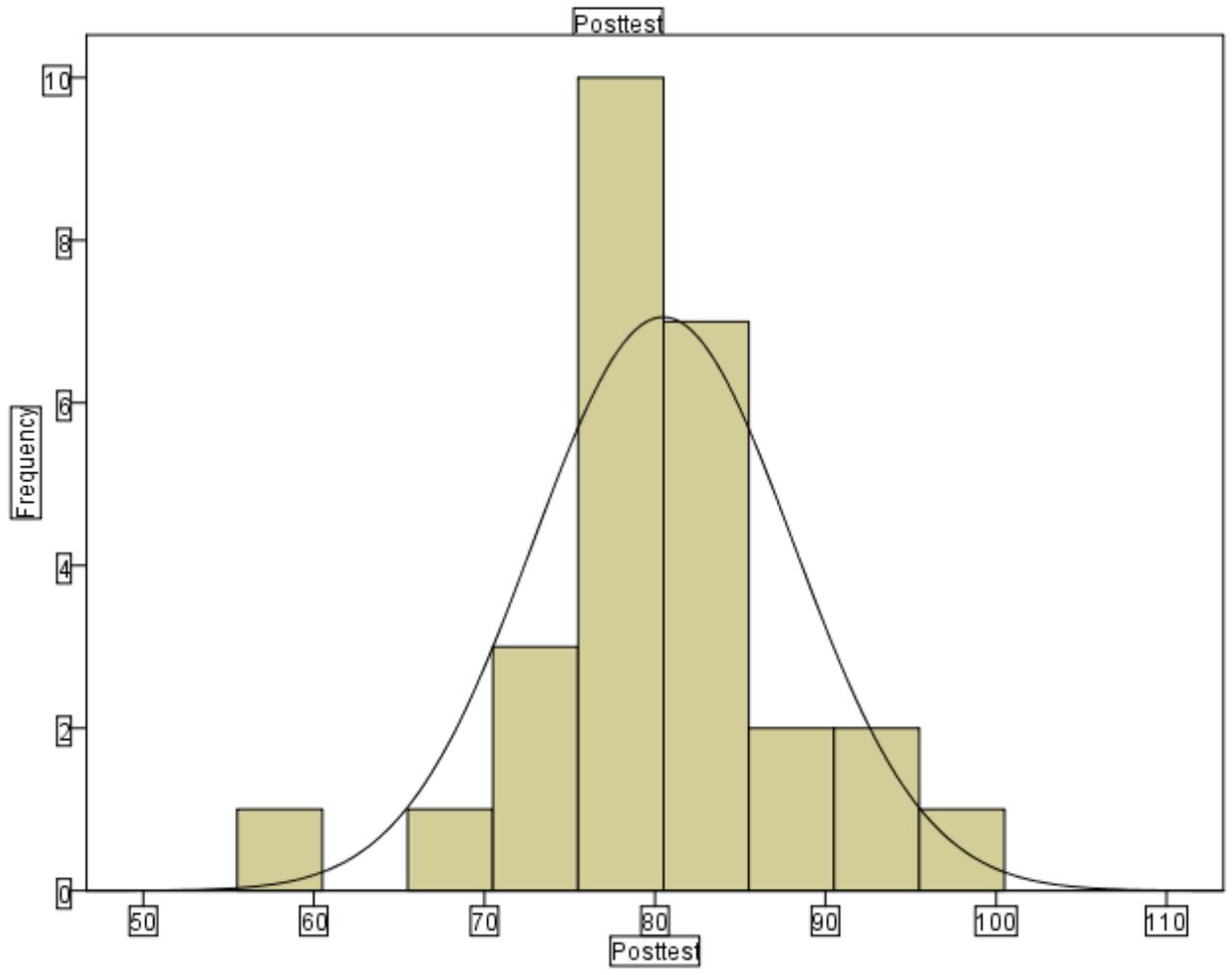
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	58	1	3,7	3,7	3,7
	70	1	3,7	3,7	7,4
	73	2	7,4	7,4	14,8
	75	1	3,7	3,7	18,5
	76	1	3,7	3,7	22,2
	77	3	11,1	11,1	33,3
	78	1	3,7	3,7	37,0
	79	1	3,7	3,7	40,7
	80	4	14,8	14,8	55,6
	81	1	3,7	3,7	59,3
	82	1	3,7	3,7	63,0
	83	1	3,7	3,7	66,7
	84	2	7,4	7,4	74,1
	85	2	7,4	7,4	81,5
	87	1	3,7	3,7	85,2
	90	1	3,7	3,7	88,9
	91	1	3,7	3,7	92,6
	92	1	3,7	3,7	96,3
	96	1	3,7	3,7	100,0
Total		27	100,0	100,0	

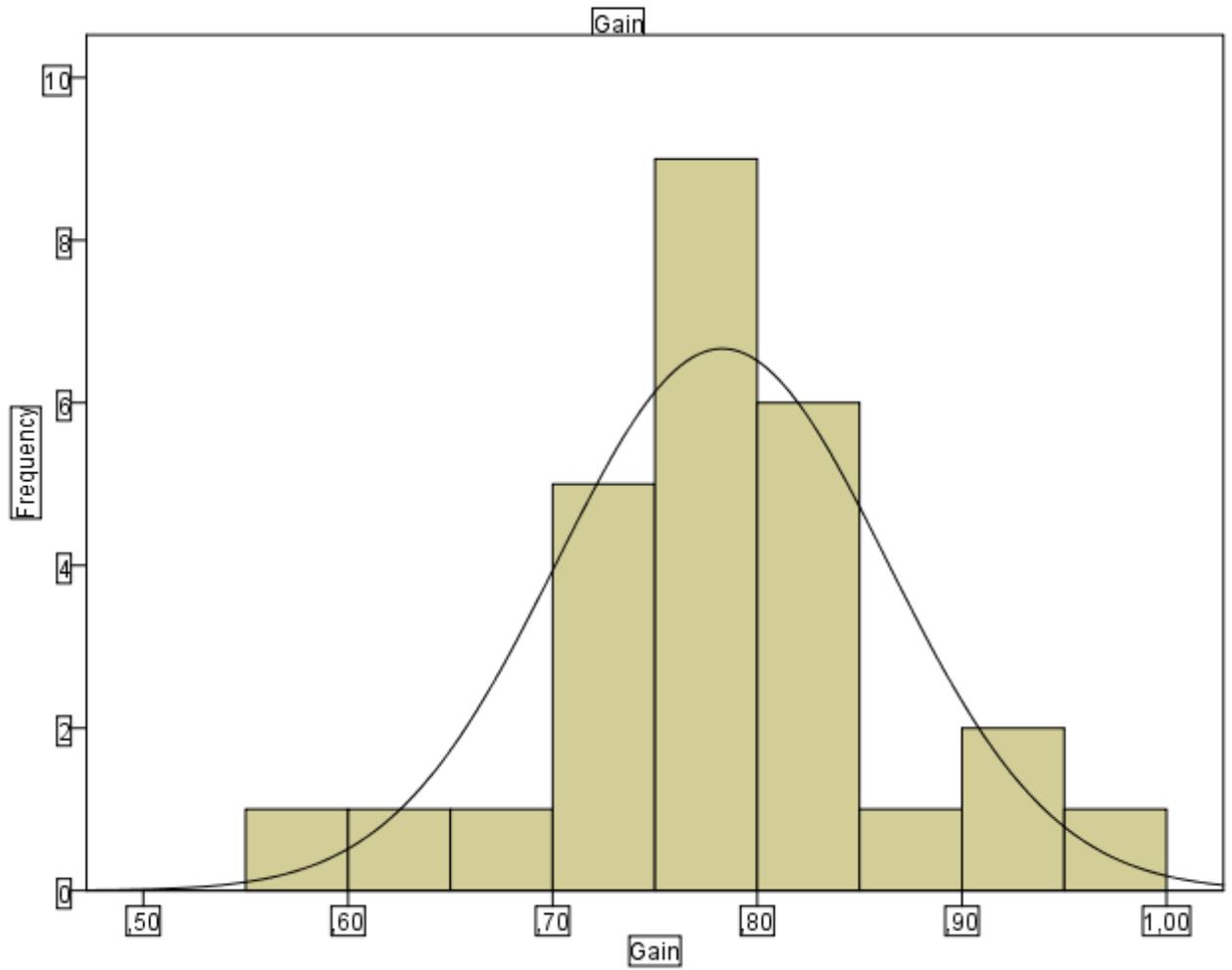
Gain

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	,57	1	3,7	3,7	3,7
	,64	1	3,7	3,7	7,4
	,70	1	3,7	3,7	11,1
	,72	1	3,7	3,7	14,8
	,73	1	3,7	3,7	18,5
	,74	1	3,7	3,7	22,2
	,74	1	3,7	3,7	25,9
	,75	1	3,7	3,7	29,6
	,75	1	3,7	3,7	33,3
	,76	1	3,7	3,7	37,0
	,76	1	3,7	3,7	40,7
	,77	1	3,7	3,7	44,4
	,77	1	3,7	3,7	48,1
	,78	1	3,7	3,7	51,9
	,78	1	3,7	3,7	55,6
	,78	1	3,7	3,7	59,3
	,79	1	3,7	3,7	63,0
	,82	1	3,7	3,7	66,7
	,82	1	3,7	3,7	70,4
	,82	1	3,7	3,7	74,1
	,83	1	3,7	3,7	77,8
	,84	1	3,7	3,7	81,5
	,84	1	3,7	3,7	85,2
	,89	1	3,7	3,7	88,9
	,90	1	3,7	3,7	92,6
	,91	1	3,7	3,7	96,3
	,96	1	3,7	3,7	100,0
Total		27	100,0	100,0	

Histogram







2. ANALISIS STATISTIKA INFERENSIAL
a. Uji Normalitas

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pretest	27	100,0%	0	0,0%	27	100,0%
Posttest	27	100,0%	0	0,0%	27	100,0%
Gain	27	100,0%	0	0,0%	27	100,0%

Descriptives

		Statistic	Std. Error	
Pretest	Mean	10,41	,940	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	8,47	
		Upper Bound	12,34	
	5% Trimmed Mean	10,33		
	Median	10,00		
	Variance	23,866		
	Std. Deviation	4,885		
	Minimum	2		
	Maximum	20		
	Range	18		
	Interquartile Range	7		
	Skewness	,270	,448	
	Kurtosis	-,555	,872	
	Posttest	Mean	80,48	1,469
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	77,46	
		Upper Bound	83,50	
5% Trimmed Mean		80,75		
Median		80,00		
Variance		58,259		
Std. Deviation		7,633		
Minimum		58		
Maximum		96		
Range		38		
Interquartile Range		8		
Skewness		-,550	,448	
Kurtosis		1,969	,872	
Gain		Mean	,7829	,01555
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	,7509	
		Upper Bound	,8148	
	5% Trimmed Mean	,7847		
	Median	,7778		
	Variance	,007		
	Std. Deviation	,08079		
	Minimum	,57		
	Maximum	,96		

Range	,38	
Interquartile Range	,09	
Skewness	-,263	,448
Kurtosis	1,172	,872

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,089	27	,200*	,976	27	,751
Posttest	,102	27	,200*	,959	27	,342
Gain	,119	27	,200*	,966	27	,512

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

b. Uji t

1) Hasil Belajar

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Posttest	27	80,48	7,633	1,469

One-Sample Test

	Test Value = 75.9					
	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Posttest	3,119	26	,004	4,581	1,56	7,60

2) Gain

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Gain	27	,7829	,08079	,01555

One-Sample Test

	Test Value = 0.29					
	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Gain	31,701	26	,000	,49286	,4609	,5248

$$\begin{aligned}
 g &= \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}} \\
 &= \frac{80,48 - 10,41}{100 - 10,41} \\
 &= \frac{70,07}{89,59} \\
 &= 0,78
 \end{aligned}$$

c. Uji z

$$Z = \frac{\frac{x}{n} - \pi_0}{\sqrt{\frac{\pi_0(1-\pi_0)}{n}}}$$

$$Z = \frac{\frac{22}{27} - 0,75}{\sqrt{\frac{0,75(1-0,75)}{27}}}$$

$$Z = \frac{0,81 - 0,75}{\sqrt{\frac{0,75(0,25)}{27}}}$$

$$Z = \frac{0,06}{\sqrt{\frac{0,1875}{27}}}$$

$$Z = \frac{0,06}{\sqrt{0,006}}$$

$$Z = \frac{0,06}{0,077}$$

$$Z = 0,779$$

$$Z = Z_{0,5-\alpha} = 1,645$$

$$\text{Sehingga } Z_{0,5-\alpha} = 1,645 \geq Z = 0,779$$

Karena $Z < Z_{0,5-\alpha}$ atau $0,779 < 1,645$ maka H_1 diterima

**Hasil Analisis Observasi Aktivitas Siswa Kelas V111.4 Smp Negeri
1 Makassar Selama Kegiatan Pembelajaran Matematika Melalui
Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* dengan
Pendekatan Kontekstual**

NO	Aspek Pengamatan Aktivitas	Persentase Aktivitas Siswa	Jumlah	ra
----	----------------------------	----------------------------	--------	----

		Pada Setiap Pertemuan (%)					r
		I	II	III	IV		
1	Siswa yang mendengarkan dan memperhatikan motivasi yang disampaikan oleh guru.	25	26	27	27	26.25	
2	Siswa yang memperhatikan dan mencatat tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.	24	25	26	27	25.5	
3	Siswa yang memperhatikan pembahasan materi pelajaran matematika yang diajarkan oleh guru.	25	25	26	27	25.75	
4	Siswa yang aktif bekerjasama dan berdiskusi dengan siswa lain dalam kelompoknya	24	25	25	26	25	
5	Siswa yang dapat mempresentasikan jawabannya di depan kelas.	10	8	7	6	7.75	
6	Siswa yang memberikan tanggapan terhadap presentasi kelompok lain.	10	8	5	8	7.75	
7	Siswa yang menyimpulkan hasil diskusi dan membuat rangkuman.	25	24	26	26	25.25	
8	Siswa yang menanyakan hal-hal yang belum dimengerti dari tugas yang diberikan oleh guru.	20	21	20	23	21	
9	Siswa yang menyelesaikan tugas uji kompetensi/latihan yang diberikan oleh guru.	27	27	27	27	27	1
10	Siswa yang mengerjakan Lembar Kerja Siswa yang diberikan oleh guru.	27	27	27	27	27	1
11	Siswa yang membuat rangkuman atau kesimpulan materi yang telah dipelajari.	26	26	27	27	26.5	
12	Siswa yang mencatat Pekerjaan Rumah (PR) yang diberikan guru serta menyimak penjelasan guru terkait materi berikutnya.	26	25	27	26	26	
Jumlah							1
Persentase							9

Hasil Analisis Data Keterlaksanaan Pembelajaran Siswa Kelas
V111.4 Smp Negeri 1 Makassar Selama Kegiatan Pembelajaran
Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick*
***On The Draw* dengan Pendekatan Kontekstual**

FASE	ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN				rata-rata	ka
		1	2	3	4		

<p style="text-align: center;">Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa</p>	Guru membuka pertemuan dengan salam dan mengajak siswa berdoa membangun pengetahuan siswa.	4	4	4	4	4	SA L
	Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa	4	4	4	4	4	SA L
	Guru mengingatkan kembali tentang materi sebelumnya	4	4	4	4	4	SA L
	Guru memotivasi siswa	4	3	3	4	3.5	L
	Guru menyampaikan informasi dan tujuan kepada siswa tentang materi sebelumnya.	3	3	4	4	3.5	L
<p style="text-align: center;">Fase 2 Mendemonstrasikan keterampilan atau mempresentasikan informasi</p>	Kegiatan guru membangun pengetahuan siswa	3	4	3	4	3.5	L
	Guru member ilustrasi	3	3	4	4	3.5	L
<p style="text-align: center;">Fase 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok</p>	mempersiapkan kartu soal dengan warna yang berbeda untuk tiap kelompok serta sumber belajar, kemudian membagi siswa ke dalam kelompok yang terdiri dari 5-6 orang siswa tiap kelompok sehingga terbentuk 6 kelompok.	4	4	4	4	4	SA L
	Membagi tugas tiap orang pada peserta kelompok serta menjelaskan aturan permainan. Dengan kata “mulai”, guru mempersilahkan anggota bernomor satu dari tiap kelompok untuk mengambil pertanyaan pertama menurut warna yang telah ditentukan pada meja guru	4	4	3	4	3.75	L
<p style="text-align: center;">Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar</p>	Mengawasi dan membimbing jalannya kerja kelompok	3	4	4	3	3.5	L
	Setelah kartu soal pertama selesai dikerjakan, guru meminta anggota bernomor dua mewakili kelompoknya untuk memberikan jawaban kelompoknya.	4	4	4	4	4	SA L
	Memeriksa jawaban kelompok yang telah selesai mengerjakan kartu soal pertama, jika jawaban benar maka guru mempersilahkan anggota kelompok bernomor dua untuk mengambil kartu soal kedua. Begitu seterusnya sampai semua kartu soal selesai dikerjakan.	4	4	4	4	4	SA L

Fase 5 Evaluasi	membahas semua pertanyaan dengan cara menunjuk salah satu kelompok untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor satu yang telah mereka jawab saat permainan, kemudian menunjuk salah satu kelompok lainnya untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor dua dst	4	3	3	3	3.25
	Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan.	3	3	4	4	3.5
	Membimbing siswa untuk menyimpulkan materi pelajaran dari hasil diskusi	3	4	4	3	3.5
Fase 6 Memberikan penghargaan	Kelompok pemenang diberikan penghargaan.	4	4	4	4	4
Penutup	Mengingatkan siswa agar mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya	4	4	4	4	4
Refleksi dan tindak lanjut	Memberikan tugas rumah	4	4	4	4	4
(pemberian tugas)	Mengakhiri dengan mengucapkan salam	4	4	4	4	4
Jumlah						71.5
rata-rata						3.8

**Hasil Analisis Data Respon Siswa Kelas V111.4 Smp Negeri 1
Makassar Selama Kegiatan Pembelajaran Matematika Melalui
Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* dengan
Pendekatan Kontekstual**

<i>No.</i>	<i>Aspek yang direspon</i>	<i>ResponSiswa</i>		<i>Presentase</i>	
		<i>Senang</i>	<i>Tidak</i>	<i>Senang</i>	<i>Tidak</i>

1	Apakah kamu merasa senang atau tidak terhadap komponen pembelajaran berikut ini?				
	a. Materi Pelajaran	27	0	100	
	b. Kartu Soal	27	0	100	
	c. Tes Hasil Belajar	26	1	96	
	d. Suasana Pembelajaran di kelas	24	3	89	
	e. Cara guru mengajar	25	2	93	
		Baru	Tidak	Baru	Tidak
2	Apakah komponen pembelajaran berikut ini bagimu, baru atau tidak ?				
	a. Materi Pelajaran	27	0	100	
	b. Kartu Soal	27	0	100	
	c. Tes Hasil Belajar	27	0	100	
	d. Suasana Pembelajaran di kelas	24	3	89	
	e. Cara guru mengajar	25	2	93	
		Berminat	Tidak	Berminat	Tidak
3	Apakah kamu berminat atau tidak untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya, seperti yang baru saja kamu ikuti?				
		27	0	100	
		Jelas	Tidak	Jelas	Tidak
4	Apakah kamu dapat memahami dengan jelas atau tidak bahasa yang digunakan dalam:				
	a. Kartu Soal?	25	2	93	
	b. Tes Hasil Belajar?	24	3	89	
	
		Tertarik	Tidak	Tertarik	Tidak
5	Apakah kamu tertarik atau tidak dengan penampilan (tulisan, ilustrasi/gambar dan letak gambar), yang terdapat dalam:				
	a. Kartu Soal	26	1	96	
	b. Tes Hasil Belajar?	25	2	93	
Jumlah Respon		386	19	1430	
Rata-Rata Respon				95	

LAMPIRAN E

E.1 Lembar Tes Hasil Belajar

E.2 Lembar Observasi Aktivitas Siswa

E.3 Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran

E.4 Lembar Angket Respon Siswa

LAMPIRAN F

F.1 Persuratan

F.2 Validasi

F.3 Dokumentasi



**PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN**

Jl. Letjen Hertasning No. 8 Telp. (0411) 868073 Faks. 869256 Makassar 90222
Website: <http://www.dikbud.makassar.go.id> ; e-mail: dikbud.makassar@yahoo.com



IZIN PENELITIAN

NOMOR : 070/0813/DP/IX/2018

Dasar : Surat Kepala Kantor Badan Kesatuan Bangsa Kota Makassar
Nomor : 070/4374-III/BPKB/IX/2018 Tanggal 5 Oktober 2018
Maka Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar :

Kepada **MEN G I Z I N K A N**

Nama : NURINDAH SARI
NIM / Jurusan : 10536476014 / Pend. Matematika
Pekerjaan : Mahasiswa (S1)
Alamat : Jl. Sit Alauddin No. 259 , Makassar

Untuk : Mengadakan *Penelitian* di *SMP Negeri 1 Makassar* dalam rangka
Penyusunan Skripsi di *UNISMUH Makassar* dengan judul penelitian:

**"PRNGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
QUICK ON THE DRAW (QD) DENGAN PENDEKATAN
KONTEKSTUAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 MAKASSAR"**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus melapor pada Kepala Sekolah yang bersangkutan
2. Tidak mengganggu proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah
3. Harus mematuhi tata tertib dan peraturan di Sekolah yang berlaku
4. Hasil penelitian 1 (satu) exemplar di laporkan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar

Demikian izin penelitian ini di berikan untuk di gunakan sebagaimana mestinya

Dikeluarkan di : Makassar
Pada Tanggal : 08 Oktober 2018

An. Ptl. KEPALA DINAS
KASUBAG UMUM DAN KEPEGAWAIAN



A. SITTI HIKMAHARIJAH, SE
Pangkul, Pangkajene Tn. I
N I P : 19700109 199403 2 004



**PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 1 MAKASSAR**



Alamat: Jalan Wajidi Areng no. 17 tlp (0411) 8911846 Pos. 90134 Makassar
NPSN: 40313125 NSS: 20116006001P Kec: Mappakasungu Kel: Mamajang
Web: www.smpn1makassar.sch.id Email: smpn1mks@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 422 /367/SMPN. 01/XI / 2018

Berdasarkan surat izin penelitian dari Kepala Kantor Badan Kesatuan Kota Makassar nomor 070/4374-II/BPBK/X/2018 tentang izin melakukan Penelitian pada SMP Negeri 1 Makassar, maka sehubungan dengan hal tersebut, kepada mahasiswa yang namanya dibawah ini :

Nama : NURINDAH SARI
NIM : 10536476914
Pekerjaan : Mahasiswa (S1) UNISMUH
Jurusan : Pendidikan Matematika
Alamat : Jl.Sultan Alauddin No. 259, Makassar

Benar telah melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Makassar Siswa kelas VIII dari tanggal 10 Oktober s/d 9 November 2018 dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul

" PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE QUICK ON THE DRAW (QD) DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 MAKASSAR "

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan seperlunya.

Makassar, 12 November 2018



Sundariyanti, S.Pd, M.Pd
Pangkat: Pembina Tk. I
NIP. 19700917 199403 1 008



**PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 1 MAKASSAR**



Alamat: Jalan Baji Arang no. 17 tlp (0411) 8911846 Pos. 90134 Makassar
NPSN: 40313125 NSS: 20116006001P Kec: Mappakasunggu Kel: Mamajang
Web: www.smpn1makassar.sch.id Email: smpn1mks@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 422 /367/SMPN. 01/XI / 2018

Berdasarkan surat izin penelitian dari Kepala Kantor Badan Kesatuan Kota Makassar nomor 070/4374-II/BPBK/X/2018 tentang izin melakukan Penelitian pada SMP Negeri 1 Makassar, maka sehubungan dengan hal tersebut, kepada mahasiswa yang namanya dibawah ini :

Nama : NURINDAH SARI
NIM : 10536476914
Pekerjaan : Mahasiswa (S1) UNISMUH
Jurusan : Pendidikan Matematika
Alamat : JLSultan Alauddin No. 259, Makassar

Benar telah melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Makassar Siswa kelas VIII dari tanggal 10 Oktober s/d 9 November 2018 dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul

" PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE QUICK ON THE DRAW (QD) DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 MAKASSAR "

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan seperlunya.

Makassar, 12 November 2018

Kepala Sekolah,

Syaiful Bahri, S.Pd, M.Pd
Pangkat: Pembina Tk. I
NIP. 197009171994031008



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : 6500/S.01/PTSP/2018
Lampiran :
Perihal : **Izin Penelitian**

Kepada Yth.
Wakil Kota Makassar

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LPM UNISMUH Makassar Nomor : 237/Brtn-5/C 4-VIII/IX/37/2018 tanggal 18 September 2018 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : NURINDAH SARI
Nomor Pokok : 105354756914
Program Studi : PEND. MATEMATIKA
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)
Alamat : Jl. Sri Alauddin No. 255, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul:

" PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE QUICK ON THE DRAW (QQ) DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 MAKASSAR "

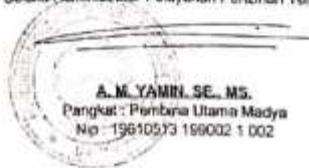
Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 22 September s/d 22 November 2018

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diberikan di Makassar
Pada tanggal : 19 September 2018

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU
PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN
Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu



A. M. YANRI, SE., MS.
Pangkat : Pembina Utama Madya
No : 19810573 199002 1 002

Terselasaan 1/8
1. Ketua LPM UNISMUH Makassar di Makassar
2. Penitipg

DMAP PTSP 20-09-2018



Jl. Bougainville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax (0411) 448036
Website : <http://p2ptspcmd.sulsel.go.id> Email : p2L_sulsel@yahooc.com
Makassar 90222





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA MAHASISWA : NURINDAH SARI
STAMBUK : 10536 4769 14
PROGRAM STUDI : Pendidikan Matematika
JUDUL SKRIPSI : Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual terhadap kualitas pembelajaran matematika siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Makassar.

PEMBIMBING II : I. Dr. Ilham Minggu, M.Si
II. Ilhamsyah, S.Pd., M.Pd.

No.	Hari/ Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1	Rabu, 5/12-2018	Lama-batalang, pemuseun masalah kajian teori	
2	Rabu, 12/12-2018	Metode penelitian dan hasil	
3	Rabu, 13/12-2018	Hasil penelitian	
4	Rabu, 26/12-2018	Daftar pustaka, pengisian	
5	Rabu, 29/12	ACC	

Catatan :
Mahasiswa dapat mengikuti ujian skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 3 (tiga) kali dan telah disetujui oleh pembimbing.

Makassar, 04 Jan 2018

Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Matematika

Mukhlis, S.Pd., M.Pd.
NBM: 955 732



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA MAHASISWA : NURINDAH SARI
STAMBUK : 10536 4769 14
PROGRAM STUDI : Pendidikan Matematika
JUDUL SKRIPSI : Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan pendekatan kontekstual terhadap kualitas pembelajaran matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Makassar.

PEMBIMBING I : I. Dr. Ilham Minggu, M.Si
II. Ilhamsyah, S.Pd., M.Pd.

No.	Hari/ Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
		Revisi Moral & Teori	
		Metode Penelitian & Analisis Data	
		Analisis Data & Penyimpulan	
		Siap Ujian Skripsi	

Catatan :
Mahasiswa dapat mengikuti ujian skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 3 (tiga) kali dan telah disetujui oleh pembimbing.

Makassar, 04 Jan 2019

Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Matematika

Mukhlis, S.Pd., M.Pd.
NBM: 955 732

DOKUMENTASI









RIWAYAT HIDUP



NURINDAH SARI. Dilahirkan di Ujung Pandang pada tanggal 06 Maret 1996, dari pasangan Ayahanda Jaya dan Ibunda Fitriani Syam. Pada tahun 2001, penulis mulai mengenyam pendidikan dasar di SD Negeri 28 Jennae Kecamatan Balocci Kabupaten Pangkep dan tamat tahun 2006. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Kassi Kecamatan Balocci Kabupaten Pangkep dan tamat pada tahun 2010. Penulis melanjutkan pendidikan kejenjang menengah atas pada tahun 2010 di SMA Negeri 16 Makassar dan menyelesaikan studi pada tahun 2013. Tahun 2014 penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.