

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *QUICK ON THE DRAW* TERHADAP MINAT  
DAN HASIL BELAJAR SISWA  
(Penelitian pada Siswa SD Negeri 1 Kowangan Temanggung)**

**SKRIPSI**



**Oleh :**

**Afriliya Diah Nur Utami  
NPM 13.0305.0083**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2018**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *QUICK ON THE DRAW* TERHADAP MINAT  
DAN HASIL BELAJAR SISWA  
(Penelitian pada Siswa SD Negeri 1 Kowangan Temanggung)**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu persyaratan untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana Strata 1 pada Prodi PGSD FKIP UMMgl

Oleh :

**Afriliya Diyah Nur Utami  
NPM. 13.0305.0083**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2018**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *QUICK ON THE DRAW* TERHADAP MINAT  
DAN HASIL BELAJAR SISWA  
(Penelitian pada Siswa SD Negeri 1 Kowangan Temanggung)**

Diterima dan disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh :

Nama : Afriliya Diyah Nur Utami  
NPM : 13.0305.0083

Pembimbing I

Magelang, 8 Febuari 2018  
Pembimbing II

Sugiyadi, M.Pd. Kons.  
NIK. 047506010

Ari Suryawan, M.Pd  
NIK. 158808132

PENGESAHAN

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *QUICK ON THE DRAW* TERHADAP MINAT  
DAN HASIL BELAJAR SISWA**  
(Penelitian pada Siswa SD Negeri 1 Kowangan Temanggung)

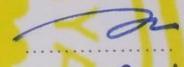
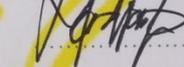
Oleh :  
Afriyia Diyah Nur Utami  
NPM 13.0305.0083

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan  
Studi pada Prodi Strata 1 PGSD FKIP UMMgl

Pada :

Hari : Selasa  
Tanggal : 20 Februari 2018

Tim Penguji Skripsi :

1. Sugiyadi, M.Pd., Kons. (Ketua/Anggota) 
2. Ari Suryawan, M.Pd (Sekretaris/Anggota) 
3. Drs.Tawil, M.Pd., Kons (Anggota) 
4. Tria Mardiana, M.Pd (Anggota) 

Mengesahkan,  
Pj. Dekan



Nuryanto, ST., M.Kom

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Afriliya Diyah Nur Utami  
NPM : 13.0305.0083  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Quick On The Draw* pada minat dan hasil belajar siswa  
( Penelitian pada SDN 1 Kowangan Temanggung)

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata di kemudian hari diketahui merupakan penjiplakan terhadap karya orang lain (*plagiat*), saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai aturan yang berlaku di UMMagelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 8 Febuari 2018



Afriliya Diyah Nur Utami  
NPM 13.0305.0083

## **MOTTO**

“Sesungguhnya Allah telah menentukan jumlah mereka dan menghitung mereka  
dengan hitungan yang teliti”

(QS. Maryam ayat 94)

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Orang tua tercinta, yang senantiasa memberiku kasih sayang, motivasi, serta mendo'akan ku.
2. Adik, dan sahabatku tersayang, yang selalumendo'akan dan memberiku motivasi.
3. Almamater tercinta Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhamadiyah Magelang.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah swt. yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sesuai waktu yang telah ditentukan.

Penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan,dan dukungan berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkanterimakasih kepada:

1. Ir. Eko Muh. Widodo, MT Rektor UMMagelang yang memfasilitasi pendidikan;
2. Nuryanto,ST.M.Kom Pj. Dekan FKIP UMMagelang yang telah memberikan surat izin penelitian skripsi;
3. Rasidi, M.Pd Kaprodi PGSD FKIP UMMagelang, yang telah memfasilitasi penulisan skripsi;
4. Sugiyadi, M.Pd,Konsdan Ari Suryawan, M.Pd, dosen pembimbingskripsi yang telah membimbingdari awal sampai akhir penyusunan skripsi;
5. Eny Suryantini,S.Pd dan seluruh keluarga besar Sekolah Dasar Negeri 1 Kowangan Kabupaten Temanggung, dan
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhirnya, saran dan masukan dari berbagai pihak diterima dengan senang hati untuk perbaikan skripsi ini.

Magelang, 8 Febuari 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman judul .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LEMBAR PERNYATAAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
ABSTRAK .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Rumusan Masalah .....	4
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penulisan .....	5
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Minat dan Hasil Belajar Siswa .....	6
B. Model Kooperatif tipe <i>Quick On The Draw</i> .....	16
C. Model Pembelajaran KooperatifTipe <i>Quick On The Draw</i> .....	20
D. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe <i>Quick On The Draw</i> terhadap minat dan hasil belajar siswa .....	24
E. Penulisan yang relevan .....	25
F. Kerangka berfikir.....	28
G. Hipotesa .....	29
<b>BAB III METODE PENULISAN</b>	
A. Rancangan Penelitian .....	31
B. Setting Penenlitian.....	32
C. Identifikasi Variabel Penulisan.....	32

D. Definisi Operasional Variabel Penulisan.....	33
E. Subjek Penulisan .....	33
F. Metode Pengumpulan Data .....	34
G. Prosedur Penulisan .....	38
H. Validitas dan Realibilitas.....	40
I. Uji Prasayarat Analisis .....	44
J. Teknik Analisis Data .....	45
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penulisan .....	<b>Error! Bookmark not</b>
B. Analisis Data .....	<b>Error! Bookmark not</b>
C. Pembahasan .....	<b>Error! Bookmark not</b>
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	47
B. Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA .....	49
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	
.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1 Langkah-langkah model Pembelajaran Kooperatif.....	19
2 <i>Pretest-Prottest Control Group Design</i> .....	32
3 Kisi-Kisi Soal Penilaian Kognitif .....	36
4 Hasil Uji Validasi .....	42
5 Hasil Uji Reliabilitas .....	44
6 Nilai Ranah Kognitif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	49
7 Kriteria Pencapaian <i>Pretest</i> Matematika Ranah Kognitif .....	50
8 Kriteria Pencapaian <i>Posttest</i> Matematika Ranah Kognitif .....	51
9 Kriteria Pencapaian <i>Pretest</i> Matematika terhadap Ranah Kognitif .....	52
10 Kriteria Pencapaian <i>Posttest</i> Matematika Ranah Kognitif .....	53
11 Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Matematika Ranah Kognitif Kelas Eksperimen-Kontrol .....	55
12 Data Hasil Tes Minat belajar siswa <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	57
13 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Ranah Kognitif.....	59
14 Hasil Uji Normalitas Tes Minat belajar siswa.....	59
15 Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Ranah Kognitif.....	60
16 Hasil Uji Hipotesis Hasil Belajar Ranah Kognitif.....	62
17 Hasil Uji Hipotesis TesMinat Belajar Siswa .....	63

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1 Kerangka berfikir.....	29
2 Grafik Pencapaian Hasil Belajar Tahap <i>Pretest</i> .....	51
3 Grafik Pencapaian Hasil Belajar Tahap <i>Posttest</i> .....	52
4 Grafik Pencapaian Hasil Belajar Tahap <i>Pretest</i> .....	53
5 Grafik Pencapaian Hasil Belajar Tahap <i>Posttest</i> .....	54
6 Grafik Perbandingan Hasil <i>Pretest-Posttest</i> Ranah Kognitif .....	56
7 Grafik Perbandingan Hasil tes minat belajar siswa .....	58

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Surat Ijin Penelitian .....	75
2 Surat Keterangan Penelitian .....	76
3 Validasi Instrumen .....	77
4 Daftar siswa kelas III SD N 1 Kowangan .....	119
5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	120
6 Kisi-kisi Materi Ajar .....	141
7 Soal <i>Pretest-postest</i> .....	155
8 Kisi-kisi tes minat belajar .....	167
9 Tes minat belajar siswa .....	171
10 Lembar Hasil tes pernyataan minat belajar siswa .....	173
11 Uji Validitas dan Reliabilitas soal .....	181
12 Hasil Uji Homogenitas .....	183
13 Hasil Uji Normalitas .....	184
14 Hasil Uji <i>Paired sample T test</i> .....	186
15 Dokumentasi.....	188
16 Buku Bimbingan.....	191

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *QUICK ON THE DRAW* TERHADAP MINAT  
DAN HASIL BELAJAR SISWA**

(Penelitian pada Siswa SD Negeri 1 Kowangan Temanggung)

Afriliya Diah Nur Utami

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* terhadap minat dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *true experimental* (eksperimen murni) dengan model *Pretest-Prottest Control Group Design*. Populasi pada penelitian ini adalah kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Kowangan dengan jumlah sampel kelas III A 22 siswa dan kelas III B 22 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah *Probability Sampling*. Metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah metode tes berisi pernyataan minat dan *pretest-posttest*. Uji Validitas instrumen ini menggunakan metode korelasi *Product moment* sedangkan uji Reliabilitas menggunakan *cronbach alpha*. Analisis data menggunakan teknik *Independent sample T test* dengan bantuan *SPSS 23.0 for windows*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model kooperatif tipe *Quick On The Draw* berpengaruh positif terhadap minat dan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis *Independent sample T test* dengan perolehan  $t_{hitung} 6,291 > t_{tabel} 2,056$  untuk hasil belajar kognitif siswa dan  $t_{hitung} 2,631 > t_{tabel} 2,056$  untuk minat belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis pembahasan diperoleh perbedaan untuk hasil belajar matematika sebesar 27 dan untuk minat belajar siswa sebesar 14. Dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *Quick On The Draw* berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa pada kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Kowangan Kabupaten Temanggung.

**Kata Kunci :** *Minat belajar, Hasil Belajar, Model Kooperatif tipe Quick On The Draw*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Minat belajar adalah hal dasar bagi tugas hidup anda jika anda menyingkinkan tercapainya tujuan yang diharapkan. Minat belajar melahirkan perhatian spontan dan perhatian spontan tersebut memungkinkan terciptanya konsentrasi unuk waktu yang lama. Minattimbul apabila individu tertarik kepada suatu hal yang mereka anggap penting bagi dirinya dan dapat memenuhi kebutuhan yang mereka inginkan. Minat belajar merupakan salah satu hal penting yang mampu membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar. Minat merupakan rasa ketertarikan berlebih individu tanpa adanya paksaan dari pihak luar.

Djamarah (2008:133) menyatakan bahwa minat belajar adalah suatu penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Seseorang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tertentu. Minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan cenderung mendukung aktivitas belajar siswa.

Minat belajar besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Minat yang dimiliki siswa membantu siswa dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. Untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan menjadikan proses pembelajaran semenarik mungkin. Minat terhadap kajian proses

belajar dilandasi oleh keinginan untuk memberikan pelayanan pengajaran dengan hasil yang maksimal.

Dengan adanya proses pembelajaran yang menarik dan minat terhadap kajian proses belajar, mampu meningkatkan hasil belajar yang rendah menjadi tinggi. Hasil belajar yang tinggi diperoleh melalui kegiatan latihan yang dilakukan secara terus menerus sehingga menghasilkan sebuah pemahaman. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan.

Menurut Gagne (dalam Purwanto, 2014: 42) hasil belajar merupakan terbentuknya konsep, yaitu kategori yang kita berikan pada stimulus yang ada di lingkungan yang menyediakan skema yang terorganisasi untuk mengasimilasi stimulus-stimulus baru dan menentukan hubungan di dalam dan diantara kategori-kategori. Sedangkan menurut Winkel (dalam Purwanto, 2014 : 45), hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.

Hasil belajar sebagai perubahan sikap dan tingkah laku siswa sehingga menjadikan suatu ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran yang dilaksanakan. Minat dan hasil belajar memiliki keterkaitan yang erat satu sama lain dalam menjadikan hasil belajar yang lebih tinggi dari sebelumnya.

Penulis telah melaksanakan observasi di SD Negeri 1 Kowangan Temanggung pada tanggal 27 Februari 2017 di kelas III tahun ajaran 2016/2017 dengan jumlah siswa 44 yang terbagi menjadi dua kelas. Berdasarkan dua kelas tersebut, penulis menemukan 13 siswa memiliki

hasil belajar yang rendah yang disebabkan karena kurangnya minat belajar matematika siswa. Dari data tersebut diperoleh presentase sejumlah 27,66 %, dengan nilai terendah siswa 29.

Berdasarkan hasil tersebut, diidentifikasi beberapa permasalahan yang ditemukan dilapangan. Pertama, model pembelajaran yang digunakan masih kurang efektif sehingga minat dan hasil belajar siswa rendah. Kedua, siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran dikelas karena pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*). Ketiga, hasil nilai ulangan harian dan ujian tengah semester matematika masih cenderung dibawah nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Guru kelas sudah memberikan beberapa cara untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa yang rendah dengan memberikan tambahan jam pelajaran, akan tetapi belum mendapat hasil yang maksimal.

Mengatasi hal tersebut, diperlukan model pembelajaran yang efektif dan melibatkan siswa secara aktif. Dalam hal ini, penulis mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* yang dikenalkan oleh Paul Ginnis. Model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* merupakan sebuah aktivitas kelompok yang melibatkan permainan dan kecepatan siswa. Pembelajaran kooperatif mengacu pada model pembelajaran yang mana siswa bekerja bersama dalam kelompok kecil yang saling membantu dalam belajar.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* merupakan model pembelajaran aktif yang melibatkan siswa didalamnya. Dimana

guruhanya sebagai fasilitator dan pengawas dalam jalannya permainan kelompok yang mengandalkan kecepatan. Dengan model pembelajaran tersebut, siswa menjadi aktif dan tidak mudah jenuh saat pelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan eksperimen dan penulisan dengan judul “ Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III di SD Negeri 1 Kowangan Temanggung.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, diperoleh beberapa masalah antara lain :

1. Model pembelajaran yang digunakan kurang efektif
2. Siswa kurang aktif dalam mengikuti pelajaran
3. Nilai ulangan harian dan ulangan tengah semester dibawah kriteria ketuntasan minimal.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan penulis, maka dapat rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas III di SD Negeri 1 Kowangan Temanggung ?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penulis melaksanakan penulisan tersebut adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas III di SD Negeri 1 Kowangan kabupaten Temanggung.

#### **E. Manfaat Penulisan**

Hasil penulisan ini diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Matematika melalui model Kooperatif tipe *Quick On The Draw*. Berikut adalah manfaat dari penulisan ini :

##### 1. Manfaat teoritis

Penulis di harapkan dapat membantu beberapa alternatif model pembelajaran Matematika yang berguna untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

##### 2. Manfaat praktis

###### a. Bagi lembaga pendidikan sekolah dasar.

Penulis diharapkan dapat membantu memberikan alternatif rujukan dalam meningkatkan minat belajar siswa di SD Negeri 1 Kowangan kabupaten Temanggung dalam Mata Pelajaran Matematika di kelas III.

###### b. Bagi pendidik tingkat sekolah dasar

Penulisan ini diharapkan dapat membantu guru dalam memilih alternatif model pembelajaran matematika yang menarik di kelas III pada SD Negeri 1 Kowangan.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Minat dan Hasil Belajar Siswa

##### 1. Minat Belajar Siswa

###### a. Pengertian Minat Belajar Siswa

Jahja (2015 : 63), minat adalah suatu dorongan yang menyebabkan terikatnya perhatian individu pada objek tertentu seperti pekerjaan, pelajaran, benda dan orang. Minat berhubungan dengan aspek kognitif, afektif dan motorik dan merupakan sumber motivasi untuk melakukan apa yang diinginkan. Minat berhubungan dengan sesuatu yang menguntungkan dan menimbulkan kepuasan bagi dirinya. Dapat disimpulkan bahwa minat merupakan suatu dorongan yang menyebabkan terikatnya perhatian individu yang berhubungan dengan aspek kognitif, afektif dan motorik yang mampu menimbulkan kepuasan bagi dirinya.

Slameto (2010 : 180) menyatakan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa adanya paksaan. Itu berarti jika seorang siswa memiliki suatu rasa ketertarikan dan antusiasme yang tinggi tanpa adanya suatu paksaan dari faktor yang lain, berarti seseorang itu memiliki suatu minat tertentu pada hal tersebut. Minat sendiri pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri sendiri

Hakim (Hamalik, 2012:4) belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan dan daya pikir. Selanjutnya, perubahan tingkah laku yang merupakan bias dari proses belajar.

Slameto (2010 : 2), belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dapat disimpulkan bahwa belajar adalah usaha sadar yang dilakukan seseorang sebagai hasil pengalamannya dengan lingkungan.

Dari pengertian para ahli dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah suatu ketertarikan khusus yang menyebabkan dorongan akan perubahan tingkah laku yang meliputi aspek kognitif, afektif dan motorik. Perubahan tersebut diperoleh dari pengalamannya dengan lingkungan yang menimbulkan kepuasan bagi dirinya sehingga hal tersebut menjadi sumber motivasi dalam melakukan apa yang diinginkannya.

**b. Faktor Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar**

Menurut Sukmadinata (2010:178) faktor faktor yang mempengaruhi minat belajar seseorang, yaitu:

## 1) Pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil tahu yang terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui pendidikan, pengalaman orang lain, media massa maupun lingkungan. Itu berarti, pengetahuan merupakan suatu ilmu yang didapatkan oleh individu setelah proses belajar dilakukan dan membantu siswa meningkatkan atau mengurangi minat siswa setelah belajar pengetahuan tersebut.

## 2) Pengalaman

Pengalaman sebagai sumber pengetahuan adalah suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan dengan cara mengulang kembali pengetahuan yang diperoleh dalam memecahkan masalah yang dihadapi masa lalu.

## 3) Informasi

Informasi merupakan data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan.

Menurut Purwanto dalam Hamalik ( 2012 : 103-104), faktor-faktor yang mempengaruhi tumbuh berkembangnya minat maupun sebaliknya mengurangi minat belajar dapat diuraikan sebagai berikut :

1) Kematangan

Kematangan adalah sesuatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang di mana alat-alat tubuhnya sudah siap melaksanakan kecakapan baru”. Kematangan belum berarti anak dapat melaksanakan kegiatan secara terus menerus, untuk itu diperlukan latihan-latihan dan pelajaran.

2) Latihan

Disebut latihan karena terlalu seringnya kita berlatih atau mengulangi sesuatu sampai materi atau pengetahuan yang didapatkan dikuasainya dengan baik. Dengan adanya latihan, kita menjadi terbiasa untuk mengerjakan dan akhirnya memahami untuk jadi sebuah ketertarikan dan minat berlebih setelah terbiasa mengerjakan dan berlatih. Karena itu, semakin besar minat dan ketertarikan siswa terhadap materi yang dipelajarinya maka semakin besar pula minat siswa untuk mempelajari sesuatu.

3) Motivasi

Motivasi merupakan pendorong bagi siswa untuk melakukan sesuatu. Motivasi dilakukan untuk mendorong seseorang agar menjadi tertarik dan lebih berusaha untuk mempelajari sesuatu dengan sebaik-baiknya. Apalagi jika

seorang itu mengetahui betapa pentingnya mempelajari hal tersebut.

#### 4) Kecerdasan atau *Intelegensi*

*Intelegensi* besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar.

Dalam situasi yang sama, siswa mempunyai tingkat *intelegensi* yang tinggi akan lebih berhasil dibandingkan dengan siswa yang mempunyai *intelegensi* rendah. *Intelegensi* mengakibatkan adanya minat ataupun ketertarikan berlebih untuk mempelajari apa yang menurutnya menarik untuk dipelajari dan dikuasainya.

#### c. Mengembangkan Minat Belajar Siswa pada mata Pelajaran Matematika

Berdasarkan teori pengertian dari minat dan belajar dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah suatu ketertarikan khusus yang menyebabkan dorongan akan perubahan tingkah laku yang meliputi aspek kognitif, afektif dan motorik. Kegiatan yang diminati dengan sukarela oleh seorang siswa untuk membantunya meningkatkan minat dalam belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Minat belajar memiliki pengaruh besar terhadap hasil belajar. Apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sungguh-sungguh, hal ini disebabkan karena tidak adanya daya tarik dari mata pelajaran yang hendak dipelajari. Siswa malas dan enggan untuk belajar karena tidak memperoleh kepuasan dari proses pelajaran. Sedangkan, bahan

pelajaran yang menarik minat lebih mudah dipelajari dan disimpan dalam memori otaknya karena minat menambah kegiatan belajar.

Mengembangkan minat belajar terhadap sesuatu adalah membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu. Proses ini berarti menunjukkan pada siswa bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya, melayani tujuan-tujuannya, memuaskan kebutuhan-kebutuhannya.

Bila siswa menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggapnya penting, dan bila siswa melihat bahwa hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya, kemungkinan besar ia akan berminat untuk mempelajarinya. Beberapa ahli pendidikan berpendapat bahwa cara yang paling efektif untuk membangkitkan minat belajar siswa pada suatu subjek yang baru adalah dengan menggunakan minat-minat siswa yang ada.

Guru dapat mencoba membentuk minat belajar siswa melalui hal-hal yang menarik. Terutama pada mata pelajaran Matematika, dimana sebagian siswa terkadang merasa bosan, cepat menyerah dengan banyaknya rumus dan angka yang harus dihafalkan. Maka perlulah seorang guru menciptakan sebuah model pembelajaran yang mampu menarik minat belajar siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran Matematika yang berlangsung.

## 2. Hasil belajar siswa

### a. Pengertian Hasil Belajar

Suprijono (2012:5) menyatakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan. Menurut Bloom (Suprijono, 2012:6) , hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan Psikomotorik. Domain kognitif adalah pengetahuan, pemahaman, menerapkan, analisis, mengorganisasikan dan evaluasi. Domain afektif adalah menerima, merespon, nilai, organisasi, karakter. Domain psikomotorik meliputi *intiatory*, *pre-routine*, dan *rountinized*.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut diatas tidak dapat dilihat secara fragmentaris atau terpisah melainkan komprehensif. Hasil belajar diukur dengan rata-rata hasil tes yang diberikan dan tes hasil belajar itu sendiri adalah sekelompok pertanyaan atau tugas-tugas yang harus dijawab atau diselesaikan oleh siswa dengan tujuan mengukur kemajuan belajar siswa (Slameto, 2008: 7).

Sardiman (Suprihatiningrum, 2016:139) menyatakan dengan mengetahui pekerjaan apalagi kalau terjadi kemajuan, akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar. Semakin mengetahui bahwa grafik hasil belajar meningkat maka ada motivasi pada diri siswa

untuk terus belajar dengan suatu harapan hasilnya akan terus meningkat.

Berdasarkan pengertian para ahli, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan yang mencakup ranah kognitif, afektif, psikomotorik yang akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar. Hasil belajar diukur dengan diberikan sekelompok pertanyaan yang harus dijawab untuk mengukur kemajuan belajar siswa.

#### 1) Aspek Kognitif

Salah satu aspek hasil belajar yang pertama adalah Aspek Kognitif. Dimensi aspek kognitif adalah kemampuan yang berhubungan dengan berfikir, mengetahui, memecahkan masalah, seperti pengetahuan, komprehensif, aplikatif, sintesis, analisis dan pengetahuan evaluatif. Kawasan Kognitif adalah kawasan yang membahas tujuan pembelajaran berkenaan dengan proses mental yang berawal dari tingkat pengetahuan sampai ketinggian yang lebih tinggi yakni evaluasi.

Anderson & Krahtwohl (Suprihatiningrum, 2016) membedakan aspek kognitif dalam dua dimensi, yaitu *the knowledge dimension* ( dimensi pengetahuan ) dan *the cognitive process dimension* ( dimensi proses kognitif.

##### a) *The Knowledge Dimension* (Dimensi Pengetahuan)

Dalam dimensi pengetahuan di bagi menjadi 4 bagian yaitu, *Factual Knowledge* ( Pengetahuan Fakta) berisi tentang Pengetahuan tentang istilah, Pengetahuan tentang unsur-unsur khusus dan detail. *Conceptual knowledge* (Pengetahuan tentang konsep) yang berisi tentang *Knowledge of classifications and categories* (pengetahuan tentang penggolongan dan kategori), *Knowledge of principles and generalizations* (pengetahuan tentang prosip dan generalisasi), *Knowledge of theories, model, and structures* (pengetahuan tentang teori, model dan struktur). *Procedural knowlede* (pengetahuan tentang prosedur) terdiri dari *Knowledge of subject-specific skills and algorithms* (pengetahuan tentang subjek ketrampilan khusus dan algoritma), *Knowledge of subject-sepcific techniques and methods* (pengetahuan tentang subjek teknik dan metode khusus), *Knowledge of criteria fer determing when to use appropriate procedures*(pengetahuan tentang kriteria untuk menentukan penggunaan prosedur yang sesuai). *Metacognitive knowledge* (pengetahuan metakognitif ) terdiri dari *Strategic knowledge* (pengetahuan tentang strategi), *Knowledge about cognitive tasks, including appropriate contextual and conditional knowledge* (pengetahuan tentang tugas kognitif, termasuk pengetahuan kontekstual dan

kondisional yang sesuai), *Self-knowledge* (Pengetahuan Pribadi).

b) *The Cognitive Process Dimension* (Dimensi Proses Kognitif)

Dalam Dimensi Proses Kognitif terdiri dari 6 bagian penting yaitu, *Remember* (mengingat) yang berisi seputaran tentang *Recognizing* (pengenalan), *Recalling* (pengingatan), *Understand* (memahami) yang berupa hal-hal tentang *Interpreting* (penafsiran), *Exemplifying* (pemberian contoh), *Classifying* (penggolongan), *Summarizing* (peringkasan), *Inferring* (penyimpulan), *Comparing* (membandingkan), *Explaining* (menjelaskan). *Apply* (menerapkan) terdiri dari *Executing* (pelaksanaan) dan *Implementing* (menerapkan). *Analyze* (menganalisis) dilakukan dalam beberapa hal yaitu *Differentiating* (perbedaan), *Organizing* (pengaturan), *Attributing* (penentuan). Kemudian *Evaluate* (evaluasi) berupa *Checking* (pemeriksaan) dan *Critiquing* (mengkritisi) dan terakhir dari bagian Dimensi Proses Kognitif adalah *Create* (menciptakan) yang dapat berupa *Generating* (membangkitkan), *Planning* (merencanakan), *Producing* (memproduksi).

2) Aspek Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan nilai dan sikap. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku

seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan tema kelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial. Kategori dari ranah afektif diantaranya adalah *receiving*, *responding*, *valuing*, organisasi, karakteristik. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif yang tinggi.

### 3) Aspek Psikomotorik

Hasil belajar Psikomotorik berkenaan dalam bentuk ketrampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu setelah ia menerima pengalaman hasil belajar tertentu. Hasil belajar ranah psikomotorik merupakan hasil belajar lanjutan dari hasil belajar ranah afektif. Hasil belajar afektif dan psikomotorik ada yang tampak pada saat belajar mengajar berlangsung dan ada pula yang baru tampak setelah pengajaran diberikan. Dalam ranah psikomotorik terdapat 6 ranah yaitu, gerakan refleks, ketrampilan gerak dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan dan ketepatan, gerakan ketrampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

## **B. Model Kooperatif tipe *Quick On The Draw***

### **1. Pengertian model Pembelajaran**

Samatowa (Suprihatiningrum, 2016 : 143), model pembelajaran dapat dikatakan sebagai suatu deskripsi dari lingkungan belajar yang

menggambarkan perencanaan kurikulum, kursus-kursus, desain unit-unit pelajaran dan pembelajaran, perlengkapan belajar, buku-buku pelajaran, buku-buku kerja program multimedia, dan bantuan melalui program komputer. Joyce (Al-Tabany, 2014 : 23) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku, film, komputer, kurikulum dan lain lain. Model pembelajaran menurut Soekamto dkk (Al-Tabany, 2014 : 24) menyatakan bahwa 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. Berdasarkan pengertian beberapa ahli diatas, model pembelajaran adalah suatu kerangka berfikir yang dirangkai sedemikian rupa untuk mengorganisasikan dan menjadi pedoman dalam kegiatan belajar di dalam kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

## **2. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif**

Suprijono (2012 : 54) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahka oleh guru. Pembelajaran kooperatif mengacu pada metode

pembelajaran yang mana siswa bekerja bersama dalam kelompok kecil yang saling membantu dalam belajar. Anggota kelompok bertanggungjawab atas ketuntasan tugas-tugas kelompok dan untuk mempelajari materi itu sendiri. Isjoni (2009:15) menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan terjemahan dari istilah *cooperative learning*. *Cooperative learning* berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim". Sanjaya (Susanto, 2014:203) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan yang terdiri dari empat hingga enam orang dengan latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda (heterogen).

Dari beberapa pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah salah satu pembelajaran efektif yang melibatkan kelompok-kelompok kecil untuk saling bekerjasama, berinteraksi dan berfikir bersama untuk menyatukan satu pemikiran untuk menyelesaikan suatu permasalahan untuk membantu meningkatkan interaksi antar sesama siswa dengan latar belakang yang berbeda (heterogen).

### 3. Langkah-langkah model Pembelajaran Kooperatif

Ibrahim,dkk (Suprihatiningrum, 2016:145), terdapat 6 langkah langkah utama atau tahapan didalam pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif, pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Langkah-langkah model Pembelajaran Kooperatif

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

### **C. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw***

#### **1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Quick On The Draw***

Ginnis (2008 : 163) *Quick On The Draw* adalah sebuah aktivitas riset dengan intensif bawaan untuk kerja tim dan kecepatan. Kegiatan ini merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas kelompok dan kerjasama antar anggota kelompok untuk mencari, menjawab dan melaporkan segala informasi yang didapatkannya kepada sumber yang memberikan suatu masalah yang akan dipecahkan bersama sama dalam suasana permainan yang melibatkan aktivitas masing masing anggota kelompok dan kecepatan dalam pemecahan masalah.

*Quick On The Draw* ini bertujuan untuk menjadikan kelompok agar dapat menyelesaikan satu set pertanyaan dengan cepat dan memaksa siswa berfikir dengan cepat agar dapat bersaing dengan kelompok lain. Model kooperatif tipe *Quick On The Draw* ini dirancang agar siswa dapat mencapai beberapa aktivitas seperti berfikir dengan cepat, mengendalikan kecerdasan emosional, kemandirian, saling ketergantungan, multi sensasi, fun dan artikulasi. Selain itu, ada beberapa elemen yang terdapat dalam aktivitas kelompok ini, adalah kerja kelompok, kerja individu, bergerak, berbicara, mendengarkan, membaca, menulis, melihat.

## 2. Kelebihan Model Kooperatif tipe *Quick On The Draw*

Beberapa keunggulan dari Tipe *Quick On The Draw* menurut Ginnis (2008 : 163), diantaranya adalah :

- a. Aktivitas ini mendorong kerja kelompok, dalam kegiatan ini semakin efisien kerja kelompok maka semakin cepat kemajuannya.
- b. Kegiatan ini memberikan pengalaman mengenal tentang macam-macam keterampilan membaca, yang didorong oleh kecepatan aktivitas, ditambah belajar mandiri dan kecakapan ujian yang lain.
- c. Kegiatan ini juga dapat membantu para siswanya untuk dapat membiasakan diri mendasakan belajar pada sumbernya, bukan dari guru.
- d. Kegiatan ini juga sangat cocok diperuntukkan bagi siswa yang memiliki karakter kinestetik yang tidak dapat duduk diam selama pelajaran lebih dari 2 menit.

## 3. Kekurangan dari model Kooperatif tipe *Quick On The Draw*

Selain kelebihan diatas, Ginnis (2008:163) menerangkan model Kooperatif tipe *Quick On The Draw* ini juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu :

- a. Dalam kegiatan kerja kelompok, siswa akan mengalami keributan jika pengelolaan kelas kurang baik.
- b. Guru sulit untuk memantau aktivitas siswa dalam kelompok.

#### 4. Langkah-langkah dari model Kooperatif tipe *Quick On The Draw*

Beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan dalam kegiatan Pembelajaran model kooperatif tipe *Quick On The Draw* (Ginnis, 2008:163-164) :

- a. Siapkan satu tumpuk kartu soal, bisa delapan atau 10 soal sesuatu dengan materi dan topik pelajaran yang akan dibahas. Buat beberapa salinan sesuai dengan jumlah kelompok yang akan dibentuk. Satu kartu soal untuk satu soal. Agar tidak salah atau tertukar saat menjawab soal, ada baiknya guru membuat warna kartu soal yang berbeda. Kemudian letakkan semua kartu soal diatas meja dengan angka yang menghadap ke atas, nomor 1 berada diurutan atas.
- b. Setelah kartu soal di siapkan diatas meja guru, guru membagi kelas dalam beberapa kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 5 siswa dan berilah warna sebagai nama kelompok agar nantinya siswa tidak tertukar saat mengambil kartu soal.
- c. Tiap kelompok diberikan bahan materi pelajaran yang hendak disampaikan melalui kerja kelompok tersebut.
- d. Guru menyampaikan peraturan dari permainan yang hendak dilakukan.
- e. Pada saat terdengar kata “ Mulai “, satu orang dari tiap kelompok lari ke meja guru untuk mengambil kartu soal sesuatu dengan nama warna kelompoknya dan kemudian membawanya kembali pada meja kelompoknya.

- f. Dengan menggunakan bahan materi pelajaran yang telah diberikan sebelumnya, kelompok mencari, membahasnya dan menuliskan jawaban pada lembar yang terpisah.
- g. Setelah selesai, jawaban dibawa ke guru oleh orang kedua. Guru memeriksa jawaban siswa. Dan jika jawabannya tepat, akurat dan lengkap, siswa dapat mengambil pertanyaan kedua dari tumpukan soal sesuai nama warna kelompoknya. Namun jika jawaban siswa kurang benar, tidak akurat ataupun tidak lengkap, guru menyuruh siswa yang bertugas sebagai pelari kembali kekelompoknya untuk mencoba lagi menjawab soal tersebut.
- h. Begitulah seterusnya sampai kartu soal yang terakhir. Penulis dan pelari haruslah bergantian dengan anggota kelompoknya.
- i. Ketika satu siswa bertugas sebagai “Pelari”, siswa lainnya dapat memindai atau mempelajari sumber dan bahan materi untuk membiasakan diri dengan isi materi sehingga mereka nantinya dapat menjawab pertanyaan selanjutnya dengan lebih cepat dan efisien.
- j. Kelompok pertama yang dapat menyelesaikan soal dengan tepat dan cepat dinyatakan sebagai pemenang.
- k. Guru bersama siswa menyimpulkan isi materi dan membahas bersama soal dalam kartu soal.
- l. Untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, guru memberikan penghargaan pada kelompok yang dinyatakan sebagai pemenang.

#### **D. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* terhadap minat dan hasil belajar siswa**

Minat dan hasil belajar siswa merupakan salah satu hal yang berkaitan satu sama lain. Minat adalah rasa ketertarikan berlebih siswa terhadap sesuatu tanpa adanya paksaan. Sedangkan hasil belajar merupakan perubahan sikap dan tingkah laku siswa setelah dilaksanakannya proses pembelajaran. Pada hal ini, minat siswa terhadap matematika sangatlah rendah. Seringkali siswa merasa bosan dan malas saat menghadapi pelajaran matematika dikelas. Itu dikarenakan model pembelajaran yang digunakan guru masih konvensional dan kurang menarik minat siswa untuk mempelajarinya. Untuk meningkatkan minat tersebut, penulis mencoba melakukan pembelajaran matematika dengan menggunakan model kooperatif tipe *Quick On The Draw* yang di perkenalkan oleh Paul Ginnis.

Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* merupakan salah satu permainan pembelajaran yang melibatkan kelompok dengan mengandalkan kecepatan berfikir dan bergerak siswa. Dalam penggunaan model tersebut, siswa bergerak aktif selama permainan. Siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang kemudian saling berlomba menjawab pertanyaan dari kartu soal yang disediakan guru sampai benar semuanya. Setelah seluruh permainan selesai dilaksanakan, penulis akan melaksanakan perbandingan nilai serta minat belajar siswa dari sebelum digunakannya model tersebut. Kemudian hasil tersebut dibandingkan dengan kelas yang masih menggunakan cara konvensional

## E. Penelitian yang relevan

Penelitian mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the draw* juga pernah dilaksanakan oleh Andri Wahyu Wibowo pada tahun 2012 dengan judul “Penerapan pembelajaran kooperatif tipe quick on the draw untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika PTK di kelas VIII semester genap SMP Negeri 3 Jatiyoso tahun 2011/2012”. Setelah diterapkannya pembelajaran matematika dengan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw*, maka guru banyak mengalami perubahan dalam proses pembelajaran, misalnya guru sudah melibatkan siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe quick on the draw juga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII A SMP Negeri 3 Jatiyoso. Hal tersebut dapat dilihat dari meningkatnya indikator-indikator keaktifan dan hasil belajar matematika sebagai berikut: 1) antusias menjawab pertanyaan dari guru sebelum tindakan 39,28% meningkat menjadi 77,77%, 2) antusias mengemukakan pendapat sebelum tindakan 10,71% meningkat menjadi 40,74%, 3) antusias mengemukakan pendapat sebelum tindakan 7,14% meningkat menjadi 25,74%, 4) antusias mempresentasikan hasil pekerjaan sebelum tindakan 14,28% meningkat menjadi 44,44%, dan 5) nilai siswa  $\geq$  KKM sebelum tindakan 71,42% meningkat menjadi 92,59%.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurlaila Sabtini pada tahun 2016 dengan judul “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe quick on the

draw dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pai di sma negeri 5 Palembang”. Dalam penelitian ini, hasil belajar siswa yang tidak diterapkan model pembelajaran Quick on the Draw pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 5 Palembang yaitu : 2 ( 8 % ) siswa yang termasuk dalam kategori tinggi( nilai 86 keatas). Dan 23 ( 92%) siswa yang termasuk dalam kategori nilai sedang ( 75-86). Sedangkan hasil belajar siswa di SMA Negeri 5 Palembang yang telah diterapkan model pembelajaran Quick on the Draw yaitu : 12 ( 48 % ) siswa yang termasuk dalam kategori tinggi ( nilai 91 keatas), 13 ( 52 % ) siswa yang termasuk dalam kategori sedang( nilai 91-73). Terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari uji kesamaan dua rata-rata sebelum diberikan perlakuan “t0 “ = 0,736 karena terhitung lebih kecil dari tabel baik pada taraf signifikansi 5% ( 2,000) dan 1 % ( 2,660) maka hipotesis nihil diterima dan hipotesis alternatif ditolak. Sedangkan uji hipotesis menunjukkan bahwa dengan diperoleh thitung = 4,389 karena thitung lebih besar dari tabel baik pada taraf signifikansi 5 % ( 2,000) dan 1 % ( 2,660), maka hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mengajar dengan menggunakan model kooperatif tipe quick on the draw memberikan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 5 Palembang.

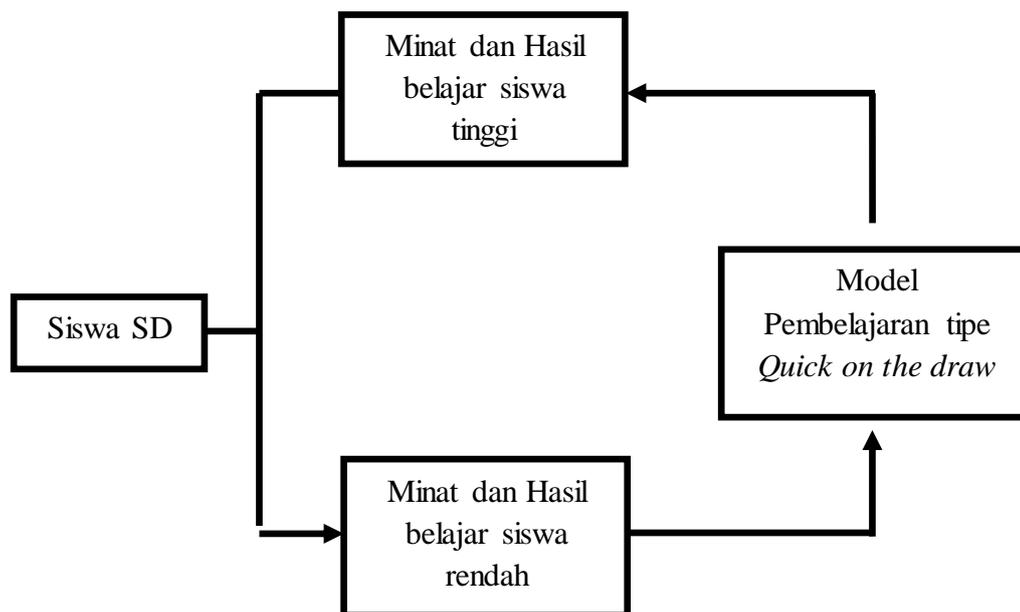
Penelitian yang dilakukan oleh Venny Melvina pada tahun 2015 dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif tipe *Quick on the draw* terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa pada kelas VIII SMP

PGRI 35 Serpong'. Siswa yang diajarkan dengan *quick on the draw* memiliki kemampuan komunikasi matematis lebih tinggi hal ini dapat dilihat dari dua aspek yang dibahas dalam penelitian tersebut, kelas eksperimen mendapatkan nilai lebih tinggi pada aspek pertama yaitu menyatakan situasi, gambar, atau diagram kedalam model matematik, dengan nilai rata-rata 76,70. Pada aspek kedua yaitu menjelaskan ide, situasi dan relasi matematika secara tulisan, kelas eksperimen juga mendapatkan nilai rata-rata lebih tinggi yaitu 73,64. Sedangkan siswa yang diajarkan dengan ekspositori memiliki kemampuan komunikasi matematis yang lebih rendah. Hal ini dapat dilihat dari dua aspek yang dibahas, kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 64,58 pada aspek pertama yaitu menyatakan situasi, gambar dan diagram kedalam model matematik. Pada aspek kedua yaitu menjelaskan ide, situasi dan relasi matematika secara tulisan, kelas kontrol juga mendapatkan nilai lebih rendah yaitu 64,55. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi matematis siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari perhitungan yang telah diuji dengan uji t. Berdasarkan hasil uji t didapatkan  $t_{hitung} = 3,10$  dan  $t_{tabel} = 1,66$ , dari hasil ini maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,10 > 1,66$ ) sehingga kesimpulan yang diambil adalah tolak  $H_0$  dan diterima  $H_1$ . Dengan demikian hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan *quick on the draw* membuat kemampuan komunikasi matematis siswa lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan ekspositori.

Perbedaan dalam penelitian ini terdapat pada dua permasalahan yang akan dipecahkan penulis yaitu mengenai minat belajar siswa dan hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh minat dan hasil belajar dari ranah kognitif siswa pada mata pelajaran matematika pada kelas III di SD Negeri 1 Kowangan Temanggung.

#### **F. Kerangka berfikir**

Berdasarkan kajian teori diatas, kerangka berfikir yang penulis kembangkan dalam penulisan ini adalah penulis ingin mengetahui pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Minat dan hasil belajar siswa adalah salah satu hal yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Meski demikian, tidak semua siswa memiliki minat dan hasil belajar yang tinggi. Masih ada siswa yang memiliki minat dan hasil belajar matematika yang rendah. Upaya untuk membantu siswa dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan model kooperatif tipe *Quick On The Draw*. *Quick On The Draw* dapat membantu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa melalui kegiatan kelompok yang memanfaatkan kecepatan siswa dan kelompoknya dalam memecahkan masalah yang diberikan oleh guru. Dengan model tersebut, diharapkan siswa mampu meningkatkan minat dan hasil belajar yang rendah menjadi meningkat. Untuk lebih jelasnya, peneliti membuat alur kerangka berfikir seperti berikut :



Gambar 1 Kerangka berfikir

### G. Hipotesa

Menurut Slameto ( 2016 : 96 ), hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penulisan diman rumusan masalah penulisan telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan. Belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Mengacu dari berbagai konsep dan teori yang telah dipaparkan di atas maka dapat ditarik kesimpulan sementara penulisan sebagai berikut :

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* terhadap minat dan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 1 Kowangan.

Ha : Ada pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* terhadap minat dan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 1 Kowangan.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *true experimental* (eksperimen murni). Penentuan sampel dilakukan secara acak atau *random*. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design* dengan satu macam perlakuan.

Kelompok yang diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* disebut kelompok eksperimen, sedangkan kelompok yang tidak menerima perlakuan disebut kelompok kontrol. Dua kelompok yang tadinya dipilih secara *random* diberikan soal *Pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (O1-O2). Selanjutnya kelompok eksperimen dilakukan *treatment* sedangkan kelompok kontrol tidak dilakukan *treatment*. Setelah *treatment* dilaksanakan, maka kedua kelompok melakukan pengukuran kemampuan dengan melaksanakan *Posttest* (O3-O4). Secara umum dapat dilihat pada tabel 2. Sebagai berikut:

Tabel 2. *Pretest-Prottest Control Group Design*

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O1	X	O3
Kontrol	O2	-	O4

Keterangan :

O1 – O2 : *Pretest*

X : *Treatment Quick On The Draw* ( Perlakuan dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *Quick On The Draw*)

O3-O4 : *Posttest*

### B. Setting Penelitian

Penulisan ini akan dilaksanakan di SD Negeri 1 Kowangan kabupaten Temanggung pada kelas III tahun ajaran 2016/2017.

### C. Identifikasi Variabel Penulisan

Penulisan yang digunakan oleh penulis adalah penulisan Kuantitatif. Penulisan kuantitatif adalah penulisan yang dilakukan untuk mengumpulkan data yang berupa angka, atau data berupa kata-kata atau kalimat yang dikonversi menjadi data yang berbentuk angka. Penulisan ini menggunakan 2 variabel yaitu variabel terikat dan variabel bebas, sebagai berikut :

Variabel X : variabel yang mempengaruhi variabel lain yaitu Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Quick On The Draw*.

Variabel Y : Variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas, yaitu minat dan hasil belajar siswa

#### **D. Definisi Operasional Variabel Penulisan**

Variabel penulisan pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel yang digunakan dalam penulisan ini adalah :

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* merupakan sebuah model pembelajaran berkelompok yang melibatkan sebuah aktivitas riset dengan intensif bawaan untuk kerja tim dan kecepatan.
2. Minat belajar siswa adalah sebuah rasa ketertarikan berlebih atau suatu perasaan khusus yang dimiliki dan dirasakan oleh siswa tanpa adanya paksaan atau pengaruh dari pihak luar.
3. Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan yang mempengaruhi semua aspek kehidupan manusia.

#### **E. Subjek Penulisan**

##### **1. Populasi**

Dalam penulisan ini, populasi penulisan adalah seluruh siswa SD Negeri 1 Kowangan yang berjumlah 335 siswa.

##### **2. Sampel**

Dalam penulisan ini, sampel yang digunakan adalah murid kelas III A dan kelas III B SD Negeri 1 Kowangan Temanggung dengan Jumlah siswa 44 siswa dengan masing masing kelas berjumlah 22 dan 22 siswa.

### 3. Teknik Sampling

Teknik sampling yang akan digunakan dalam penulisan ini masuk dalam *Probability Sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Dalam penggunaan teknik tersebut, penulis akan menggunakan *Simple Random Sampling*. *Simple Random Sampling* adalah sebuah teknik mengambil sampel dengan melakukan lotre terhadap semua populasi. Penulis memilih kelas III A sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* dengan jumlah siswa laki laki sebanyak 14 dan jumlah siswa perempuan sebanyak 8 siswa dan kelas III B sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa laki laki 10 siswa dan jumlah siswa perempuan 12 siswa.

### F. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data menggunakan metode tes. Metode ini digunakan sebelum dan sesudah dilaksanakannya perlakuan (Posttest dan Pretest). Metode tes ini dilaksanakan untuk mengetahui apakah ada peningkatan nilai kognitif siswa dari sebelum dilakukan perlakuan dengan setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan model kooperatif tipe *Quick On The Draw*.

Tes yang dilakukan pada penulisan ini adalah :

- a. *Pretest* yaitu test yang akan dilaksanakan sebelum perlakuan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa tentang mata pelajaran yang akan diajarkan. Tes ini terdiri dari tes tertulis mengenai mata pelajaran yang akan di pelajari.
- b. *Postest* yaitu test yang akan dilaksanakn sesudah dilakukan perlakuan dan untuk mengetahui perbedaan nilai kognitif siswa terhadap matematika. Tes ini terdiri dari tes tertulis dan pemberian tes berisi pernyataan minat kepada seluruh siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Berikut ini adalah kisi-kisi instrument soal tes yang dipergunakan dalam penulisan:

- Mata Pelajaran : Matematika
- Kelas/Semester : III/ Satu
- Standar Kompetensi : 1. Melakukan operasi hitung bilangan sampai tiga angka
- Kompetensi Dasar : 1.3 Melakukan perkalian yang hasilnya bilangan tiga angka dan pembagian bilangan tiga angka
- 1.5. Memecahkan masalah perhitungan termasuk yang berkaitan dengan uang

Tabel 3. Kisi-Kisi Soal Penilaian Kognitif

No	Indikator Soal	Ranah	Bentuk Soal	No Butir Soal
1.	Peserta didik mampu menghitung jumlah nilai mata uang.	C3	Pilihan ganda	1, 2
2.	Peserta didik mampu membandingkan nilai mata uang yang setara.	C2	Pilihan ganda	3
3.	Peserta didik mampu menghafalkan perkalian.	C1	Pilihan ganda	4
4.	Peserta didik mampu mengidentifikasi perkalian dengan sifat pertukaran tempat.	C1	Pilihan ganda	5
5.	Peserta didik mampu menghitung perkalian campuran.	C3	Pilihan ganda	6
6.	Peserta didik mampu untuk mengidentifikasi perkalian bilangan genap.	C1	Pilihan ganda	7
7.	Peserta didik mampu mengklasifikasikan kelompok bilangan genap dengan tepat.	C2	Pilihan ganda	8
8.	Peserta didik mampu membuktikan penghitungan dengan sifat pertukaran tempat dengan benar.	C3	Pilihan ganda	9, 10
9.	Peserta didik mampu menuliskan nilai mata uang dengan tepat	C1	Pilihan ganda	11, 23

No	Indikator Soal	Ranah	Bentuk Soal	No Butir Soal
10.	Peserta didik mampu mengidentifikasi nilai mata uang dengan tepat.	C1	Pilihan ganda	12, 24
11.	Peserta didik mampu mengimplementasikan nilai mata uang dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.	C3	Pilihan ganda	13, 14, 15, 16, 17, 22, 25, 27, 28, 29, 30, 31
12.	Peserta didik mampu menunjukkan sifat pembagian adalah pengurangan berulang dengan tepat.	C2	Pilihan ganda	18
13.	Peserta didik mampu membuktikan bahwa perkalian dan pembagian dengan pertukaran tempat dengan tepat.	C3	Pilihan ganda	19
14.	Peserta didik mampu membuktikan bahwa nilai pembagian dan pengurangan berulang adalah sama dengan tepat.	C3	Pilihan ganda	20
15.	Peserta didik mampu untuk mengidentifikasi nilai mata uang yang setara dengan tepat	C1	Pilihan ganda	21
16.	Peserta didik dapat menunjukkan nilai mata uang terbesar dengan tepat.	C2	Pilihan ganda	26

## G. Prosedur Penulisan

### 1. Persiapan penulisan

- a. Mengajukan permohonan izin penulisan dilaksanakan penulis kepada kepala sekolah SD Negeri 1 Kowangan kabupaten temanggung dan sekaligus berkomunikasi langsung dengan guru kelas III A dan III B dengan tujuan untuk lebih mengenal kondisi dan karakteristik siswa pada mata pelajaran Matematika.
- b. Menyusun proposal penulisan sesuai dengan permasalahan yang ditemukan oleh penulis pada saat melakukan permohonan izin dengan bimbingan dosen pembimbing skripsi.
- c. Mengajukan permohonan izin untuk melaksanakan penulisan kepada Pengajaran di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang kemudian diajukan kepada Kepala Sekolah di SD Negeri 1 Kowangan kabupaten Temanggung.
- d. Mempersiapkan semua instrumen yang dibutuhkan penulis untuk melaksanakan kegiatan penulisan di SD Negeri 1 Kowangan kabupaten Temanggung yang berupa penyusunan materi, RPP, media, dan instrumen penulisan yang akan digunakan oleh penulis.

### 2. Pelaksanaan Penulisan

- a. Pelaksanaan penulisan dilakukan pertama kali dengan melaksanakan pengukuran awal ( *pretest* ). Kegiatan ini dilaksanakan sebelum diberikan perlakuan model kooperatif tipe *Quick On The Draw* pada mata pelajaran matematika di kelas III.

- b. Setelah dilakukan kegiatan pengukuran awal ( *pretest* ) siswa diberikan perlakuan ( *treatment* ) dengan menggunakan model Kooperatif tipe *Quick On The Draw*. Kegiatan ini dilakukan secara berkelompok dan mengandalkan kecepatan dan ketangkasan siswa dalam mengerjakan soal yang diberikan dan berlomba untuk menjawab berbantu dengan sumber materi yang telah guru berikan sebelumnya.
  - c. Setelah pemberian perlakuan pada kelas eksperimen, guru memberikan *posttest* dan pemberian tes berisi pernyataan minat belajar siswa mengenai proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan apakah menarik minat siswa atau tidak dan apakah ada perbedaan antara sesudah dan sebelum diperlakukan *treatment*.
3. Tindak lanjut
- a. Penulis melakukan analisis data hasil pretest, posttest dan tes berisi pernyataan minat yang telah diberikan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif siswa dan untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa pada matematika setelah dilakukan perlakuan.
  - b. Penulis membahas hasil analisis kemudian mengambil kesimpulan dan merumuskan saran-saran.
  - c. Penulis menyusun hasil laporan dalam bentuk skripsi.

## H. Validitas dan Realibilitas

### 1. Validitas

Menurut Surapranta ( 2009 : 50 ) validitas adalah suatu konsep yang berkaitan dengan sejauh mana tes telah mengukur apa yang seharusnya diukur. Secara mendasar, validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa yang akan diukur. Validitas atau kesahihan adalah menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur. Menurut azwar ( 2013 : 10 ) validitas adalah pertimbangan yang paling utama dalam mengevaluasi kualitas tes sebagai instrumen ukur. Instrumen yang mempunyai validitas internal atau rasional, bila kriteria yang ada dalam instrumen secara rasional ( teoritis ) telah mencerminkan apa yang diukur. Validitas Internal instrumen yang berupa test harus memenuhi construct validity ( validitas konstruks ) dan content validity ( validitas isi ). Sedangkan untuk instrumen nontest yang digunakan untuk mengukur sikap cukup memenuhi validitas konstruks.

Penulis membuat kuesioner yang kemudian dengan menguji apakah kuesioner yang dibuat tersebut valid atau tidak. Adapun cara untuk mengetahui validitas instrumen adalah dengan menggunakan teknik korelasi *Product Moment* menggunakan pengujian *SPSS 23.0 for Windows*. Kuesioner dinyatakan valid jika mempunyai validitas tinggi begitupula sebaliknya, jika kuesioner kurang valid akan

mempunyai validitas rendah. Uji signifikansi dilakukan dengan membandingkan nilai  $r$  hitung dengan  $r$  tabel. Jika  $r$  hitung memiliki nilai positif dan lebih besar dari  $r$  tabel maka butir soal atau pertanyaan tersebut dapat dikatakan valid. Uji validitas dilaksanakan pada subjek yang bukan menjadi subjek penelitian yang akan dilaksanakan di SD Negeri 1 Kranggan.

Tabel 4. Hasil Uji Validasi

No Item	r Tabel	r Hitung	Ket.	No Item	r Tabel	r Hitung	Ket.
1	0,339	0,632	Valid	26	0,339	0,418	Valid
2	0,339	0,652	Valid	27	0,339	0,499	Valid
3	0,339	0,647	Valid	28	0,339	-0,258	Tidak Valid
4	0,339	0,138	Tidak Valid	29	0,339	0,364	Valid
5	0,339	0,181	Tidak Valid	30	0,339	0,578	Valid
6	0,339	0,479	Valid	31	0,339	0,546	Valid
7	0,339	0,636	Valid	32	0,339	0,367	Valid
8	0,339	0,296	Tidak Valid	33	0,339	0,357	Valid
9	0,339	0,068	Tidak Valid	34	0,339	0,215	Tidak Valid
10	0,339	0,399	Valid	35	0,339	0,186	Tidak Valid
11	0,339	A	Tidak	36	0,339	0,070	Tidak

			Valid				Valid
12	0,339	0,527	Valid	37	0,339	0,275	Tidak Valid
13	0,339	0,515	Valid	38	0,339	0,321	Tidak Valid
14	0,339	0,186	Tidak Valid	39	0,339	0,407	Valid
15	0,339	0,213	Tidak Valid	40	0,339	0,151	Tidak Valid
16	0,339	0,575	Valid	41	0,339	0,403	Valid
17	0,339	A	Tidak Valid	42	0,339	0,587	Valid
18	0,339	A	Tidak Valid	43	0,339	-0,092	Tidak Valid
19	0,339	0,570	Valid	44	0,339	0,420	Valid
20	0,339	0,587	Valid	45	0,339	0,415	Valid
21	0,339	0,510	Valid	46	0,339	0,391	Valid
22	0,339	0,434	Valid	47	0,339	0,277	Tidak Valid
23	0,339	0,632	Valid	48	0,339	0,495	Valid
24	0,339	0,468	Valid	49	0,339	0,255	Tidak Valid
25	0,339	0,354	Valid	50	0,339	0,390	Valid

Berdasarkan tabel 4, maka diperoleh hasil item soal yang valid sejumlah 31 dan item soal yang tidak valid sejumlah 19. Item soal yang valid digunakan sebagai bahan pengukuran awal dan akhir, sedangkan item soal yang tidak valid, tidak digunakan pada penelitian.

## 2. Reliabilitas

Reliabilitas alat penilaian adalah ketetapan atau keajegan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilainya ( Sudjana, 2013 : 16 ). Reliabilitas instrumen adalah syarat untuk pengujian validitas instrumen. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yan sama, akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabelitas akan dilaksanakan dengan menggunakan bantuan program *SPSS 21.0 for windows*. SPSS memberikan fasilitas untuk mengukur reliabelitas dengan uji statistik *Cronbach Alpha ( $\alpha$ )*.

Tabel.5 Hasil Uji Reliabilitas

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	33	97.1
	Excluded <sup>a</sup>	1	2.9
	Total	34	100.0
Cronbach's Alpha			0,723

Berdasarkan uji reliabilitas pada tabel 5, dengan menggunakan uji statistik *Cronbach's alpha* dari 34 responden dengan taraf

signifikansi 5% instrumen dikatakan reliabel jika nilai hasil pengujian reliabilitas bahwa  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Hasil output uji reliabilitas diperoleh  $r_{hitung} = 0,723 > r_{tabel} = 0,339$ . Sehingga, instrumen dinyatakan reliabel.

## I. Uji Prasayarat Analisis

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menyelidiki apakah data yang dikumpulkan mengikuti distribusi normal atau tidak. Untuk melakukan uji normalitas dapat dilakukan dengan melakukan beberapa uji yaitu diantaranya adalah Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilks. Kolmogorov-Smirnov merupakan uji normalitas untuk sampel besar. Pada *SPSS*, jika dipilih tingkat signifikansi  $\alpha = 0,005 < \text{nilai sig } SPSS$ , maka dapat dikatakan bahwa data mengikuti distribusi normal. Shapiro-Wilks merupakan uji normalitas untuk sampel kecil sampai dengan jumlah 2000 [10]. Pada *SPSS*, jika dipilih tingkat signifikansi  $\alpha = 0,05 < \text{nilai sig } SPSS$ , maka dapat dikatakan bahwa data mengikuti distribusi normal. Uji normalitas dapat dilakukan dengan beberapa langkah langkah yaitu menyusun hipotesis (  $H_0$ ,  $H_1$  ) yang berasal dari populasi berdistribusi normal dan tidak normal, tingkat signifikansi  $\alpha = 0,05$ , memperhatikan kolom kolmogrov-smirnov (  $KS$  ) karena  $\alpha = 5 \% = 0,05 < \text{sig} = 0,200$  maka  $H_0$  tidak ditolak, kemudian perhatikan kolom Shapiro-Wilk (  $SW$  )  $\alpha = 5 \% = 0,05 < \text{sig} = 0,200$  maka  $H_0$  tidak ditolak, kemudian dari uji  $KS$  dan  $SW$  dapat disimpulkan karena

Ho diterima maka asumsi bahwa sampel data berasal dari distribusi normal dapat dipenuhi.

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah uji variansi data yang dilakukan untuk menyelidiki apakah variansi data yang diamati memiliki kesamaan atau homogen. Uji homogenitas dilakukan dengan teknik uji Levene dengan bantuan program *SPSS 21.0 for Windows*. Data dikatakan homogen jika nilai signifikansi  $> 0,05$  (Ho ditolak).

## J. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono ( 2016 : 207 ), analisis data merupakan kegiatan etelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah : mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan dat tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Teknik analisis data dalam penulisan kuantitatif ini menggunakan analisis statistik *Parametrik*. Penulisan ini menggunakan uji-t pada taraf signifikansi  $\alpha < 0,5$  untuk melihat perbedaan dari skor Posttest dan Pretest pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Analisis data menggunakan *SPSS 23.0 for windows* dengan analisis *Independent Sample T test*.

*Independet sample T test* adalah uji yang dilakukan terhadap dua sampel yang berpasangan, sampel yang berpasangan disini diartikan

sebagai sebuah sampel dengan subjek yang sama namun mengalami dua perlakuan atau pengukuran yang berbeda. pada akhir penulisan, hasil belajar ranah kognitif dan tes berisi pernyataan minat minat belajar matematika siswa dari kelas kontrol dan kelas eksperimen dibandingkan untuk mengetahui kelas manakah yang hasil belajar kognitif dan minat belajar matematika lebih baik dan adanya peningkatan minat belajar siswa.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

##### 1. Kesimpulan Teoritis

Minat belajar adalah adalah suatu ketertarikan khusus yang menyebabkan dorongan akan perubahan tingkah laku yang meliputi aspek kognitif, afektif dan motorik.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan yang mencakup ranah kognitif, afektif, psikomotorik yang akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar.

Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* merupakan salah satu permainan pembelajaran yang melibatkan kelompok dengan mengandalkan kecepatan berfikir dan bergerak siswa.

##### 2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *Kooperatif tipe Quick On The Draw* dalam kelas eksperimen dan model pembelajaran ceramah dalam kelas kontrol terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata rata pada kelompok eksperimen berjumlah 27 diperoleh dari nilai rata-rata *posttest* dikurangi nilai rata-rata *pretest* ( $83-56 = 27$ ) sedangkan untuk tes berisi pernyataan minat belajar terjadi peningkatan berjumlah 14 diperoleh dari nilai rata-rata *posttest* dikurangi nilai rata-rata *pretest* ( $78-64 = 14$ ).Maka model pembelajaran kooperatif

tipe *Quick On The Draw* berpengaruh signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penulisan dan kesimpulan di atas, maka penulis dapat memberikan saran-saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Kepala Sekolah

Kepala Sekolah sebaiknya dapat memberikan sebuah kebijakan penggunaan model pembelajaran tipe *Quick On The Draw* dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran.

### 2. Bagi Guru

Guru hendaknya menggunakan model pembelajran kooperatif tipe *Quick On The Draw* untuk menambah wawasan dan pengetahuan, serta kreatifitas dalam menentukan model-model pembelajaran yang tepat dan dapat membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil dan minat belajar yang optimal dan memuaskan.

### 3. Bagi Peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan model pembelajaran Kooperatif tipe *Quick On The Draw* pada mata pelajaran lain untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Mungkin, peningkatan yang terjadi pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* juga disebabkan karena adanya faktor lain yang perlu dikaji lebih lanjut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2015. *Mendesain model pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta : Prenadamedia group.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Azwar, Saifuddin. 2013. *Reliabilitas dan Validitas: edisi 4*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Ginnis, Paul. 2008. *Trik dan Taktik Mengajar*. Jakarta : PT Macanan Jaya Cemerlang
- Hamalik Oemar . 2012. *Proses belajar mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Isjoni. 2009. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Jahja. Yudrik. 2015. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta. Prenanda Group
- Martono. Nanang. 2016. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : PT Grafindo Persada.
- Melvina, Venny (2015) Pengaruh Pembelajaran Kooperatif type *Quick On The Draw* terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa pada kelas VIII SMP PGRI 35 Serpong (Skripsi )
- Pramesti, Gentut. 2015. *Kupas Tuntas Data Penelitian dengan SPSS 22*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Sabatini, Nurlaila (2016) *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick On The Draw Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Di Sma Negeri 5 Palembang (Skripsi)*
- Santoso, Singgih. 2013. *Menguasai SPSS 21 di Era Informasi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Slameto. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Slameto.2010. *Belajar dan faktor- faktor yang mempengaruhi*. Jakarta : Rineka cipta.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta

- Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sudjana, Nana. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2012. *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Suprihatiningrum, Jamil. 2016. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning, Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Surapranata, Sumarna. 2009. *Analisis, Validitas, Reliabilitas dan Interpretasi Hasil Tes ( Implementasi Kurikulum 2004 )*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana.
- Triwulan Tutik Trianto, Titik. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual : Konsep, Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum 2013*. Jakarta : PT Kharisma Putra Utama
- Wahyu Wibowo, Andri ( 2012 ) Penerapan Pembelajaran Kooperatif tipe *Quick On The Draw* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika PTK di Kelas VIII semester genap SMP Negeri 3 Jatiyoso tahun 2011/2012 ( Skripsi )
- Widoyoko, Eko Putro. 2016. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.