

PENERAPAN TEKNIK *QUICK ON THE DRAW* DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS VII MTsN THAWALIB PARIAMAN

Kholida Amini Rusdi¹, Zulfa Amrina¹, Niniwati¹,
¹ Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta
E-mail: kholidaaminirusdi@yahoo.com

Abstract

The low of math result of grade VII MTsN Thawalib Pariaman caused by several factors, they are learning process is dominated by the teacher, the lack of interaction between teachers and students, students and the students during the learning process, and lack of teacher supervision at time of exercise. So that when students finished their practice questions are less focused and less creative. Most of the students are not confident to express their ideas and answer the question it self. To solve this problem, one attempts to do is to apply the technique of quick on the draw in the VII MTsN Thawalib Pariaman students learning mathematics. From the research data that has been analyzed with the t-test, obtained that the learning outcomes of students who apply mathematical techniques quick on the draw better instead of learning outcomes of students who apply mathematical expository method in class VII MTsN Thawalib Pariaman.

Key words : Technique of quick on the draw, creativity and research study.

Pendahuluan

Pendidikan mempunyai tujuan yang sangat penting dalam perkembangan dan kelangsungan bangsa. Oleh karena itu dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan khususnya pada mata pelajaran matematika, para pendidik dituntut untuk meningkatkan kualitas diri baik dalam ilmu pengetahuan maupun pengelolaan pembelajaran. Guru sebagai pendidik harus dapat menciptakan proses belajar mengajar yang nyaman dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat lebih aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi penulis pada tanggal 11 sampai 17 Januari 2014 terlihat bahwa saat proses pembelajaran guru menerapkan metode ekspositori, guru berbicara pada awal pelajaran, menjelaskan

materi beserta contoh soal, memberikan latihan dan bertanya jika tidak mengerti. Sehingga proses pembelajarannya masih didominasi oleh guru. Penulis melihat kurangnya pengawasan guru saat memberikan latihan, latihan yang diberikan guru sebagai pengisi waktu, terkadang guru meninggalkan siswa saat mengerjakan latihan. Dalam menyelesaikan soal latihan siswa kurang kreatif, sebagian siswa tidak percaya diri untuk mengemukakan ide/pemikirannya untuk menjawab soal tersebut. Hal ini menyebabkan siswa kurang fokus dalam mengerjakan latihan dan siswa kurang kreatif dalam menyelesaikan soal latihan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika kelas VII MTsN Thawalib

Pariaman diperoleh informasi bahwa guru telah berupaya melakukan perbaikan yaitu dengan meminta siswa berdiskusi dengan teman sebangkunya saat mengerjakan latihan, bertujuan agar siswa dapat saling bertukar pikiran. Tetapi kenyataannya, pada saat mengerjakan latihan ada sebagian kelompok yang hanya menunggu jawaban temannya tanpa berusaha mencari jawabannya terlebih dahulu. Dan siswa cenderung hanya belajar sendiri, banyak siswa yang tidak bisa menyampaikan pengetahuan yang dimilikinya kepada orang lain. Hal ini mengakibatkan kurang adanya komunikasi baik antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa dalam proses pembelajaran.

Melihat situasi dan kondisi di atas, maka perlu diterapkan suatu teknik pemberian latihan yang melibatkan peran siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat mengembangkan kreativitas siswa dan meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Salah satu teknik dalam memberikan latihan yang melibatkan peran siswa secara aktif adalah teknik *quick on the draw*. Teknik *quick on the draw* merupakan sebuah aktivitas siswa dalam kerja kelompok dengan memperhatikan ketepatan dan kecepatan yang dapat menumbuhkan cara berfikir siswa menjadi lebih kreatif.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat perkembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika setelah menerapkan pembelajaran dengan teknik *quick on the draw* pada siswa kelas VII MTsN Thawalib Pariaman dan mengetahui apakah hasil belajar matematika siswa kelas VII MTsN Thawalib Pariaman dengan menerapkan teknik *quick on the draw* lebih baik dari hasil belajar matematika siswa yang menerapkan metode ekspositori.

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid (Sagala, 2009, p. 61). Slameto (2010), menyatakan bahwa “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya” (p. 2).

Nikson menyatakan bahwa: Pembelajaran matematika adalah upaya membantu siswa untuk mengkonstruksikan konsep-konsep atau prinsip-prinsip matematika dengan kemampuannya sendiri melalui proses internalisasi sehingga prinsip atau konsep itu terbangun kembali (dalam Muliyardi, 2003, p. 3).

Ginnis (2008), mengemukakan bahwa teknik *quick on the draw* merupakan sebuah aktivitas yang mengutamakan ketepatan dan kecepatan, yang berarti suatu kegiatan yang

dapat mengembangkan kreativitas dalam memecahkan masalah secara sistematis yang mendorong kerja tim dalam kurun waktu tertentu. Dalam proses pembelajaran diperlukan kreativitas siswa, kreativitas siswa akan terlihat dari aktivitas yang dilakukan siswa dalam belajar, karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Adapun tujuan teknik *quick on the draw* yaitu berpikir, kecerdasan emosional, kemandirian, saling ketergantungan, fun, multisensasi, dan artikulasi (Ginnis, 2008, p.163). Pada dasarnya tujuan pokok dari kegiatan ini adalah menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan satu set kartu pertanyaan. *Quick on the draw* merupakan aktivitas pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru dan siswa untuk menumbuhkan konsentrasi dan kreativitas dalam menyelesaikan satu set pertanyaan. Ginnis (2008), menjelaskan langkah-langkah dalam teknik *quick on the draw* ini yaitu:

- a. Siapkan satu set pertanyaan, misalnya sepuluh, mengenai topik yang sedang dibahas. Buat cukup salinan agar tiap kelompok punya sendiri. Tiap pertanyaan harus di kartu terpisah. Tiap set pertanyaan sebaiknya di kartu dengan warna yang berbeda. Letakkan set tersebut di atas meja guru, angka menghadap atas, nomor 1 di atas.
- b. Bagi kelas ke dalam kelompok bertiga. Beri warna untuk tiap kelompok sehingga mereka dapat mengenali set pertanyaan mereka di meja guru.
- c. Beri tiap kelompok materi sumber yang terdiri dari jawaban untuk semua pertanyaan, satu kopi untuk siswa. Ini bisa hanya berupa halaman tertentu dari

buku teks yang biasanya. Jawaban sebaiknya tidak begitu jelas: idenya adalah agar siswa harus mencari dalam teks.

- d. Pada kata “mulai”, satu orang dari tiap kelompok “lari” ke meja guru, mengambil pertanyaan pertama menurut warna mereka dan kembali membawanya ke kelompok.
- e. Dengan menggunakan materi sumber, kelompok tersebut mencari dan menulis jawaban di lembar kertas terpisah.
- f. Jawaban dibawa ke gurunya oleh orang kedua. Guru memeriksa jawaban. Jika jawaban akurat dan lengkap, pertanyaan kedua dari tumpukan warna mereka diambil, dan seterusnya. Jika ada jawaban yang tidak akurat atau tidak lengkap, guru menyuruh sang pelari kembali ke kelompok dan mencoba lagi. Penulis dan pelari harus bergantian.
- g. Saat satu siswa sedang “berlari” lainnya membaca sumbernya dan membiasakan diri dengan isinya sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan nantinya dengan lebih efisien. Ide yang bagus untuk membuat beberapa pertanyaan pertama cukup mudah dan pendek, hanya agar momennya mengena.
- h. Kelompok pertama yang menjawab semua pertanyaan “menang”.
- i. Anda kemudian membahas semua pertanyaan dan catatan tertulis dibuat (p. 163).

Pelaksanaan pembelajaran dengan teknik *quick on the draw* diterapkan pada saat siswa mengerjakan latihan. Langkah-langkah *quick on the draw* yang akan peneliti lakukan adalah sebagai berikut: 1) Guru menyiapkan satu set pertanyaan mengenai materi yang sedang dipelajari. 2) Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil, tiap kelompok beranggotakan 3-4 orang dan memberi nama warna pada tiap-

tiap kelompok tersebut. 3) Guru menginformasikan halaman tertentu dari buku teks dan LKS sebagai acuan dalam menjawab pertanyaan yang diberikan. 4) Pada kata “Mulai” satu orang siswa tiap kelompok berjalan ke meja guru untuk mengambil kartu pertanyaan pertama dan kembali membawanya ke kelompok. 5) Dengan menggunakan materi sumber, semua anggota kelompok berdiskusi mencari jawaban dari pertanyaan tanpa terkecuali dan guru mengontrol jalannya diskusi. Kemudian jawaban di tulis di lembar kertas terpisah. 6) Jawaban dibawa ke guru oleh siswa kedua setiap kelompok, guru langsung memeriksa jawaban yang diberikan. Setiap langkah yang diselesaikan siswa dinilai, setiap anggota kelompok harus dapat mempertanggungjawabkan hasil yang didapatnya. Jika jawaban akurat dan lengkap, pertanyaan kedua dapat diambil dan seterusnya. Jika ada jawaban yang tidak akurat atau tidak lengkap, guru menyuruh siswa tersebut kembali ke kelompok dan mencoba mendiskusikan lagi. Siswa yang menulis, mengambil pertanyaan dan mengembalikan jawaban harus bergantian. 7) Saat satu siswa sedang berjalan ke meja guru, siswa lainnya membaca sumbernya dan membiasakan diri dengan materinya sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan nantinya dengan lebih efisien. 8) Kelompok pertama yang dapat menjawab semua pertanyaan sesuai dengan waktu yang

ditentukan maka itulah pemenangnya. 9) Kelompok pemenang membahas semua pertanyaan di depan kelas.

Kreativitas merupakan potensi yang ada pada diri individu untuk menciptakan produk baru, sesuatu yang baru itu bukan berarti sama sekali harus baru, tetapi dapat juga sebagai gabungan/kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya kemudian dimodifikasi menjadi sesuatu yang baru. Kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Moreno menyatakan bahwa: “Yang penting dalam kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya” (dalam Slameto, 2010, p. 146). Kreativitas yang dimiliki siswa dalam pembelajaran matematika dapat dinilai dari ciri-ciri kemampuan berfikir divergent siswa. Berpikir divergent itu adalah kemampuan berpikir yang berawal dari satu persoalan atau satu hal menuju keberbagai hal. Ciri-ciri kemampuan berfikir kreatif yang dikemukakan oleh Guilford adalah:

- a. Kelancaran (*fluency*), mengandung banyak ide/pemikiran dan bersifat luas.

- b. Keluwesan (*flexibility*), digunakannya ide dan cara baru dalam mengenai permasalahan.
- c. Keaslian (*originality*), dipikirkannya ide-ide, dan kemungkinan-kemungkinan yang tidak biasa.
- d. Elaborasi (*elaboration*), penyempurnaan terhadap hal-hal yang sebelumnya telah ada sehingga dapat menimbulkan kemudahan dalam mengemukakan sesuatu atau respon (dalam Mudjiran, 2007, p. 75).

Data kreativitas belajar siswa diperoleh dari lembar observasi yang terdiri dari 4 aspek kreativitas yang diamati dalam penerapan teknik *quick on the draw* yaitu: 1) Siswa tidak kehabisan akal dalam mengerjakan soal latihan; 2) Siswa tidak mencontek saat mengerjakan latihan; 3) Siswa mampu menghasilkan banyak gagasan/jawaban dalam menyelesaikan soal latihan; 4) Siswa tidak ragu-ragu dalam menyatakan pendapat saat berdiskusi mengerjakan soal latihan.

Metodologi

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Sugiyono (2012), menyatakan “Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali” (p. 107). Berdasarkan penelitian di atas maka

penelitian ini dilakukan terhadap dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diterapkan teknik *quick on the draw* pada kelas VII MTsN Thawalib Pariaman dan pada kelas kontrol diterapkan metode ekspositori. Populasi adalah keseluruhan dari objek penelitian. Sugiyono (2012), menyatakan bahwa: Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (p. 117). Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VII MTsN Thawalib Pariaman tahun ajaran 2013/2014. Sampel adalah sebagian dari populasi yang dapat mewakili populasi yang diteliti. Sugiyono (2012), menyatakan “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut” (p. 118). Pengambilan sampel dengan random sampling, cara pengambilan sampel yaitu: 1) mengumpulkan nilai mid semester genap matematika siswa kelas VII MTsN Thawalib Pariaman; 2) melakukan uji normalitas terhadap masing-masing kelas dengan menggunakan uji chi kuadrat; 3) melakukan uji homogenitas dengan menggunakan uji Bartlett; 4) melakukan uji kesamaan rata-rata.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi kreativitas siswa dan tes akhir. Lembar

observasi digunakan untuk melihat perkembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika setelah menerapkan pembelajaran teknik *quick on the draw*. Tes akhir digunakan untuk mengetahui apakah hasil belajar matematika siswa yang menerapkan teknik *quick on the draw* lebih baik dari hasil belajar matematika siswa yang menerapkan metode ekspositori. Analisis data lembar observasi dengan menghitung persentase kreativitas yang dilakukan siswa dan analisis data tes akhir yang digunakan adalah perbedaan rata-rata dengan menggunakan uji t.

Dari hasil lembar observasi, persentase kreativitas siswa kelas eksperimen pada umumnya mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya. Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan, diperoleh di kelas eksperimen nilai $\chi^2_{hitung} = 7,7248$ dan di kelas kontrol $\chi^2_{hitung} = 6,4363$. Pada kedua kelas sampel $\chi^2_{tabel} = 9,49$, karena χ^2_{hitung} yang diperoleh lebih kecil dari χ^2_{tabel} dengan $\alpha = 0,05$ maka dikatakan sampel berdistribusi normal (Terima H_0).

Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh $F = 1,31$ dan $F_{(0,05;36;35)} = 1,78$, karena didapat dari hasil perhitungan $1,31 < 1,78$, maka hipotesis: $H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$ diterima dengan taraf nyata 0,10. Kesimpulannya adalah data hasil belajar matematika pada kedua kelas sampel

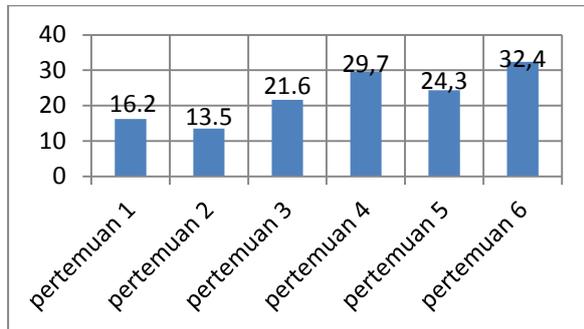
memiliki variansi homogen. Untuk menguji hipotesis terlebih dahulu dihitung harga s, dan diperoleh $s = 17,44$ selanjutnya digunakan rumus uji t, dan diperoleh 1,71.

Kriteria pengujian adalah: tolak H_0 jika $t_{hitung} \geq t_{(1-\alpha)}$ dan terima H_0 jika $t_{hitung} < t_{(1-\alpha)}$. Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh $t_{hitung} = 1,71$ dan $t_{tabel} = 1,67$, sehingga $t_{hitung} > t_{(1-\alpha)}$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang pembelajarannya menerapkan teknik *quick on the draw* lebih baik dari hasil belajar matematika siswa yang pembelajarannya menerapkan metode ekspositori pada siswa kelas VII MTsN Thawalib Pariaman.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan pengamatan selama penerapan teknik *quick on the draw*, maka diperoleh data tentang hasil kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal latihan selama mengikuti proses pembelajaran, data diperoleh melalui lembar observasi. Pada saat proses pengerjaan latihan berlangsung observer mendampingi peneliti untuk mengamati kreativitas belajar siswa. Untuk melihat kecendrungan peningkatan kreativitas siswa selama penerapan teknik *quick on the draw* dapat dilihat pada grafik untuk setiap indikator adalah sebagai berikut:

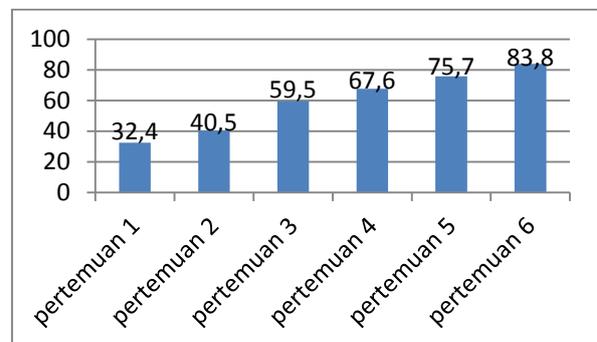
- a. Siswa tidak kehabisan akal dalam mengerjakan soal latihan.



Dari grafik di atas terlihat bahwa kreativitas siswa tidak kehabisan akal dalam mengerjakan soal latihan pada setiap pertemuan mengalami kenaikan dan penurunan. Kreativitas siswa tidak kehabisan akal dalam mengerjakan soal latihan pada pertemuan pertama hanya sekitar 16,2% terlihat dari jawaban yang dibuat siswa dan tindakan siswa saat menyelesaikan soal. Pada saat siswa menyelesaikan soal hanya beberapa orang siswa saja dalam kelompok yang tidak kehabisan akal dalam mengerjakan soal latihan. Penurunan kreativitas disebabkan kurangnya pemahaman siswa dengan materi yang peneliti ajarkan. Keberanian mereka untuk bertanya kepada guru masih rendah terlihat saat peneliti selesai menjelaskan pelajaran peneliti meminta siswa bertanya jika ada yang diragukan dari materi tersebut, hanya sebagian siswa yang bertanya mengenai materi yang sedang dipelajari. Akan tetapi masih ada beberapa siswa yang sibuk dengan

kegiatannya masing-masing saat peneliti menjelaskan materi, dan setiap melihat siswa yang tidak memperhatikan peneliti menjelaskan materi peneliti berusaha membimbing siswa untuk serius dalam belajar, dan mereka kembali memperhatikan peneliti menjelaskan materi. Sehingga pada pertemuan keenam kreativitas siswa mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya sekitar 32,4%.

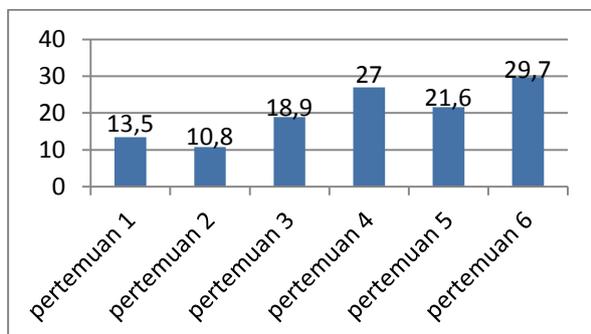
- b. Siswa tidak mencontek saat mengerjakan latihan.



Dari grafik di atas kreativitas pada umumnya mengalami peningkatan di setiap pertemuan yaitu siswa tidak mencontek saat mengerjakan latihan. Maksud dari mencontek yaitu satu kelompok hanya menyalin keseluruhan jawaban dari pekerjaan kelompok lain, tanpa mendiskusikan sendiri bersama anggota kelompoknya. Pada saat mengerjakan latihan dari pertemuan pertama persentase kreativitas siswa sekitar 32,4% terlihat dengan masih banyaknya kelompok yang hanya menyalin hasil kerja kelompok lain,

kemudian berangsur berkurang dipertemuan berikutnya, hanya beberapa kelompok saja yang masih menyalin kerja kelompok lain. Hal ini dikarenakan beberapa kelompok masih tidak mengerti bagaimana cara menjawab kartu soal tersebut. Pada setiap pertemuan peneliti dan guru bidang studi menasehati setiap kelompok untuk mengerjakan kartu soal dikelompok masing-masing tidak boleh berjalan kekelompok lain, sehingga pada pertemuan keenam persentase siswa yang tidak mencontek saat mengerjakan latihan mengalami peningkatan sekitar 83,8%.

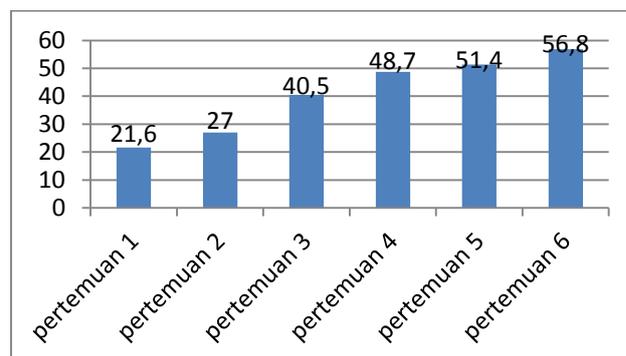
- c. Siswa mampu menghasilkan banyak gagasan/jawaban dalam menyelesaikan soal latihan.



Dari grafik tersebut kreativitas siswa mampu menghasilkan banyak gagasan/jawaban dalam menyelesaikan latihan mengalami kenaikan dan penurunan disetiap pertemuan, Hal ini dikarenakan siswa masih belum memahami apa tujuan sebenarnya dari pembelajaran dengan teknik *quick on the draw*. Saat kelompok siswa menyelesaikan soal latihan terdapat

beberapa siswa yang menjawab soal latihan dengan memilih penyelesaian soal tersebut dengan langkah yang lebih singkat dan tepat, ini dikarenakan pada teknik *quick on the draw* setiap kelompok harus cepat dalam menyelesaikan kartu soal. Sehingga dengan harus cepatnya setiap kelompok menyelesaikan kartu soal ada sebagian kelompok yang memberikan jawaban dengan cara yang tidak rutin. Sehingga pada pertemuan keenam kreativitas siswa mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya sekitar 29,7%.

- d. Siswa tidak ragu-ragu dalam menyatakan pendapat saat berdiskusi mengerjakan soal latihan.



Dari grafik tersebut kreativitas siswa yang tidak ragu-ragu dalam menyatakan pendapat saat berdiskusi mengerjakan latihan cenderung meningkat disetiap pertemuan. Maksud dari siswa tidak ragu-ragu dalam menyatakan pendapat yaitu saat siswa berdiskusi bersama anggota kelompok siswa sudah berani dan tidak takut untuk mengeluarkan pendapatnya dalam menyelesaikan soal latihan,

persentase kreativitas pada pertemuan pertama sekitar 21,6% terlihat saat berdiskusi ada beberapa siswa yang berani mengeluarkan pendapat kepada kelompoknya, namun masih ada siswa yang belum berani dan takut salah untuk menyatakan pendapat kepada teman diskusinya, siswa tersebut hanya diam menerima saja tanpa mengeluarkan pendapat. Disetiap pertemuan peneliti dan guru bidang studi meminta siswa untuk dapat berpartisipasi lebih aktif lagi dalam berdiskusi, sehingga keberanian siswapun mulai meningkat. Dipertemuan keenam kreativitas siswa meningkat sekitar 56,8%.

Setelah dianalisis dengan mencari nilai rata-rata pada setiap indikator maka dapat disimpulkan persentase kreativitas belajar siswa pada setiap indikator disetiap pertemuan cenderung mengalami peningkatan. Dalam melihat perkembangan kreativitas peneliti menyerahkan sepenuhnya kepada kedua observer, sehingga peneliti hanya dapat menganalisis dari hasil lembar observasi saja, terlihat dipelaksanaan kreativitas tidak disentuh, tidak ada pengembangan-pengembangan kreativitas yang peneliti lakukan, sebaiknya kreativitas tidak sepenuhnya diberikan kepada observer, tetapi dalam pelaksanaan harus ada pengembangan-pengembangan kreativitas yang dilakukan oleh seorang peneliti. Sehingga peneliti lebih mengetahui

perkembangan kreativitas seorang siswa tersebut.

Setelah dilakukan analisis data dan pengujian hipotesis terhadap data hasil belajar, maka diperoleh $t_{hitung} > t_{(1-\alpha)}$, pada tingkat kepercayaan 95%, hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen lebih baik dari hasil belajar matematika siswa pada kelas kontrol. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang pembelajarannya menerapkan teknik *quick on the draw* lebih baik dari hasil belajar matematika siswa yang pembelajarannya menerapkan metode ekspositori. Hasil tes akhir dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1: Data tes akhir

Kelas	Jumlah Siswa	x_{mak}	x_{min}	\bar{x}_i	S_i	S_i^2
Eksperimen	37	88	32	66,89	16,23	263,43
Kontrol	36	87	26	59,92	18,61	346,31

Berdasarkan deskripsi dan analisa data yang telah didapatkan, maka terlihat perbedaan hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen yang menerapkan teknik *quick on the draw* dengan kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran biasa. Hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dari hasil belajar kelas kontrol, ini dapat dilihat dari rata-rata nilai siswa pada kelas eksperimen yaitu 66,89% sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol yaitu 59,92%.

Skor tertinggi kelas eksperimen adalah 88 dan skor terendah adalah 32, sedangkan untuk kelas kontrol skor tertinggi adalah 87 dan skor terendah adalah 26. Pada kelas eksperimen dapat dilihat masih banyaknya siswa yang belum tuntas hasil belajarnya. Hal ini terjadi karena masih banyak kekurangan yang peneliti lakukan dalam proses pembelajaran, seperti saat menjelaskan materi peneliti kurang memperhatikan siswa yang meribut, dan sebagian siswa kurang memahami materi yang peneliti jelaskan, sehingga masih banyak nilai siswa di bawah kriteria ketuntasan.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama penelitian, terlihat bahwa siswa pada kelas eksperimen lebih bersemangat dalam belajar terlihat saat mereka berebutan untuk menjawab kartu soal yang diberikan, sehingga ada perwakilan kelompok yang lebih dari satu orang mengambil kartu soal. Namun hal itu terjadi hanya pada pertemuan pertama dan kedua saja, karena peneliti menegaskan siswa yang mengambil kartu soal hanya satu orang perwakilan dari kelompoknya. Dengan adanya tugas yang telah diberikan kepada tiap anggota kelompok mereka menjadi lebih tertib pada saat diskusi namun ada juga beberapa anggota kelompok yang tidak menghiraukan dan sibuk dengan kegiatannya masing-masing.

Adapun persoalan yang peneliti alami selama penelitian yaitu saat siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, ada sebagian siswa yang tidak terima dikelompokkan sesuai dengan yang peneliti kelompokkan, mereka hanya mau sekelompok dengan teman dekat saja, sehingga mengakibatkan kelas menjadi ribut, namun untuk mengatasi masalah tersebut peneliti dibantu oleh guru bidang studi dalam membimbing siswa untuk mau dikelompokkan sesuai dengan pembagian kelompok yang sudah ditetapkan. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru bidang studi mereka menerima pembagian kelompok tersebut, dan suasana kelas kembali tenang lagi. Kendala lainnya pada saat siswa mulai mengerjakan latihan, peneliti sudah menginformasikan kepada siswa membuat garis memakai penggaris, namun masih ada siswa yang tidak menggunakan penggaris. Untuk pertemuan berikutnya supaya tidak terjadi keributan lagi dan untuk menghemat waktu, maka peneliti meminta siswa untuk duduk dalam kelompoknya masing-masing sebelum peneliti menjelaskan pelajaran. Dan saat peneliti memberikan latihan barulah siswa duduk saling berhadapan dengan anggota kelompoknya masing-masing.

Peneliti telah berusaha untuk mengatur waktu yang diperlukan. Kelemahan peneliti dalam penerapan

teknik *quick on the draw* yaitu kurangnya waktu dalam penerapan teknik *quick on the draw*, hal ini dikarenakan peneliti menunggu semua kelompok selesai menyelesaikan kartu soal dan setelah diketahui pemenang peneliti meminta kelompok pemenang untuk mempersentasikan hasil kelompoknya di depan kelas, sehingga waktu tidak mencukupi. Sebaiknya peneliti tidak menunggu semua kelompok dapat menyelesaikan kartu soal, cukup 3 kelompok pertama saja yang dapat menyelesaikan soal dengan cepat, dan sebaiknya peneliti yang menjelaskan jawaban kartu soal di papan tulis dikarenakan waktu yang tersedia terbatas. Alokasi waktu pembelajaran matematika di tempat peneliti melakukan penelitian ada yang satu pertemuan 3 jam dan ada yang 2 jam. Pada satu pertemuan yang 3 jam pelaksanaan penerapan teknik *quick on the draw* hampir berjalan baik, karena waktunya lebih lama. Namun pada satu pertemuan yang 2 jam tahap-tahap pelaksanaan penerapan teknik *quick on the draw* kurang terlaksana dengan baik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan maka dapat dibuat kesimpulan bahwa: Kreativitas siswa selama penerapan teknik *quick on the draw* disetiap pertemuan siswa kelas VII MTsN Thawalib

Pariaman cenderung mengalami peningkatan dan hasil belajar matematika siswa yang pembelajarannya menerapkan teknik *quick on the draw* lebih baik dari hasil belajar matematika yang pembelajarannya menerapkan metode ekspositori pada kelas VII MTsN Thawalib Pariaman.

DaftarPustaka

- Ginnis, Paul. (2008). *Trik dan taktik mengajar*. Jakarta: PT Indeks. (Original work published 2007).
- Mudjiran, Khairani, Ahmad, R., Taufik, Erlamsyah. (2007). *Perkembangan peserta didik*. Padang: Direktur Jendral Pendidikan Tinggi.
- Muliyardi. (2002). *Strategi pembelajaran matematika*. (Aleks Maryunis, Ed.). Padang: MIPA UNP.
- Sagala, Syaiful. (2009). *Konsep dan makna pembelajaran* (Rev. ed.). Bandung: Alfabeta.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya* (Rev. ed.). Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (15th ed.). Bandung: Alfabeta.