

# Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Strategi *Quick On The Draw* Pada Materi Sifat-Sifat Bangun Datar Dan Rumusnya

Oleh:

Tini Setiawati<sup>1</sup> dan Fitri Hilmiyati<sup>2</sup>

## **Abstrak**

*Permasalahan yang muncul dalam penelitian ini adalah hasil belajar masih cukup rendah dan aktivitas siswa menunjukkan ketidaktertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika karena minimnya media dan pemahaman terhadap strategi atau model pembelajaran yang digunakan. Untuk mengatasi masalah tersebut maka salah satunya adalah dengan penggunaan metode quick on the draw. Sehingga diharapkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa dapat meningkat. Data yang diperoleh dalam penelitian ini meliputi aktivitas dan kreativitas siswa dalam pembelajaran yang diambil dari lembar observasi, kemampuan guru dalam pengelolaan pembelajaran yang diambil dari lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I; hasil belajar siswa yang sudah mencapai nilai dikatakan tuntas belajarnya berjumlah 17 siswa dari 27 siswa dengan nilai rata-rata 65,00, sedangkan pada siklus II hasil belajar siswa yang sudah dikatakan tuntas belajarnya berjumlah 25 siswa dari 27 siswa dengan nilai rata-rata mencapai 78,88. Aktivitas siswa pada siklus I mencapai 66,88%, sedangkan aktivitas siswa pada siklus II mencapai 94,11%. Hal ini menunjukkan pencapaian pembelajaran di atas indikator keberhasilan yang ditetapkan. Sehingga dapat dinyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe quick on the draw dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa pada materi matematika kelas V.*

**Kata kunci:** *hasil belajar, matematika, strategi quick on the draw, bangun datar.*

## **Pendahuluan**

Kata Matematika berasal dari bahasa Latin, *manthanein* atau *mathema* yang berarti belajar atau hal yang dipelajari, sedangkan dalam bahasa Belanda, matematika disebut wiskunde atau ilmu pasti, yang semuanya berkaitan dengan penalaran. Matematika memiliki bahasa dengan aturan yang terdefinisi dengan baik, penalaran yang jelas dan sistematis, dan struktur atau keterkaitan antarkonsep yang kuat.<sup>3</sup>

Matematika adalah ilmu yang lebih menekankan kegiatan dalam dunia penalaran, bukan berdasarkan hasil eksperimen. Dari begitu banyak definisi matematika yang ada, menurut Soedjadi dalam Wida Rachmiati, diperoleh beberapa karakteristik matematika,

yaitu memiliki objek kajian yang abstrak, bertumpu pada kesepakatan, berpola pikir deduktif, konsisten dalam sistemnya, sarat dengan simbol yang kosong dari arti dan memperhatikan semesta pembicaraan.<sup>4</sup>

Dengan memantapkan kemampuan komunikasi matematika anak. Kemampuan komunikasi matematis menjadi penting ketika diskusi antarsiswa dilakukan, dimana siswa diharapkan mampu menyatakan, menjelaskan, menggambarkan, mendengar, menanyakan, dan bekerja sama sehingga dapat membawa siswa pada pemahaman yang mendalam tentang matematika. Dalam hal ini, kemampuan komunikasi dipandang sebagai kemampuan siswa mengkomunikasikan matematika yang dipelajari sebagai isi pesan yang harus disampaikan.

Dengan siswa mengkomunikasikan pengetahuan yang dimilikinya, maka dapat terjadi renegosiasi respons antar siswa, dan peran guru diharapkan hanya sebagai filter dalam proses pembelajaran. Selain itu, kemampuan komunikasi matematis dapat meningkatkan hasil belajar.<sup>5</sup> Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat dilihat dari evaluasi.<sup>6</sup>

Hasil diskusi yang dilakukan dengan guru kelas V di sekolah SDN Sindanglaut 01 diperoleh bahwa guru sudah melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, penugasan dan percobaan. Karena kurangnya pemahaman dan penerapan metode-metode pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa. Akan tetapi, sebagian besar dari aktivitas siswa di sekolah menunjukkan ketidaktertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan siswa di kelas yang sering tertidur atau berbicara dengan teman sebangkunya dan tidak memperhatikan guru yang sedang menerangkan pelajaran. Selain itu pada saat diberikan tugas ada beberapa siswa yang tidak mengerjakan tugasnya, akibatnya dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran matematika.

Pada mata pelajaran Matematika di SDN Sindanglaut 01 diperoleh data bahwa dari 27 siswa di kelas V (lima) hanya 9 orang siswa yang mencapai penguasaan materi di atas rata-rata (60,01), untuk siswa yang belum paham yaitu sebanyak 18 siswa. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh banyak tenaga pendidik saat ini cenderung pada pencapaian target materi kurikulum, lebih mementingkan penghapalan konsep bukan pada pemahaman.<sup>7</sup> Guru bersama peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan dalam pembelajaran yang terjadi di kelas sebagai berikut, rendahnya hasil belajar siswa, siswa yang sering tertidur di kelas, berbicara dengan teman sebangkunya, tidak memperhatikan guru yang sedang menerangkan pelajaran, dan pada saat diberikan tugas ada beberapa siswa yang tidak mengerjakan tugasnya.

Dari permasalahan di atas guru semestinya memiliki strategi untuk menanggapi masalah tersebut yang membuat siswa tidak merasa bosan dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar. Untuk menyelesaikan masalah ini, seharusnya guru mengganti pembelajarannya menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga membuat siswa bersemangat dalam belajar. Banyak sekali pembelajaran menyenangkan yang dapat digunakan oleh guru salah satunya adalah pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw*.

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu upaya untuk mewujudkan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Belajar kooperatif memberikan kesempatan pada siswa untuk saling berinteraksi, di mana siswa belajar dengan kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. Belajar belum dikatakan tuntas atau selesai bila salah satu siswa dalam kelompok belum menguasai bahan pembelajaran. Untuk itu peneliti ingin menggunakan pembelajaran kooperatif agar siswa dapat belajar dengan lebih bersemangat saat belajar matematika.<sup>8</sup>

Pada pembelajaran kooperatif banyak metode yang sangat membantu guru untuk menyampaikan materi dengan mudah, salah satunya dengan menggunakan metode *Quick On The Draw*. Metode *Quick On The Draw* ini diharapkan dapat membuat siswa lebih semangat dalam pembelajaran matematika. Metode pembelajaran *Quick On The Draw* dapat mendorong aktivitas belajar kelompok semakin efisien, dan membuat siswa menyadari bahwa pembagian tugas lebih baik daripada menduplikasi tugas.<sup>9</sup>

## **Belajar**

Anda, tentu sudah tidak asing lagi dengan istilah “belajar”. Kata ini, secara efektif sudah anda kenali sejak anda bersekolah di kelompok bermain maupun taman kanak-kanak (TK). Menurut Morgan, belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman. Sedangkan tujuan belajar adalah hasil yang menyertai tujuan belajar instruksional lazim disebut *nurturant effects*. Bentuknya berupa kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sifat terbuka dan demokratis, menerima orang lain, dan sebagainya.

## **Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran, pengertian hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>10</sup> Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

## **Macam-Macam Hasil Belajar**

Hasil belajar sebagaimana telah dijelaskan di atas meliputi pemahaman konsep (ranah kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif). Untuk dapat jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

Pemahaman Konsep (Ranah Kognitif) menurut Bloom dalam buku Ahmad Susanto adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan, seperti pengetahuan yang mencakup kemampuan ingatan tentang hal-hal yang telah dipelajari dan disimpan dalam ingatan, pemahaman mencakup kemampuan menangkap sari dan makna hal-hal yang dipelajari, penerapan yang mencakup kemampuan menerapkan metode kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru, analisis mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik, sintesis mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru, dan evaluasi mencakup kemampuan mendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.<sup>11</sup>

Ranah Afektif (Sikap Siswa) terdiri dari lima jenis perilaku yaitu, penerimaan yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan

kesediaan memperhatikan hal tersebut, partisipasi yang mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan, penilaian dan penentuan sikap yang mencakup penerimaan suatu nilai, menghargai, mengakui, dan membentuk sikap. Dan organisasi yang mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup, pembentukan pola hidup, yang mencakup kemampuan menghayati nilai, dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.

Ranah Psikomotorik (Keterampilan Proses) terdiri dari tujuh perilaku atau kemampuan psikomotorik yaitu, persepsi yang mencakup kemampuan mendeskripsikan sesuatu secara khusus dan menyadari adanya perbedaan antara sesuatu tersebut, kesiapan yang mencakup kemampuan menempatkan diri dalam suatu keadaan di mana akan terjadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan, gerakan terbimbing yang mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan sesuai contoh atau gerakan peniruan, gerakan terbiasa yang mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan tanpa contoh, gerakan kompleks yang mencakup kemampuan melakukan gerakan atau keterampilan, penyesuaian pola gerakan yang mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerak dengan persyaratan khusus yang berlaku, dan kreatifitas yang mencakup kemampuan melahirkan pola-pola gerak-gerak yang baru atas dasar prakasa sendiri.<sup>12</sup>

Hasil belajar meliputi tiga ranah yang terdiri dari ranah kognitif yaitu perilaku pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, dan sintesis. Ranah afektif yaitu perilaku penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan pembentukan pola hidup. Ranah psikomotorik yaitu terdiri dari perilaku persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian gerakan pola, dan kreativitas.

### **Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Secara umum faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan atas dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Contoh dari faktor tersebut adalah:

Faktor internal, faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

Faktor eksternal, faktor yang berasal dari luar peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.<sup>13</sup>

Jadi, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal, seperti kondisi fisik atau jasmani siswa sedangkan eksternal dipengaruhi oleh faktor lingkungan sosial dan non sosial. Kedua faktor tersebut sangat mempengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar.

### **Sifat-Sifat Bangun Datar dan Rumusnya**

Bangun datar segitiga merupakan bangun datar yang dibentuk dari tiga sisi yang berpotongan. Berdasarkan panjang sisinya, ada tiga jenis segitiga yaitu, segitiga sama kaki, segitiga sama sisi, segitiga sembarang. Jenis segitiga berdasarkan besar sudutnya yaitu, segitiga siku-siku, segitiga lancip, dan segitiga tumpul.

Sifat-sifat bangun datar segitiga berdasarkan panjang sisinya yaitu segitiga sama kaki adalah memiliki dua sisi sama panjang dan memiliki sudut sama besar, segitiga sama sisi adalah ketiga sisinya sama panjang dan memiliki tiga sudut yang sama besar, segitiga sembarang adalah tidak memiliki sisi sama panjang dan tidak memiliki sudut yang sama besar. Sedangkan sifat-sifat segitiga berdasarkan besar sudutnya yaitu segitiga siku-siku adalah sudut terbesarnya merupakan sudut siku-siku  $90^\circ$ , segitiga lancip adalah ketiga sudutnya kurang dari  $90^\circ$ , dan segitiga tumpul adalah salah satu sudutnya lebih dari  $90^\circ$ . Rumus segitiga adalah  $L = \frac{1}{2} a \times t$

### **Matematika**

Kata matematika berasal dari kata *mathema* dalam bahasa Yunani yang diartikan sebagai sains, ilmu pengetahuan atau belajar, *mathematikos* yang diartikan sebagai suka belajar dan *mathein* yang berarti berpikir. Jadi jika dilihat dari asal katanya, matematika dapat disebut sebagai ilmu yang didapat dengan berpikir/bernalair. Matematika adalah ilmu lebih menekankan kegiatan dalam dunia penalaran, bukan berdasarkan hasil eksperimen atau observasi. Matematika juga merupakan ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir atau bernalair. Atau bisa disebut juga matematika merupakan ilmu pengetahuan tentang penalaran yang berhubungan dengan bilangan.

## Objek Kajian Matematika

Berdasarkan definisi-definisi matematika yang telah diungkapkan di atas pada dasarnya matematika memiliki empat objek kajian yaitu, fakta merupakan konveksi-konveksi (kesepakatan) yang diungkap dengan simbol tertentu, konsep adalah ide (abstrak) yang dapat digunakan atau memungkinkan seseorang untuk mengelompokkan atau menggolongkan suatu objek, sehingga objek itu termasuk contoh konsep atau bukan konsep, operasi adalah aturan pengerjaan (hitung, aljabar, matematika, dll.) untuk tunggal dari satu atau lebih elemen yang diketahui. Operasi sering juga disebut skill. Skill adalah keterampilan dalam matematika berupa kemampuan pengerjaan (operasi) dan melakukan prosedur yang harus dikuasai oleh siswa dengan kecepatan dan ketepatan yang tinggi, dan prinsip yaitu objek matematika yang terdiri atas beberapa fakta dan konsep yang dikaitkan oleh suatu relasi atau operasi. Prinsip dapat berupa aksioma, teorema, sifat dan sebagainya.

Jadi setiap ilmu pengetahuan pada dasarnya memiliki objek kajian, begitu juga dengan matematika. Matematika memiliki empat objek kajian, yaitu: fakta, konsep, operasi dan prinsip.

## Karakteristik Matematika

Dari definisi-definisi matematika yang ada, menurut Soejadi di dalam bukunya Wida Rachmiati, merangkumnya sehingga diperoleh beberapa karakteristik matematika yaitu:

Memiliki objek kajian yang abstrak yaitu objek dasar yang dipelajari dalam matematika sebagaimana disebutkan di atas terdiri dari fakta, konsep, prinsip dan operasi. Keempat objek tersebut adalah objek mental yang bersifat abstrak. Bertumpu pada kesepakatan yaitu segala sesuatu baik itu prinsip, teori, simbol-simbol, bentuk-bentuk dimunculkan berdasarkan kesepakatan seluruh ahli matematika di dunia. Berpola pikir deduktif adalah hasil pencarian kebenaran yang menggunakan metode deduktif, yaitu menarik kesimpulan/generasi dari hal umum ke khusus. Syarat dengan simbol yang kosong dari arti seperti matematika memiliki banyak symbol, rangkaian simbol-simbol dapat membentuk kalimat matematika yang dinamai model matematika. Secara umum simbol dan model matematika kosong dari arti, artinya, suatu simbol atau model matematika tidak ada artinya bila tidak dikaitkan dengan konteks tertentu. Konsisten dalam sistemnya seperti dalam suatu sistem matematika berlaku hukum konsistensi, artinya tidak boleh terjadi kontradiksi di

dalamnya. Konsistensi ini mencakup dalam hal makna maupun nilai kebenarannya. Dan memperhatikan semesta pembicaraan seperti dipaparkan pada karakteristik sebelumnya, simbol-simbol dan model-model matematika kosong dari arti, dan akan bermakna bila dikaitkan dengan konteks tertentu maka perlu adanya lingkup atau semesta dari konteks yang dibicarakan. Lingkup atau semesta dari konteks yang dibicarakan sering diistilahkan dengan nama "semesta pembicaraan". Ada tidaknya dan benar salahnya penyelesaian permasalahan dalam matematika dikaitkan dengan semesta pembicaraan.<sup>14</sup>

### **Pembelajaran *Quick On The Draw***

Quick on the draw adalah sebuah aktivitas riset dengan insentif bawaan untuk kerja tim dan kecepatan. Metode ini memberikan pengalaman mengenai tentang macam-macam keterampilan membaca, yang didorong oleh kecepatan aktivitas, ditambah belajar mandiri dan kecakapan ujian yang lain. Seperti membaca pertanyaan dengan hati-hati, menjawab pertanyaan dengan tepat, membedakan materi yang penting dan yang tidak. Dan kegiatan ini membantu siswa untuk membiasakan diri mendasarkan belajar pada sumber, bukan guru.<sup>15</sup>

### **Langkah-Langkah *Quick On The Draw***

1. Siapkan satu set pertanyaan, misalkan 10 atau 20, mengenai materi yang akan dibahas. Tiap kelompok memiliki satu set pertanyaan sendiri dan setiap pertanyaan harus di kartu yang terpisah.
2. Bagi kelas ke dalam kelompok-kelompok kecil. Beri warna untuk tiap kelompok sehingga mereka dapat menggali set pertanyaan yang ada di meja.
3. Tiap siswa dalam kelompok di beri materi sumber yang terdiri dari jawaban untuk semua pertanyaan, bisa berupa halaman tertentu dari buku teks siswa. Jawaban sebaiknya tidak begitu jelas agar siswa berinisiatif untuk mencari jawaban lengkap di buku teks.
4. Pada kata "mulai", satu orang "orang pertama", dari tiap kelompok berjalan ke meja guru, mengambil pertanyaan pertama menurut warna mereka dan kembali membawanya ke kelompok.
5. Kelompok tersebut berdiskusi mencari jawaban pertanyaan dan kemudian jawaban ditulis di bawah pertanyaan.
6. Setelah selesai, jawaban diberikan kepada guru oleh orang ke dua. Guru memeriksa jawaban, jika jawaban akurat dan leng-

kap, pertanyaan kedua dari tumpukan warna mereka diambil. Begitu seterusnya. Jika jawaban tidak akurat atau tidak lengkap, maka guru menyuruh siswa tersebut kembali ke kelompok dan mendiskusikan jawaban yang benar. Siswa yang menulis jawaban, mengambil pertanyaan dan mengembalikan jawaban dan mengembalikan jawaban harus bergantian.

7. Saat satu siswa sedang mengembalikan jawaban, siswa yang lain menandai sumbernya dan membiasakan sendiri dengan isinya, sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan selanjutnya dengan lebih efisien.
8. Kelompok yang menang adalah kelompok yang pertama menjawab semua pertanyaan.
9. Guru bersama siswa menjawab semua pertanyaan dan siswa membuat catatan tertulis.

### **Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran *Quick On The Draw***

Kelebihan metode *quick on the draw* adalah meningkatkan kemampuan otak, membantu meningkatkan pembelajaran, memperbaiki atau membangun pondasi pemahaman, meningkatkan kecepatan berpikir siswa, meningkatkan kecepatan membaca, menciptakan pembelajaran siswa lebih bermakna, melatih siswa untuk berpikir kreatif, melatih siswa untuk tidak menduplikasi tugas dari temannya, dan menciptakan belajar sendiri.

Sedangkan Kelemahannya adalah membutuhkan waktu yang lama dalam penerapannya, tidak semua guru dapat memakai metode ini, guru dituntut dapat membawa suasana murid ke ranah yang lebih dalam, jadi pada guru yang kurang mampu menguasai kelas, strategi ini kurang efektif dilakukan, guru harus benar-benar menyiapkan semua media dengan matang agar dalam menerapkan strategi *quick on the draw* tidak mengalami kesulitan, dan dibutuhkan ketelitian dalam membuat semua sumber materi agar jawaban yang berada di dalamnya tidak terlalu terlihat oleh siswa.<sup>16</sup>

### **Metode**

Penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan pendidik di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri. Tujuannya adalah untuk memperbaiki kinerjanya sebagai pendidik, sehingga hasil belajar peserta didik menjadi meningkat dan secara sistem mutu pendidikan pada satuan pendidikan juga meningkat. Pengertian lain dari PTK adalah penelitian praktis di dalam kelas untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran,

meningkatkan hasil belajar, dan menemukan model pembelajaran inovatif untuk memecahkan masalah yang dialami oleh pendidik dan peserta didik. Menurut David Hopkins, 1993, Kemmis, 1982, dan Mc Taggart, 1991, penelitian tindakan kelas merupakan bentuk strategi dalam mendeteksi dan memecahkan masalah yang dihadapi pendidik dengan tindakan nyata, yaitu melalui prosedur penelitian yang berbentuk siklus (daur ulang).<sup>17</sup>

Tujuan PTK itu sendiri adalah untuk perbaikan atau peningkatan layanan profesional pendidik dalam mengenai proses belajar mengajar, dan tujuan ini dapat dicapai dengan melakukan berbagai tindakan alternatif dalam memecahkan berbagai persoalan pembelajaran. Oleh karena itu, fokus penelitian tindakan kelas terletak pada tindakan-tindakan alternatif yang direncanakan oleh pendidik, kemudian dicobakan dan selanjutnya di evaluasi apakah tindakan-tindakan alternatif itu dapat digunakan untuk memecahkan persoalan pembelajaran yang sedang dihadapi oleh pendidik atau tidak.<sup>18</sup>

Manfaat PTK bagi guru adalah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang menjadi tanggungjawabnya. Hal ini disebabkan PTK diarahkan untuk meningkatkan kinerja guru, melalui proses pemecahan masalah yang dihadapi ketika guru melakukan proses belajar mengajar. Melalui perbaikan dan peningkatan kinerja, maka akan tumbuh kepuasan dan rasa percaya diri yang dapat dijadikan sebagai modal untuk secara terus-menerus meningkatkan kemampuan dan kinerjanya.<sup>19</sup> Dengan memahami dan mencoba melaksanakan tindakan kelas, diharapkan kemampuan pendidik dalam proses pembelajaran makin meningkat kualitasnya dan sekaligus akan meningkatkan kualitas pendidikan secara profesi pendidik atau tenaga kependidikan yang sekarang dirasakan menjadi hambatan utama.<sup>20</sup>

Sedangkan Keterbatasan PTK adalah keterbatasan yang berkaitan dengan aspek peneliti atau guru itu sendiri. Guru dalam melaksanakan tugas pokoknya cenderung konvensional. Biasanya sulit untuk mengubah kebiasaan mengajarnya, apalagi diajak untuk meneliti. Langkah-langkah dalam melakukan PTK dapat digambarkan sebagai berikut:

Prosedur atau langkah-langkah penelitian yang dilakukan terbagi ke dalam bentuk siklus kegiatan mengacu kepada model Kemmis dan Taggart, dimana setiap siklus terdiri dari empat kegiatan. Siklus pertama dalam PTK ini terdiri dari perencanaan (plan), pelaksanaan dan pengamatan, dan refleksi.

### Tahap Siklus I

Berdasarkan dari hasil tes hasil belajar siswa pada siklus I tentang materi sifat-sifat bangun datar dengan menerapkan metode *quick on the draw* sebagian besar siswa sudah mencapai nilai KKM dan dikatakan tuntas belajarnya berjumlah 17 siswa dari 27 siswa dengan persentase 66,88% dengan nilai rata-rata 65,00. Sementara siswa yang masih belum tuntas sebanyak 10 siswa dengan persentase ketidak tuntas 33,12%. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan proses belajar siswa masih rendah karena belum mencapai nilai KKM dan masih memerlukan perbaikan-perbaikan pada kegiatan selanjutnya yaitu siklus II.

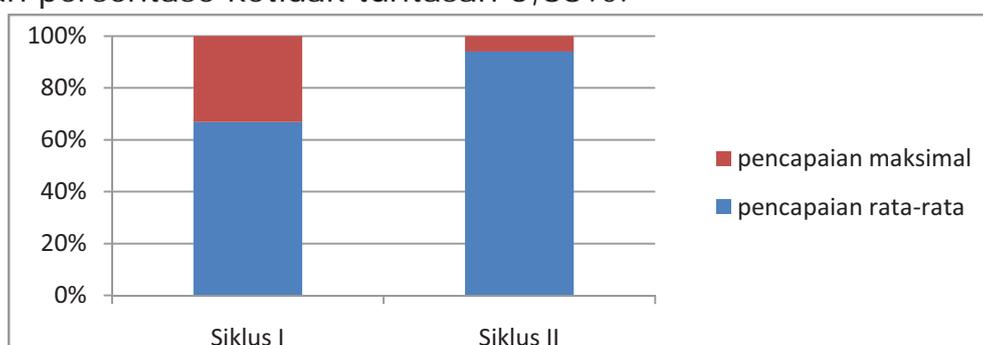
Data hasil observasi yang telah dilakukan terlihat bahwa aktivitas siswa selama proses siklus I sudah dikatakan cukup baik. Hal ini terlihat dari pembelajaran yang lancar, akan tetapi siswa kurang aktif dalam mengajukan pertanyaan dan mencari, membuat, dan menggunakan sumber-sumber yang diperlukan.

### Tahap Siklus II

Pada tahap siklus II dapat diperoleh nilai hasil belajar siswa sebagai berikut:

Nilai Rata-rata Tiap Siklus			
Siklus	Nilai Rata-rata	Persentase Ketuntasan	Persentase ketidak Tuntas
Siklus I	65,00	66,88%	33,12 %
Siklus II	78,66	94,11%	5,88%
Hasil Belajar			

Berdasarkan dari data-data di atas dapat disimpulkan bahwa pada nilai tes hasil belajar siswa siklus II, siswa yang mencapai nilai KKM dan dikatakan tuntas belajarnya sebanyak 25 orang siswa dengan persentase ketuntasan sebesar 94,11% dengan nilai rata-rata 78,67. Sementara siswa yang masih belum tuntas sebanyak 2 siswa dengan persentase ketidak tuntas 5,88%.



Berdasarkan grafik di atas terlihat bahwa persentase ketuntasan hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya yaitu mulai dari siklus I mencapai 66,88% dan siklus II yaitu sebesar 94,11%.

Kegiatan akhir proses pembelajaran ini adalah dalam bentuk tes hasil belajar, tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa setelah proses pembelajaran yang diberikan oleh guru. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan ternyata pembelajaran pada siklus II dengan menggunakan metode *quick on the draw* mengalami peningkatan yang cukup signifikan atau dapat dikatakan berhasil, dikarenakan dapat meningkat yaitu dari nilai rata-rata siklus I 65,00 meningkat pada siklus II menjadi 78,66. Maka penelitian dihentikan pada siklus II.

### **Simpulan**

Dari berbagai penjelasan hasil setiap siklus di atas dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebanyak dua siklus yang masing-masing siklusnya terdiri dari dua pertemuan, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode *quick on the draw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika siswa kelas V SDN Sindanglaut 01. Hal tersebut ditunjukkan dengan jumlah siswa yang nilainya meningkat dari masing-masing siklus. Pada siklus I persentase ketuntasan 66,88% atau hanya 17 siswa dari 27 siswa yang sudah mencapai nilai KKM dengan nilai rata-rata 65,00. Kemudian pada siklus II bersentase ketuntasan naik menjadi 94,11% atau hanya 25 siswa dari 27 siswa yang mencapai nilai KKM dengan nilai rata-rata 78,67. Dari keseluruhan tindakan pada penelitian tindakan kelas dapat dikatakan berhasil bila hasil dari masing-masing siklus dari jumlah siswa. Sehingga dapat membawa ke arah peningkatan kemampuan belajar pada pembelajaran Matematika siswa kelas V.
2. Berdasarkan dari lembar observasi aktivitas belajar siswa terlihat bahwa setiap siklus mengalami perubahan, proses belajar siswa mencapai 80% siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari pembelajaran yang berjalan lancar sesuai dengan yang diharapkan sehingga hampir semua indikator yang nampak dengan nilai rata-rata 2,6.

## Catatan Akhir

---

- <sup>1</sup> Alumni Jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Banten
- <sup>2</sup> Pengajar pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Banten
- <sup>3</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2014), 184
- <sup>4</sup> Wida Rachmiati, *Konsep Bilangan Untuk Calon Guru SD/MI*, (Depok: Madani Publishing, 2015), 2-8.
- <sup>5</sup> Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, 214
- <sup>6</sup> Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, 5
- <sup>7</sup> Hasil wawancara bapak Sudirman wali kelas 5 SDN Sindanglaut 01
- <sup>8</sup> Ika Berdiati, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Pakem*, (Bandung: Segarsy, 2010), 5
- <sup>9</sup> Paul Ginnis, *Trik dan Taktik Mengajar*, (DKI Jakarta: PT Indeks, 2008), 163
- <sup>10</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009). 3
- <sup>11</sup> Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, 6
- <sup>12</sup> Samino, *Layanan Bimbingan Belajar*, 50-55
- <sup>13</sup> Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, 12
- <sup>14</sup> Rachmiati, *Konsep Bilangan*, 4-7
- <sup>15</sup> Ginnis, *Trik dan Taktik Mengajar*, 163
- <sup>16</sup> <http://respository.uin-suska.ac.id/lestari-surmayani-8886-babII/pdf>. Di Unduh (6-maret-2017).
- <sup>17</sup> Saur M. Tampubolon, *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Erlangga, 2014).19
- <sup>18</sup> Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, 106
- <sup>19</sup> Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, 34
- <sup>20</sup> Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, 106

## Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Berdiati, Ika, 2010. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Pakem*. Bandung: Segarsy
- Depdiknas, 2004. *Rambu-Rambu Penetapan Ketuntasan Belajar Minimum dan Analisis Hasil Pencapaian Standar Ketuntasan Belajar*. Jakarta: Depdiknas,
- Ginnis, Paul, 2008. *Trik dan Taktik Mengajar*, DKI Jakarta: PT Indeks.
- Kunandar, 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Rachmiati, Wida, 2015. *Konsep Bilangan Untuk Calon Guru SD/MI*, Depok: Madani Publishing.
- Samino dan Saring Marsudi, 2011. *Layanan Bimbingan Belajar*. Surakarta: Fairuz.
- Sanjaya, Wina, 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana,
- Suprijono, Agus, 2015. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- 
- Susanto, Ahmad, 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana.
- Sudjana, Nana, 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryabrata, Sumadi. 1987. *Metode Penelitian*, Jakarta: Rajawali.
- Tampubolon, Saur, M. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Erlangga.
- Tim Pustaka Yudistisia, 2007. *Panduan Lengkap KTSP*. Yogyakarta: Pustaka Yustisia.
- Wiriaatmadja, Rochiati, 2010. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hasil Wawancara Bapak Sudirman Wali Kelas 5 SDN Sindanglaut 01, tanggal 06 februari 2017.  
<http://eprints.ums.ac.id/fazar-sarjuniningsih-19694/pdf>. Di Unduh (03-februari-2017)
- <http://respository.uin-suska.ac.id/lestari-surmayani-8886-babII/pdf>. Di Unduh (6-maret-2017).
- <http://kd-cibiru.upi.edu/jurnal/index.php/antologipgsd/article/view/602/pdf>. Di Unduh (03-februari-2017)
- <http://P4tkmatematika.org>file>ARTIKEL>. Diunduh pada tanggal 16-6-2017