

PERBEDAAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA SETELAH MENGGUNAKAN STRATEGI PEMBELAJARAN *QUICK ON THE DRAW*

Luthfi Huriyanti^{1)*} dan Hastri Rosiyanti²⁾

¹⁾SMP Citra Kencana Bekasi

²⁾Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Jakarta

*luthfihuriyantiletters@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar matematika siswa sebelum dan sesudah diterapkannya strategi pembelajaran quick on the draw. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode pre-eksperimental design dengan desain penelitian yaitu one-group pretest-posttest design. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTs Negeri 1 Kota Bekasi sebanyak 429 siswa dengan sampel seluruh siswa kelas VII-3 sebanyak 43 siswa. Hasil uji validitas dan reliabilitas menghasilkan 26 soal yang valid dan reliabel. Hasil angket motivasi belajar matematika yang berupa data ordinal terlebih dahulu ditransformasikan menjadi data interval menggunakan MSI (Methode of Successive Interval). Uji hipotesis dihitung dari skor pretest dan posttest angket motivasi belajar matematika dengan menggunakan uji-t sampel tak bebas dan dihasilkan $t_0 = 2,398$ dan $t_{tabel} = 2,021$ yang berarti terdapat perbedaan motivasi belajar matematika siswa sebelum dan sesudah diterapkannya strategi pembelajaran quick on the draw.

Kata Kunci: *Motivasi Belajar, Strategi Pembelajaran, Quick on the Draw.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal yang paling memiliki peran penting dalam menentukan kemajuan Bangsa dan Negara ini. Dalam fungsinya pendidikan sebagaimana ditetapkan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dikemukakan bahwa pendidikan

nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa, namun sayangnya banyak sekali masalah yang terdapat pada dunia pendidikan. Masalah yang sering ditemukan dalam bidang pendidikan adalah rendahnya motivasi

belajar siswa. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa adalah penggunaan strategi pembelajaran yang cenderung monoton dalam proses pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Guru sebagai pemegang peranan penting dalam proses pembelajaran seharusnya dapat menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa agar siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan, khususnya pada pembelajaran matematika.

Kegiatan pembelajaran matematika merupakan bagian dari proses pendidikan di sekolah yang sangat bermanfaat dalam setiap aspek kehidupan, karena matematika memegang peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang serba canggih pada zaman modern ini. Pentingnya pembelajaran matematika sebagai bagian dari proses pendidikan telah dinyatakan secara tertulis oleh pemerintah dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Depdiknas menyatakan, bahwa mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Hanya saja pada kenyataannya motivasi belajar matematika siswa masih rendah. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya siswa yang mengeluh ketika mengikuti proses pembelajaran matematika di sekolah.

Siswa yang sering mengeluh ketika proses pembelajaran di kelas mengakibatkan siswa tidak aktif saat mengikuti pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk membuat siswa terlibat secara aktif dalam mengikuti proses pembelajaran matematika adalah dengan diadakannya *games* sederhana secara berkelompok pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dirasa efektif karena suasana pembelajaran tentunya akan terasa lebih menarik dengan diadakannya *games* berkelompok. Selain menumbuhkan jiwa

kompetisi antar kelompok, siswa secara tidak langsung juga akan memiliki rasa tanggung jawab untuk memenangkan kelompoknya dan akan terlibat diskusi sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Maka dari itu strategi pembelajaran yang bersifat *games* membawa banyak manfaat untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.

Terdapat strategi pembelajaran berbasis *games*, salah satunya adalah *quick on the draw*. Sampai saat ini strategi pembelajaran *quick on the draw* belum banyak diterapkan dalam proses pembelajaran khususnya pelajaran matematika. Demikian juga halnya dengan penelitian yang ada, belum banyak penelitian yang membahas mengenai penerapan strategi pembelajaran *quick on the draw* dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas maka dapat dirumuskan suatu masalah dalam penelitian ini mengenai: Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar matematika siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran *quick on the draw* dibandingkan tanpa menggunakan strategi pembelajaran *quick on the draw* ?

Definisi belajar menurut para ahli sangatlah beragam. Perbedaan tersebut disebabkan oleh perbedaan sudut pandang dan penekanan masing-masing ahli yang berbeda. Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2013:2).

Menurut Sudjana berpendapat, belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek yang ada pada individu yang belajar (Jihad dan Haris, 2012:2).

Dari beberapa definisi yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan kemampuan yang dicapai seseorang melalui strategi pembelajaran dan perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman dengan cara mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar, latihan, dan mengikuti arah tertentu.

Mc. Donald mengatakan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya feeling dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan (*Sardiman*, 2011:73). Menurut *Winkel*, motivasi adalah motif yang sudah menjadi aktif pada saat tertentu, sedang motif adalah daya penggerak dalam diri seorang individu untuk melakukan kegiatan tertentu demi mencapai suatu tujuan tertentu (*Wahab*, 2015:127).

Vroom mengatakan bahwa motivasi mengacu kepada suatu proses yang mempengaruhi pilihan-pilihan individu terhadap bermacam-macam kegiatan yang dikehendaki. Kemudian *John P. Campbell* dan kawan-kawan menambahkan rincian dalam definisi tersebut dengan mengemukakan bahwa motivasi mencakup di dalamnya arah atau tujuan tingkah laku, kekuatan respons, dan kegigihan tingkah laku (*Purwanto*, 2013:72).

Dari beberapa definisi yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah sesuatu yang menjadi motif yang menyebabkan timbulnya kegiatan-kegiatan sukarela yang berasal dari *internal* ataupun *eksternal* seorang individu demi mencapai suatu tujuan tertentu.

Ada berbagai macam teori motivasi, salah satu teori yang terkenal kegunaannya untuk menerangkan motivasi siswa adalah teori yang dikembangkan oleh *Maslow* yang dikenal dengan Teori Abraham *Maslow*. Sebagai seorang pakar psikologi, *Maslow* mengemukakan adanya lima tingkatan kebutuhan pokok manusia yaitu (*Purwanto*, 2013:77-78):

- a. Kebutuhan fisiologis
- b. Kebutuhan rasa aman dan perlindungan (*safety and security*)

- c. Kebutuhan sosial (*social needs*)
- d. Kebutuhan akan penghargaan (*esteem needs*)
- e. Kebutuhan akan aktualisasi diri (*self actualization*)

Menurut *Sadirman A.M*, motivasi belajar ialah faktor psikis yang bersifat non intelektual. Peranannya yang khas ialah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang, dan semangat untuk belajar (*Inayah*, 2013:4). Menurut *Uno*, motivasi belajar adalah dorongan *internal* dan *eksternal* pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku (*Hendrayana*, 2014:83).

Dari definisi di atas dapat diartikan bahwa motivasi belajar ialah sesuatu yang mendorong seseorang agar memiliki hasrat untuk mengadakan perubahan tingkah laku dan mengikuti kegiatan belajar secara sukarela tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Menurut *Hamzah B. Uno* (2015:23), indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan menjadi:

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- d. Adanya penghargaan dalam belajar.
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Berikut unsur-unsur yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu (*Dimiyati*, 2006:97-100):

- a. Cita-Cita atau Aspirasi Siswa
- b. Kemampuan Siswa
- c. Kondisi Siswa
- d. Kondisi Lingkungan Siswa
- e. Unsur-Unsur Dinamis dalam Belajar dan Pembelajaran

Dari penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur yang mempengaruhi motivasi belajar siswa tidak hanya datang dari dalam diri siswa saja (*internal*), namun juga datang dari luar dirinya (*eksternal*). Agar dapat memaksimalkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas, maka seorang pendidik perlu memperhatikan unsur-unsur tersebut.

Johnson dan Myklebust, menyatakan bahwa matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berfikir. Menurut *Kline*, matematika merupakan bahasa simbolis dan ciri utamanya adalah penggunaan cara bernalar deduktif, tetapi juga tidak melupakan cara bernalar induktif (*Abdurrahman, 2003:252*).

Menurut *Jujun S. Suriasumantri*, matematika adalah bahasa yang melambangkan serangkaian makna dari pernyataan yang ingin kita sampaikan. Lambang-lambang matematika bersifat *artificial* yang baru mempunyai arti setelah sebuah makna diberikan padanya (*Suhendri, 2011:31*).

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa matematika adalah suatu bidang studi tentang struktur-struktur abstrak yang membahas tentang pola-pola, seni, bangun ruang serta sebagai alat untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan untuk memudahkan berfikir.

Menurut *Syahrir*, matematika berfungsi mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari melalui materi pengukuran, geometri, aritmatika sosial, peluang, dan statistik (*Kasmini, 2014:5*).

Cornelius mengemukakan lima alasan perlunya belajar matematika karena matematika merupakan: (a) sarana berpikir yang jelas dan logis, (b) sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-

hari, (c) sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman, (d) sarana untuk mengembangkan kreatifitas, dan (e) sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya (*Dana, 2012:3*).

Cockfort mengemukakan bahwa matematika perlu diajarkan kepada siswa karena: (a) selalu digunakan dalam segala segi kehidupan, (b) semua bidang studi memerlukan keterampilan matematika yang sesuai, (c) merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat, dan jelas, (d) dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara, (e) meningkatkan kemampuan berpikir logis, ketelitian, dan kesadaran keruangan, dan (f) memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang (*Abdurrahman, 2003:253*).

Dari pemaparan di atas mengenai fungsi dan tujuan pembelajaran matematika, dapat disimpulkan bahwa matematika memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan manusia maupun ilmu-ilmu yang lainnya karena matematika secara tidak langsung akan membantu seseorang untuk mengembangkan ide kreatifnya, membiasakan seseorang untuk berpikir secara sistematis dan deduktif, serta memberikan modal untuk mengembangkan ilmu-ilmu lainnya di luar ilmu matematika sehingga dapat menyelesaikan permasalahan di berbagai bidang.

Strategi yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran disebut strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran dapat diartikan pendekatan menyeluruh dalam suatu sistem pembelajaran yang berupa pedoman umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan umum pembelajaran yang dijabarkan dari pandangan falsafah atau teori belajar tertentu (*Majid, 2014:7*).

Beberapa ahli juga mengemukakan pandangannya mengenai definisi strategi pembelajaran antara lain yaitu (*Majid, 2014:7*):

a. *Kemp* menjelaskan bahwa strategi pembelajaran ialah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan

guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien;

- b. *Kozma* menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah setiap kegiatan yang dipilih, yaitu yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu;
- c. *Gerlach dan Ely* menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu tindakan yang dapat diterapkan untuk membantu guru dan peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Quick on the draw diperkenalkan pertama kali oleh Paul Ginnis yang menginginkan agar peserta didik bekerjasama secara kelompok-kelompok kecil dengan tujuan untuk menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan. Dalam bukunya, Ginnis mendefinisikan bahwa *quick on the draw* adalah suatu pembelajaran yang lebih mengedepankan kepada strategi pembelajaran dan kerja sama peserta didik dalam mencari, menjawab, dan melaporkan informasi dari berbagai sumber dalam sebuah suasana permainan yang mengarah pada pacuan kelompok melalui strategi pembelajaran kerja tim dan kecepatan (Ginnis, 2008:163).

Dari definisi yang telah dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa *quick on the draw* merupakan salah satu strategi pembelajaran dengan cara membuat kelompok-kelompok kecil untuk menyelesaikan satu set pertanyaan yang disiapkan oleh guru dan berkompetisi agar menjadi kelompok yang pertama kali menyelesaikan satu set pertanyaan tersebut dengan cepat dan benar.

Penerapan pembelajaran *quick on the draw* terdiri dari 9 tahapan, antara lain: menyampaikan tujuan pembelajaran, menyiapkan set kartu soal, pembentukan kelompok, memahami isi bahan ajar, dan melengkapi bagian yang rumpang pada bahan ajar yang diberikan guru, menyelesaikan permasalahan pada kartu set soal dengan kelompok, melaporkan hasil diskusi kelompok, pemberian penghargaan kelompok, membahas jawaban secara klasikal, dan membuat catatan (Lestiyansih, 2013:40).

Berikut ini merupakan langkah-langkah pelaksanaan dari strategi pembelajaran *quick on the draw* (Ginnis, 2008:163-164):

- a. Guru menyiapkan satu set pertanyaan, misalnya sepuluh soal mengenai topik yang sedang dibahas. Kemudian guru membuat cukup salinan agar setiap kelompok memiliki sendiri-sendiri. Tiap pertanyaan harus di kartu terpisah. Tiap set pertanyaan sebaiknya di kartu dengan warna yang berbeda. Letakkan set pertanyaan tersebut di atas meja guru, angka menghadap atas, nomer 1 diletakkan di paling atas.
- b. Bagi kelas ke dalam tujuh atau delapan kelompok. Beri warna pada kartu untuk tiap kelompok sehingga mereka dapat mengenali set pertanyaan mereka di meja guru.
- c. Beri tiap kelompok materi sumber (modul) yang terdiri dari pembahasan materi dan contoh-contoh soal (satu modul untuk satu kelompok).
- d. Pada kata "mulai", satu orang dari tiap kelompok "lari" ke meja guru, mengambil pertanyaan pertama menurut warna kelompok mereka dan kembali membawanya ke kelompok.
- e. Dengan menggunakan materi sumber (modul), kelompok tersebut mencari dan menulis jawaban di lembar kertas terpisah yang telah disediakan oleh guru.
- f. Setelah menjawab, jawaban dibawa oleh siswa lain ke guru (siswa yang maju untuk mengambil pertanyaan atau

mengantarkan jawaban, haruslah bergantian dengan temannya yang lain yang belum maju). Guru memeriksa jawaban. Jika jawaban akurat dan lengkap, pertanyaan kedua dari tumpukan warna mereka diambil dan begitu seterusnya. Jika ada jawaban yang tidak akurat atau tidak lengkap, guru menyuruh sang pelari kembali ke kelompok untuk memperbaiki jawabannya. Penulis dan pelari haruslah bergantian.

- g. Saat satu siswa sedang “berlari”, siswa lainnya memindai sumber materi (modul) dan membiasakan diri dengan isinya sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan nantinya dengan lebih efisien. Lebih baik membuat beberapa pertanyaan pertama cukup mudah dan pendek, hanya agar momentumnya mengena.
- h. Kelompok pertama yang menjawab semua pertanyaan akan menjadi pemenang dalam games ini dan guru akan memberikan reward berupa hadiah kepada kelompok tersebut.
- i. Kemudian tahap terakhir yaitu guru membahas semua pertanyaan dengan kelas dan membuat catatan tertulis.

Berikut ini merupakan kelebihan-kelebihan dari penggunaan *quick on the draw* (Ginnis, 2008:164):

- a. Aktifitas ini mendorong kerja kelompok. Semakin efisien kerja kelompok, semakin cepat kemajuannya. Kelompok dapat belajar bahwa pembagian tugas lebih produktif daripada menduplikasi tugas.
- b. Memberi pengalaman tentang macam-macam keterampilan membaca, yang didorong oleh kecepatan strategi pembelajaran, 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.

- c. Kegiatan ini membantu siswa untuk membiasakan diri untuk belajar pada sumber, bukan hanya dari guru.
- d. Sesuai bagi siswa berkarakter kinestetik yang tidak dapat duduk diam selama lebih dari dua menit.

Berikut beberapa kelemahan strategi pembelajaran *quick on the draw* (Susanti, 2015:6):

- a. Dalam kerja kelompok, siswa akan mengalami keributan jika pengelolaan kelas kurang baik.
- b. Guru sulit memantau aktivitas siswa dalam kelompok.
- c. Suasana pembelajaran menjadi ribut dan gaduh.

Quick on the draw memiliki beberapa kelebihan dan juga kelemahan ketika diterapkan. Saat menerapkan strategi pembelajaran *quick on the draw*, guru dan juga siswa harus bekerja sama agar tercipta suasana pembelajaran yang kondusif sehingga penerapan strategi pembelajaran *quick on the draw* dapat memberikan manfaat secara maksimal.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti memilih untuk menggunakan metode penelitian yaitu *pre-experimental design*. Metode ini dipilih karena peneliti ingin mencari pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen tanpa ada variabel kontrol. Sejalan dengan pendapat Sugiyono yang menyatakan bahwa penelitian *pre-experimental design* digunakan apabila peneliti ingin mengetahui pengaruh sebab dan akibat antara variabel independen dan dependen (Sugiyono, 2014:161). Hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen tersebut bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen karena dalam penelitiannya tidak ada variabel kontrol.

Desain eksperimen pada penelitian ini, peneliti memilih menggunakan jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Bentuk

rancangannya adalah sebagai berikut (Sugiyono, 2014:163):

$$O_1 \times O_2$$

Dalam desain ini terdapat suatu kelompok yang diberikan *treatment*. Sebelum diberikan *treatment*, peneliti akan memberikan *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui kondisi awal kelompok tersebut. Setelah diberikan *treatment*, peneliti juga akan memberikan *posttest* untuk mengetahui kondisi akhir kelompok tersebut. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan prosedur sebagai berikut:

- a. O_1 adalah motivasi belajar matematika siswa tanpa diberikan *treatment* strategi pembelajaran *quick on the draw* dalam pembelajaran matematika di kelas.
- b. X adalah *treatment* berupa strategi pembelajaran *quick on the draw*.
- c. O_2 adalah motivasi belajar matematika siswa dengan diberikan *treatment* strategi pembelajaran *quick on the draw* dalam pembelajaran matematika di kelas.

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kota Bekasi yang berlokasi di Jalan Agus Salim No. 179 Bekasi Timur. Penelitian ini dilaksanakan untuk mata pelajaran matematika.

Subjek dalam penelitian ini, diambil satu kelas dari seluruh kelas VII yaitu kelas VII-3 dengan jumlah siswa sebanyak 43 siswa.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan satu macam instrumen yaitu instrumen angket atau kuesioner. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2014:72). Angket yang digunakan dalam penelitian ini Angket/ Kuesioner Tertutup. Kuesioner/ angket tertutup adalah jenis angket yang telah disediakan jawabannya sehingga responden dapat langsung memilih

jawaban diantara pilihan jawaban yang diberikan (Arikunto, 2013:195). Angket tertutup digunakan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar matematika siswa sebelum dan sesudah diterapkannya strategi pembelajaran *quick on the draw*.

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keshahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau shahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah (Arikunto, 2013:211). Validitas ini menggunakan rumus *Pearson Product Moments*

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan ukuran suatu kestabilan dan konsistensi responden dalam menjawab hal yang berkaitan dengan konstruk-konstruk pertanyaan yang merupakan dimensi suatu variabel dan disusun dalam bentuk kuesioner. Untuk mencari nilai reliabilitas dapat menggunakan rumus *Alpha Cronbach* (Sujarweni, 2015:172).

Dalam menguji hipotesis ini digunakan uji-t untuk sampel tak bebas. Hal ini dikarenakan peneliti ingin mencari perbedaan yang keberadaan sampelnya saling mempengaruhi (Kadir,2015:302). Hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah (Kadir, 2015:302):

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Sebelum diolah, data diubah terlebih dahulu dari data ordinal ke data interval dengan berbantuan *MSI (Methode of Successive Interval)* sehingga dari data interval peneliti dapat menganalisis data tersebut. Mentransformasikan data ordinal menjadi data interval berguna untuk memenuhi sebagian syarat analisis parametrik yang mana data setidaknya-tidaknya berskala interval. Teknik transformasi yang paling sederhana ialah dengan menggunakan *MSI (Methode of Successive Interval)*.

Setelah data dirubah menjadi ke dalam bentuk interval, kemudian data dimasukkan ke dalam uji hipotesis. Rumus yang digunakan untuk menguji hipotesis ialah (Kadir, 2015:303):

$$t_0 = \frac{|\bar{Y}_1 - \bar{Y}_2|}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}}$$

Keterangan :

\bar{Y}_1 = rata-rata skor angket sebelum diberikan *treatment* strategi pembelajaran *quick on the draw*

\bar{Y}_2 = rata-rata skor angket sesudah diberikan *treatment* strategi pembelajaran *quick on the draw*

N = banyaknya sampel

d = $D - \bar{D}$ (dimana $D = Y_1 - Y_2$)

Kaidah keputusan dalam hipotesis ini adalah bila $-t_{tabel} < t_0 < t_{tabel}$, maka H_0 diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum angket motivasi belajar matematika siswa disebar kepada seluruh sampel, item pernyataan pada angket terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen melalui validitas isi dan validitas konstruk.

Hasil dari validitas isi pada angket motivasi belajar matematika siswa adalah seluruh item pernyataan pada angket layak untuk digunakan dan hasil dari validitas konstruk pada angket tertutup dihitung menggunakan rumus *Pearson Product Moment*.

Berdasarkan perhitungan didapatkan bahwa 26 butir soal yang valid dan 4 butir soal yang drop. Butir soal yang valid sebanyak 26 akan digunakan untuk pengambilan data.

Setelah dilakukan uji validitas, maka selanjutnya adalah dilakukan uji reliabilitas. Dalam menguji reliabilitas peneliti menggunakan rumus *alpha cronbach*.

Disimpulkan bahwa r_{11} tiap variabel adalah 0,887 lebih besar dari 0,6 maka instrumen penelitian ini dinyatakan reliabel.

Berikut ini akan disajikan data interval hasil penelitian berupa hasil angket motivasi belajar siswa sebelum dan setelah diterapkannya strategi pembelajaran *quick on the draw* yang terdiri dari 26 butir soal.

a. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Diterapkannya Strategi Pembelajaran *Quick on the Draw*

Motivasi belajar matematika siswa sebelum diterapkannya strategi pembelajaran *quick on the draw* dari hasil angket motivasi belajar matematika siswa diperoleh skor yang bervariasi antara 48,43 sampai 114,64 dengan rentang skor 66,21; mean 84,56; median 85,9; modus tidak ada; simpangan baku 13,64; dan varians 186,08.

b. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Setelah Diterapkannya Strategi Pembelajaran *Quick on the Draw*

Motivasi belajar matematika siswa setelah diterapkannya strategi pembelajaran *quick on the draw* dari hasil angket motivasi belajar matematika siswa diperoleh skor yang bervariasi antara 45,74 sampai 102,57 dengan rentang skor 56,83; mean 80,06; median 80,54; modus 92,64; simpangan baku 11,44; dan varians 130,97.

Setelah melakukan penyebaran angket motivasi belajar matematika sebelum dan sesudah diterapkannya strategi pembelajaran *quick on the draw*, hasil angket ditransformasikan terlebih dahulu dari data ordinal ke data interval menggunakan *MSI (Methode of Successive Interval)*.

Setelah data dirubah menjadi data interval selanjutnya dilakukan uji-t untuk sampel tak bebas. Hasil uji-t untuk sampel tak bebas didapatkan $t_0 = 2,398$ dan $t_{tabel} = 2,021$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil perhitungan uji-t untuk sampel tak bebas dapat dilihat pada tabel berikut:

t_0	t_{tabel} $\alpha = 0,05$	Hasil
2,398	2,021	Tolak H_0

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa t_0 berada di dalam daerah penolakan H_0 . Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar matematika siswa sebelum dan sesudah diterapkannya strategi pembelajaran *quick on the draw*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada motivasi belajar matematika siswa sebelum dan sesudah diterapkannya strategi pembelajaran *quick on the draw*. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *quick on the draw* berpengaruh terhadap motivasi belajar matematika siswa. Jika dilihat dari hasil perhitungan rata-rata skor angket motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya strategi pembelajaran *quick on the draw*, keduanya memiliki hasil yang berbeda. Pada skor angket motivasi belajar siswa sebelum diterapkannya strategi pembelajaran *quick on the draw* didapatkan rata-ratanya yaitu 84,56 dan skor angket motivasi belajar siswa setelah diterapkannya strategi pembelajaran *quick on the draw* yaitu 80,06. Dari hasil keduanya dapat dilihat bahwa skor rata-rata angket sebelum diterapkannya strategi pembelajaran *quick on the draw* berbeda dengan skor angket setelah diterapkannya

Hasil penelitian ini didukung oleh peneliti terdahulu yaitu penelitian yang dilakukan oleh Anifatul Ulyawati mengenai

penerapan strategi pembelajaran *quick on the draw* dalam mata pelajaran fiqh di SMP Islam Parlaungan Berbek Waru yang dalam kesimpulannya menyatakan terdapat pengaruh positif dengan diterapkannya strategi pembelajaran *quick on the draw* terhadap prestasi belajar siswa. Dalam kesimpulan skripsinya, Anifatul Ulyawati hanya menyimpulkan pengaruh positif strategi pembelajaran *quick on the draw* terhadap prestasi belajar fiqh dan belum membahas mengenai motivasi serta respon siswa dengan diterapkannya strategi pembelajaran *quick on the draw*.

Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar matematika siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran *quick on the draw* berbeda apabila dibandingkan dengan motivasi belajar matematika siswa tanpa menggunakan strategi pembelajaran *quick on the draw*. Motivasi siswa setelah diterapkannya strategi pembelajaran *quick on the draw* lebih baik dibandingkan sebelum diterapkannya strategi pembelajaran *quick on the draw*.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran ini adalah siswa mendapatkan suasana yang berbeda ketika mengikuti pelajaran sehingga siswa memerlukan waktu untuk menyesuaikan diri dengan suasana belajar yang baru. Misalnya saja ketika peneliti memerintahkan siswa untuk membuat kelompok, suasana menjadi kurang kondusif dan efektif karena siswa menjadi gaduh dan membutuhkan waktu yang lama untuk membuat kelompok. Selain itu di awal permainan, ada beberapa siswa yang belum memahami aturan permainan sehingga peneliti perlu mengulangi aturan bermainnya dan memberikan contoh simulasi bermain.

Hal lain yang perlu direncanakan secara matang ketika melaksanakan pembelajaran ini adalah peneliti perlu

memperhitungkan waktu lebih cermat sehingga waktu yang diberikan dapat digunakan lebih efektif.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penerapan strategi pembelajaran *quick on the draw* pada pembelajaran matematika di kelas menghasilkan perbedaan terhadap motivasi belajar matematika siswa. Hal tersebut dapat diukur dari hasil angket motivasi belajar matematika siswa sebelum dan sesudah diterapkannya strategi pembelajaran *quick on the draw* kelas VII-3 yaitu hasil uji statistic dimana t_0 berada di dalam daerah penerimaan H_1 dan dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar matematika siswa setelah diterapkan strategi pembelajaran *quick on the draw* dibandingkan tanpa menggunakan strategi pembelajaran *quick on the draw*. Motivasi belajar siswa ketika menggunakan strategi pembelajaran *quick on the draw*

lebih baik dibandingkan tanpa menggunakan strategi pembelajaran *quick on the draw*.

Saran

Peneliti selanjutnya dapat menjadikan penelitian ini sebagai salah satu referensi untuk penelitian mengenai strategi pembelajaran *quick on the draw* ditinjau dari variabel lain selain motivasi belajar matematika siswa. Peneliti selanjutnya hendaknya melakukan penelitian dengan cakupan materi yang lebih luas dan bersifat variatif.

Selain itu peneliti selanjutnya hendaknya membuat perencanaan yang lebih matang mengenai waktu dan juga perencanaan lainnya sehingga hasil dari penelitian selanjutnya bermanfaat bagi kita semua.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2003. *Pendidikan Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dana, I Wayan. 2012. "Pengaruh Implementasi Pemberian Preskriptif Dalam Penilaian Terhadap Motivasi Berprestasi dan Hasil Belajar Matematika Kelas VIII SMP Negeri 2 Abiansemal". *Jurnal Pendidikan*. Vol. 2 (2):3.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Asdi Maha Satya.
- Ginnis, Paul. 2008. *Trik dan Taktik Mengajar*. Jakarta: PT Indeks.
- Inayah, Ridaul. T. Martonodan H. Sawiji. 2013. "Pengaruh Kompetensi Guru, Motivasi Belajar Siswa, dan Fasilitas Belajar terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Lasem Jawa Tengah Tahun Pelajaran 2011/2012". *Jurnal Pendidikan Insan Mandiri*. Vol. 1 (1):4.
- Jihad, Asep dan Haris, Abdul. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kadir. 2015. *Statistika Terapan*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Kasmini, Yutik. Suryani. Budiman Tampubolon. 2014. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dengan Media Realita di Kelas V SD". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 3 (8):5.
- Lestiyansih, Herdika. Hobri dan Arika Indah. 2013. "Penerapan Pembelajaran Quick On The Draw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Sub Pokok Bahasan Aritmetika Sosial Siswa Kelas VII F Semester Ganjil SMP Negeri 10 Jember Tahun Ajaran 2012/2013". *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 4 (2):40.
- Majid, Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Purwanto, Ngilim. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Cara Mudah Menyusun : Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendri, Huri. 2011. "Pengaruh Kecerdasan Matematis-Logis dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa". *Jurnal Formatif*. Vol. 1 (1):3.
- Sujarweni, V. Wiratna. 2015. *Statistik Untuk Bisnis dan Ekonomi*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Susanti, Yudita. Martono. A.T. Priyadi. 2015. "Peningkatan Kemampuan Mengidentifikasi Unsur Instrinsik Cerita Rakyat Menggunakan Model Quick on The Draw". *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*. Vol. 4 (3):6.
- Uno, B Hamzah. 2015. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahab, Rohmalina. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

