

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Hasil Belajar

2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar

“Belajar ialah suatu proses usaha perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya” (Slameto, 2010:2). Sedangkan belajar menurut Gagne dalam Dimiyati dan Mudjiono (2013:10) adalah “kegiatan yang kompleks, hasil belajar berupa kapabilitas setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai”. Dipihak lain menurut Hintzman dalam Muhibbin (2012:65) “belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme, manusia atau hewan, disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut”.

Hasil belajar siswa menurut Davies, Jarolimek, dan Foster dalam Dimiyati dan Mudjiono (2013:201) diklasifikasikan menjadi tiga jenis yaitu : ranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotorik. Hasil belajar juga diartikan sebagai hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar (Dimiyati dan Mudjiono 2013:3).

Menurut Bloom, Krathwohl, Masia, dan Harrow dalam Dimiyati dan Mudjiono (2013:201-202) ranah tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar itu dibedakan menjadi tiga bagian yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Slameto (2010:138) hasil belajar kognitif itu mempunyai hierarki atau bertingkat-

tingkat. Adapun tingkat-tingkat yang dimaksud adalah informasi verbal, informasi fakta dan pengetahuan verbal, konsep dan prinsip, pemecahan masalah dan kreativitas. Menurut Davies, Jarolimek, dan Foster dalam Dimiyati dan Mudjiono (2013:205) tujuan ranah afektif berhubungan dengan hierarki perhatian, sikap, penghargaan, nilai, perasaan, dan emosi. Menurut Davies dalam Dimiyati dan Mudjiono (2013:207) mengemukakan bahwa tujuan ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan motorik, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi saraf dan koordinasi badan.

Peneliti menyimpulkan dari pengertian-pengertian hasil belajar diatas peneliti berpendapat bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang dialami siswa setelah melalui proses pembelajaran. Perubahan yang dimaksudkan adalah berupa intelektual (kognitif), sosio-emosional (afektif), dan ketrampilan motorik (psikomotorik). Untuk mengetahui hasil belajar tersebut perlu diadakan evaluasi guna mengetahui indikator yang harus dicapai sebagai bentuk output dari belajar itu. Evaluasi belajar ini dilakukan untuk mengukur perubahan yang dialami siswa setelah melalui proses pembelajaran.

2.1.1.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar dan Hasil Belajar

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern (Slameto, 2010:54-72).

(1) Faktor Intern

Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, di dalam membicarakan faktor intern ini, akan dibahas menjadi tiga faktor, yaitu: faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan.

- (a) Faktor jasmaniah, meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh.
- (b) Faktor psikologis, meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan belajar.
- (c) Faktor kelelahan, meliputi kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis).

(2) Faktor Ekstern

Faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu, faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar, dapatlah dikelompokkan menjadi 3 faktor, yaitu: faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

- (a) Faktor keluarga, meliputi cara orang tua mendidik anak, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.
- (b) Faktor sekolah, meliputi cara metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung dan tugas rumah.
- (c) Faktor masyarakat, meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas, terdapat beberapa hubungan yang membuat model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* ini menjadi suatu alternatif yang dapat mengatasi permasalahan dalam belajar. Dari segi faktor intern, secara psikologi siswa akan lebih memperhatikan dan minat siswa meningkat, kemudian kesiapan belajar juga akan lebih matang. Kemudian dari segi faktor ekstern, metode mengajar akan lebih menarik, sehingga hubungan

antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa akan menjadi lebih akrab melewati kerjasama dalam kelompok.

Secara global, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat kita bedakan menjadi tiga macam (Muhibbin, 2012:145-158).

(1) Faktor internal

Faktor internal yaitu faktor dari dalam siswa, yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa, yang meliputi antara lain :

(a) Aspek Fisiologis (yang bersifat jasmaniah) merupakan kondisi umum jasmani dan *tonus* (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran.

(b) Aspek Psikologis (yang bersifat rohaniah) banyak faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan pembelajaran siswa. Namun, diantara faktor-faktor rohaniah siswa yang pada umumnya dipandang lebih esensial itu adalah sebagai berikut :

- Tingkat kecerdasan/intelegensi siswa yang pada umumnya dapat diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat, menurut Reber dalam Muhibbin (2012:148).
- Sikap siswa yang merupakan gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan mereaksi atau merespons (*response tendency*) dengan cara yang relative tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif.

- Bakat siswa yang merupakan kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang, menurut Chaplin dan Reber dalam Muhibbin (2012:151).
- Minat siswa yang berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.
- Motivasi siswa yang merupakan keadaan internal organisme baik manusia ataupun hewan yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu.

(2) Faktor eksternal

Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar siswa yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa, yang terdiri dari :

- (a) Lingkungan Sosial, yaitu semua faktor yang melibatkan unsur manusia (person) di luar diri seorang pembelajar. Faktor-faktor tersebut meliputi unsur guru, para staf administrasi, dan teman-teman sekelas.
- (b) Lingkungan Non-sosial, menyangkut segala faktor yang bukan manusia, baik faktor-faktor yang bersifat materiil maupun non-materiil. Faktor-faktor non-sosial yang mempengaruhi proses dan hasil pembelajaran antara lain meliputi gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa.

(3) Faktor Pendekatan Belajar

Pendekatan belajar dapat dipahami sebagai segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran tertentu, yang terdiri dari :

- (a) Pendekatan Tinggi yang terdiri dari *speculative* dan *achieving*.

(b) Pendekatan Menengah yang terdiri dari *analytical* dan *deep*.

(c) Pendekatan Rendah yang terdiri dari *reproductive* dan *surface*.

2.1.1.3 Evaluasi Hasil Belajar

Menurut Arifin (2013:15) menyebutkan tujuan penilaian atau evaluasi yang dilakukan dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- (1) Untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah diberikan.
- (2) Untuk mengetahui kecakapan, motivasi, bakat, minat, dan sikap peserta didik terhadap program pembelajaran.
- (3) Untuk mengetahui tingkat kemajuan dan kesesuaian hasil belajar peserta didik dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan.
- (4) Untuk mendiagnosis keunggulan dan kelemahan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Keunggulan peserta didik dapat dijadikan dasar bagi guru untuk memberikan pembinaan dan pengembangan lebih lanjut, sedangkan kelemahannya dapat dijadikan acuan untuk memberikan bantuan atau bimbingan.
- (5) Untuk seleksi, yaitu memilih dan menentukan peserta didik yang sesuai dengan jenis pendidikan tertentu.
- (6) Untuk menentukan kenaikan kelas.
- (7) Untuk menempatkan peserta didik sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

2.1.1.4 Syarat-syarat Evaluasi

Mengukur output proses belajar siswa memiliki beberapa syarat untuk memenuhi tujuan dari evaluasi itu sendiri. Slameto (1988:19-21) menyebutkan syarat-syarat tersebut adalah sebagai berikut :

- (1) Sahih (*valid*), artinya evaluasi tersebut haruslah benar-benar menilai apa yang harus dinilai. Misalkan yang dinilai adalah kemampuan berhitung maka tidak memperhatikan aspek bahasa.
- (2) Terandalkan (*reliable*), artinya tes yang dilakukan haruslah dapat dipercaya, sehingga saat dilakukan evaluasi di lain waktu maka hasilnya akan sama.
- (3) Obyektif, artinya penilaian haruslah tanpa pengaruh faktor-faktor subyektif, misalkan prasangka guru, tulisan siswa, orang tua siswa, dan lain-lain.
- (4) Seimbang, artinya yang dijadikan bahan dalam penilaian itu harus seimbang. Selain bahan yang harus seimbang adalah tingkat kesukaran dan tujuan.
- (5) Membedakan (*discriminiable*), artinya evaluasi harus dapat membedakan siswa yang sangat berhasil, cukup berhasil, gagal, dan sebagainya.
- (6) Norma, evaluasi yang baik hasilnya harus mudah ditafsirkan. Hal ini menyangkut tentang adanya ukuran atau norma tertentu untuk menafsirkan hasil evaluasi dari setiap siswa.
- (7) *Fair*, artinya instrument penilaian bersifat wajar, dan tidak bersifat jebakan.
- (8) Praktis, artinya baik ditinjau dari segi pembiayaan maupun segi pelaksanaannya, evaluasi harus efisien dan mudah dilaksanakan.

2.1.2 Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar siswa di dalam kelas tentulah sangat penting untuk ditinjau guru guna suksesnya proses pembelajaran yang berlangsung. Aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat yang umum dilakukan siswa di sekolah. Paul B. Diedrich dalam Sardiman (2007:101) membuat suatu

daftar yang berisi 117 macam kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut :

- (1) *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- (2) *Oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- (3) *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan : uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- (4) *Writing activities*, sebagai contoh menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- (5) *Drawing activities*, misalnya : menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- (6) *Motor activities*, yang termasuk didalamnya antar lain : melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, berternak.
- (7) *Mental activities*, sebagai contohnya : menanggapi, mengingat, memecah soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- (8) *Emotional activities*, seperti misalnya : menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Dengan klasifikasi aktivitas diatas, menunjukkan bahwa aktivitas di sekolah cukup kompleks dan bervariasi. Jika kegiatan tersebut dilaksanakan, maka sekolah akan lebih dinamis. Namun dalam penelitian ini kegiatan tersebut dapat dilaksanakan semua. Beberapa aktivitas afektif yang diteliti dalam proses pembelajaran adalah :

- (a) Memperhatikan penjelasan guru.

- (b) Memperhatikan media pembelajaran.
- (c) Mengikuti kegiatan dengan sungguh-sungguh.
- (d) Kerjasama dalam kegiatan.
- (e) Mengikuti diskusi dalam kelompok yang berjalan secara efektif dan kondusif.
- (f) Mengungkapkan gagasan secara sopan dan santun.

Sedangkan aktivitas psikomotor yang diteliti dalam proses pembelajaran adalah:

- (a) Berperan aktif dalam proses pembelajaran.
- (b) Bekerja sama dengan teman sekelompok dan menyambungkan ide.
- (c) Bertanya dalam proses pembelajaran.
- (d) Mengemukakan pendapat yang dimilikinya.
- (e) Melakukan proses pembelajaran yang sesuai dengan prosedur.

2.1.3 Respon Siswa

Respon siswa merupakan tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan. Tanggapan yang dimaksudkan adalah pernyataan siswa menyukai atau tidak terhadap suatu mata pelajaran. Menurut Slameto (2010:180) pengertian tentang definisi minat. Menurutnya minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa tertarik pada suatu hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan suatu di luar diri. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya.

2.1.4 Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Quick On The Draw* (QD)

Quick on the draw adalah pembelajaran yang mendorong siswa untuk kerja kelompok dan memberikan pengalaman mengenai macam-macam ketrampilan membaca, yang didorong oleh kecepatan aktivitas, ditambah belajar mandiri dan kecakapan ujian yang lain (Ginnis, 2008:164)..

Quick on the draw pertama kali dikenalkan oleh Paull Ginnis (2008:163) yang menginginkan agar siswa bekerja sama secara kooperatif pada kelompok-kelompok kecil dengan tujuan untuk menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan.

Dalam tipe ini siswa dirancang untuk melakukan aktivitas berpikir, kemandirian, fun, saling ketergantungan, multi sensasi, artikulasi dan kecerdasan emosional. Elemen yang ada dalam aktivitas ini adalah kerja kelompok, membaca, bergerak, berbicara, menulis, mendengarkan, melihat dan kerja individu.

Menurut Ginnis (2008:164-165) *quick on the draw* memiliki beberapa keunggulan, antara lain adalah :

- (1) Aktivitas ini mendorong kerja kelompok, semakin efisien kerja kelompok, semakin cepat kemajuannya. Kelompok dapat belajar bahwa pembagian tugas lebih produktif daripada menduplikasi tugas.
- (2) Memberikan pengalaman mengenai macam-macam keterampilan membaca yang di dorong oleh kecepatan aktivitas, ditambah belajar mandiri, membaca pertanyaan dengan hati-hati, menjawab pertanyaan dengan tepat, membedakan materi yang penting dan tidak.
- (3) Membantu siswa membiasakan diri untuk belajar pada sumber, tidak hanya pada guru.

(4) Sesuai bagi siswa dengan karakteristik yang tidak dapat duduk diam.

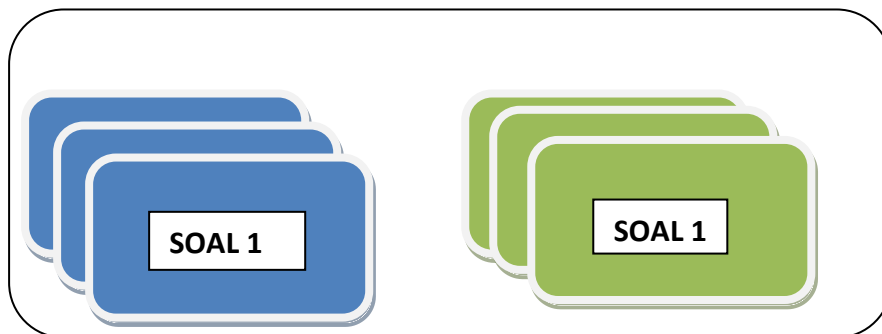
Ada beberapa kelemahan dari *quick on the draw*, yaitu :

- (1) Dalam kerja kelompok, siswa akan mengalami keributan jika pengelolaan kelas kurang baik.
- (2) Guru sulit untuk memantau aktivitas siswa dalam kelompok.

2.1.4.1 Sintak pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw*

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* terdiri dari 7 langkah (Ginnis, 2008:163-164) :

- (1) Menyiapkan satu tumpukan kartu soal, misalnya soal yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dibahas. Tiap kartu memiliki satu soal. Tiap kelompok memiliki satu tumpukan kartu soal yang sama, tiap tumpukan kartu soal memiliki warna berbeda. Misalnya, kelompok satu warna merah, kelompok dua warna biru dan seterusnya. Letakkan set kartu tersebut di atas meja, angka menghadap atas, nomor 1 di atas.



Gambar 2.1 Contoh Kartu Pertanyaan.

- (2) Membagi siswa ke dalam kelompok, tiap kelompok terdiri dari empat orang, masing-masing kelompok memiliki nomor berbeda dari nomor satu sampai empat, menentukan warna tumpukan kartu pada tiap kelompok sehingga mereka dapat mengenali tumpukan kartu soal mereka di meja guru.

- (3) Memberi tiap kelompok bahan materi yang sudah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran untuk tiap siswa dalam tiap kelompok.
- (4) Menyampaikan aturan permainan.
 - (a) Pada kata 'mulai', anggota bernomor satu dari tiap kelompok lari ke meja guru, mengambil pertanyaan pertama menurut warna mereka dan kembali membawanya ke kelompok.
 - (b) Dengan menggunakan materi sumber, kelompok tersebut mencari dan menulis jawaban di lembar kertas terpisah.
 - (c) Jawaban dibawa ke gurunya oleh anggota bernomor dua. Guru memeriksa jawaban, jika ada jawaban yang tidak akurat atau tidak lengkap, maka guru menyuruh siswa kembali ke kelompok dan mencoba lagi. Jika jawaban akurat dan lengkap anggota bernomor satu kembali ke kelompok dan menyatakan bahwa dia telah berhasil menyelesaikan satu soal.
 - (d) Pertanyaan kedua dari tumpukan warna kembali diambil oleh anggota bernomor dua dan seterusnya. Tiap anggota dari kelompok harus berlari bergantian.
 - (e) Saat satu siswa dari kelompok sedang "berlari" anggota lainnya membaca dan memahami sumber bacaan, sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan nantinya dengan lebih efisien.
 - (f) Kelompok pertama yang menjawab semua pertanyaan dinyatakan sebagai pemenang.
- (5) Guru kemudian membahas semua pertanyaan dengan cara menunjuk salah satu kelompok untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor satu yang telah mereka jawab saat permainan, kemudian menunjuk salah satu

kelompok lainnya untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor dua dan seterusnya.

2.1.5 Materi Persamaan dan Pertidaksamaan linier satu variabel

2.1.5.1 Persamaan linier satu variabel

Persamaan linier satu variabel adalah suatu persamaan yang berbentuk $ax + b = 0$. Dengan a adalah koefisien (a bilangan real dan $a \neq 0$), b adalah konstanta (b bilangan real), dan x adalah variabel (x bilangan real).

Contoh persamaan linier satu variabel:

$$x + 7 = 0$$

$$2 - 3z = 13$$

$$2a + 7 = 15$$

(1) Menyelesaikan Pertidaksamaan linier satu variabel (PLSV)

Berapakah nilai y yang memenuhi persamaan linier satu variabel :

$$2y + 15 = 25$$

$$\Leftrightarrow 2y + 15 - 15 = 25 - 15 \quad (\text{kedua ruas dikurangi } 15)$$

$$\Leftrightarrow 2y = 10$$

$$\Leftrightarrow \frac{2y}{2} = \frac{10}{2} \quad (\text{kedua ruas dibagi } 2)$$

$y = 5$ Jadi, nilai y yang memenuhi persamaan linier satu variabel adalah $y = 5$.

(2) Sifat-sifat dalam menyelesaikan persamaan linier satu variabel

- Nilai persamaan tidak berubah jika pada ruas kiri dan kanan ditambahkan atau dikurangkan dengan bilangan negatif atau bilangan positif yang sama.

- Nilai persamaan tidak berubah jika pada ruas kiri dan kanan dikalikan atau dibagi dengan bilangan yang sama.

2.1.5.2 Pertidaksamaan linier satu variabel

Misal a, b adalah bilangan real, dengan $a \neq 0$. Pertidaksamaan Linier Satu Variabel (PtLSV) adalah kalimat terbuka yang memiliki sebuah variabel yang dinyatakan dengan bentuk :

$$ax + b > 0 \text{ atau } ax + b < 0 \text{ atau } ax + b \geq 0 \text{ atau } ax + b \leq 0.$$

Contoh pertidaksamaan linier satu variabel:

$$x + 2 > 0$$

$$2 - 3y \geq 3$$

$$2a + 7 \leq 5$$

(1) Menyelesaikan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel (PtLSV)

Berapakah nilai x yang memenuhi pertidaksamaan linier satu variabel :

$$2x + 6 \geq 5$$

$$\Leftrightarrow 2x + 6 - 6 \geq 5 - 6 \quad (\text{kedua ruas dikurangi } (-6))$$

$$\Leftrightarrow 2x \geq -1$$

$$\Leftrightarrow \frac{2x}{2} \geq \frac{-1}{2} \quad (\text{kedua ruas dibagi } 2)$$

$$x \geq \frac{-1}{2} \quad \text{Jadi, nilai } x \text{ yang memenuhi pertidaksamaan linier satu}$$

$$\text{variabel adalah } x \geq \frac{-1}{2}$$

(2) Sifat-sifat dalam menyelesaikan pertidaksamaan linier satu variabel

- Tanda pertidaksamaan tidak berubah, jika ruas kiri dan kanan ditambahkan atau dikurangkan dengan bilangan negatif atau bilangan positif yang sama.
- Tanda pertidaksamaan tidak berubah, jika ruas kiri dan kanan dikalikan atau dibagi dengan bilangan positif yang sama.
- Tanda pertidaksamaan berubah, jika ruas kiri dan kanan dikalikan atau dibagi dengan bilangan negatif yang sama.

2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

Salah satu penelitian yang relevan tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* adalah :

- (1) Linggar Banyu Biru, tahun 2014, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* (QD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 2 Karanganyar Tahun Pelajaran 2013/2014”, FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta : Pembelajaran Sosiologi yang telah dilaksanakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the Draw* (QD) dapat meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut ditunjukkan pada hasil observasi pada saat pembelajaran.

2.3 Kerangka Berpikir

Proses belajar mengajar khususnya dalam mata pelajaran matematika membutuhkan daya abstraksi dari peserta didik. Namun pengajaran yang digunakan oleh guru mayoritas masih berpusat pada guru itu sendiri. Pengajaran tersebut dengan menggunakan metode ceramah dan dilanjutkan dengan pemberian

tugas kepada peserta didik. Menggunakan metode ini waktu yang digunakan guru mungkin relatif singkat, dengan waktu yang relatif singkat itu peserta didik mungkin dengan singkat pula untuk melupakan pelajaran tersebut. Hal ini karena peserta didik hanya bersifat pasif dan menerima pelajaran dari guru.

Penerapan pembelajaran kooperatif *quick on the draw* (QD), peserta didik dituntut aktif untuk menemukan secara individu ataupun kelompok penyelesaian suatu masalah yang diberikan oleh guru. Peserta didik menemukan penyelesaian suatu masalah yang telah diberikan oleh guru dengan cara membaca dan mengamati sumber materi atau buku teks yang berkaitan dengan masalah yang diberikan oleh guru, diharapkan dengan membaca dan mengamati sumber materi atau buku teks dengan individu maupun kelompok peserta didik dapat lebih mengingat cara-cara untuk menyelesaikan suatu masalah, sehingga peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya saat diadakan evaluasi oleh guru.

2.4 Hipotesis Tindakan

Dari uraian di atas dapat dirumuskan suatu hipotesis sebagai berikut :
“Penerapan model pembelajaran kooperatif *quick on the draw* (QD) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan persamaan dan pertidaksamaan linier satu variabel di kelas VII-A SMP Al-Fatah Surabaya”.