

**Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Strategi
Pembelajaran *Quick On The Draw (QD)* Pada
Materi Pecahan di Kelas VII MTs Swasta
Timbang Langsa**

Skripsi

Diajukan Oleh :

FAJRIANI

Mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri

(STAIN) Zawiyah Cot kala Langsa

Program Strata Satu (S-1)

Jurusan/Prodi : Tarbiyah/PMA

Nim : 131000773



**SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN)
ZAWIYAH COT KALA LANGSA
2014 M / 1436 H**

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji dan syukur kita panjatkan ke hadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Shalawat bermahkotakan salam penulis sanjungkan kepada junjungan alam Nabi Besar Muhammad SAW, penghulu segala Nabi, yang dengan perjuangan beliau kita dapat merasakan nikmat iman dan Islam dalam meraih kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat kelak.

Skripsi ini berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Strategi Pembelajaran *Quick on the Draw (QD)* Pada Materi Pecahan di Kelas VII MTs Swasta Timbang Langsa”. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Tarbiyah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Zawiyah Cot Kala Langsa.

Selanjutnya dalam kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Zulkarnaini, MA selaku ketua STAIN Zawiyah Cot Kala Langsa.
2. Ibu Dra. Hj. Purnamawati, M.Pd selaku ketua Jurusan Tarbiyah STAIN Zawiyah Cot Kala Langsa.
3. Ibu Yenni Suzana, M.Pd selaku Ketua Program Studi Matematika STAIN Zawiyah Cot Kala Langsa sebagai pembimbing utama dan Bapak Iqbal, M.Pd sebagai pembimbing kedua yang telah meluangkan waktu dan pikiran untuk

membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Hanya Allah SWT yang mampu membalas semuanya.

4. Bapak Dedi Suheri, M.S Sebagai Penasehat Akademik, Bapak dan Ibu Dosen STAIN Zawiyah Cot Kala Langsa yang telah memberikan informasi dan ilmu pengetahuan di bangku perkuliahan.
5. Bapak kepala sekolah MTs Swasta Timbang Langsa beserta dewan guru yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian sehingga didapatkan hasil yang diperlukan.
6. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda (Alm) Muhammad Isa, S.Pd dan Ibunda Laila yang telah membesarkan, mendidik penulis dan selalu memberi dukungan, semoga Allah SWT senantiasa mengampuni dosa-dosanya dan melindungi serta melimpahkan rahmat dan karunianya, karena tanpa beliau penulis tak berarti apa-apa.
7. Untuk kakak Yusmilawati, S.HI, dan Abang M.Iqbal, Amd,Kep yang selalu memberi dukungan, komentar, dan akhirnya alhamdulillah selesai juga skripsi adikmu ini. Buat adik Rika Malia dan M.Rifal Annaufal semoga menjadi anak yang berbakti kepada orang tua. Makasi semua dukungan kalian.
8. Para sahabat-sahabat seperjuangan Fajar Asri, Hayatun Nisa, Syarifah Nurbaiti, Dini Harianti yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangannya, karena sebagai manusia biasa tentunya kita tak pernah luput dan kesilapan, sehingga kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi wawasan serta kesempurnaan di masa mendatang.

Akhirnya, kepada Allah SWT penulis berserah diri, dan dengan iringan do'a kepada-Nya semoga skripsi ini dapat menjadi sarana dalam membantu sidang penulis. Aamiin.....

Langsa, September 2014

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
DAFTAR TABEL	vi
ABSTRAK	vii
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Pembatasan Masalah	7
F. Hipotesis	7
G. Definisi Operasional	8
BAB II: LANDASAN TEORI	10
A. Belajar	10
B. Hasil Belajar Matematika	14
C. Strategi Pembelajaran <i>Quick on the Draw (QD)</i>	15
D. Langkah-langkah Pembelajaran Strategi <i>Quick on the Draw (QD)</i>	17
E. Aktivitas Belajar Siswa	19
F. Teori- teori yang Mendasari Strategi Pembelajaran <i>Quick on the Draw (QD)</i>	20
G. Penelitian yang Relevan	21
E. Bilangan Pecahan	22
BAB III: METODE PENELITIAN	26
A. Jenis Penelitian	26
B. Subjek Penelitian	26
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	26
D. Tahap – Tahap Penelitian	27
E. Teknik Pengumpulan Data	29
F. Instrumen Penelitian	31
G. Teknik Analisis Data	32
BAB IV: ANALISIS HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN ...	36
A. Kegiatan Pendahuluan	36
B. Deskripsi Hasil Penilaian Siklus I	37
C. Deskripsi Hasil Penilaian Siklus II	43
D. Pembahasan	51
BAB V: PENUTUP	53
A. Kesimpulan	53
B. Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	56
Lampiran 2 Soal Tes Akhir Tindakan Siklus I.....	68
Lampiran 3 Alternatif Jawaban Tes Akhir Tindakan Siklus I	70
Lampiran 4 Lembar Aktivitas Guru Siklus I Pengamat 1.....	73
Lampiran 5 Lembar Aktivitas Guru Siklus I Pengamat 2.....	77
Lampiran 6 Lembar Aktivitas Siswa Siklus I Pengamat 1	81
Lampiran 7 Lembar Aktivitas Siswa Siklus I Pengamat 2	85
Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	90
Lampiran 9 Soal Tes Akhir Tindakan Siklus II.....	100
Lampiran 10 Alternatif Jawaban Tes Akhir Tindakan Siklus II	101
Lampiran 11 Lembar Aktivitas Guru Siklus II Pengamat 1	103
Lampiran 12 Lembar Aktivitas Guru Siklus II Pengamat 2	105
Lampiran 13 Lembar Aktivitas Siswa Siklus II Pengamat 1	113
Lampiran 14 Lembar Aktivitas Siswa Siklus II Pengamat 2	109
Lampiran 15 Validitas dan Reliabilitas Instrumen	117
Lampiran 16 Perhitungan Validitas dan Reliabilitas Instrumen	119

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Hasil Observasi Pengamat Terhadap Aktivitas Peneliti Pertemuan Pertama dan kedua Siklus I.....	37
Tabel 4.2. Hasil Observasi Pengamat Terhadap Aktivitas Siswa Pertemuan Pertama dan kedua Siklus I.....	39
Tabel 4.3 Hasil Tes Akhir Siklus I Siswa Kelas VII-A	41
Tabel 4.4 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I.....	42
Tabel 4.5 Hasil Observasi Pengamat Terhadap Aktivitas Peneliti Pertemuan Pertama dan kedua Siklus II.....	44
Tabel 4.6 Hasil Observasi Pengamat Terhadap Aktivitas Siswa Pertemuan Pertama dan kedua Siklus II.....	46
Tabel 4.7 Hasil Tes Akhir Siklus II Siswa Kelas VII-A	48
Tabel 4.8 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I.....	49

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas VII-A melalui strategi pembelajaran *Quick on the Draw (QD)* pada materi pecahan di MTs Swasta Timbang Langsa, (2) Berapa persen peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas VII-A melalui strategi pembelajaran *Quick on the Draw (QD)* pada materi pecahan di MTs Swasta Timbang Langsa, (3) Bagaimana aktivitas siswa di kelas selama mengikuti proses pembelajaran matematika pada materi pecahan dengan strategi pembelajaran *Quick on the Draw (QD)* pada siswa kelas VII-A MTs Swasta Timbang Langsa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dalam satu tindakan dengan dua siklus. Setiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas VII-A MTs Swasta Timbang Langsa yang terdiri dari 25 siswa. Instrumen yang digunakan terdiri dari (1) lembar soal berbentuk essay (posttest), (2) lembar observasi. Instrumen tersebut dinyatakan telah memenuhi syarat validasi serta memiliki nilai rata-rata validitas soal siklus I sebesar 0,782 dan nilai rata-rata validitas soal siklus II sebesar 0,636. Data dianalisis menggunakan rumus persentase. Hasil penelitian siklus I menunjukkan bahwa hasil tes akhir pembelajaran yaitu nilai rata-rata 61,2. Persentase aktivitas peneliti mencapai 81,7% dan aktivitas siswa mencapai 74%. Berdasarkan hasil dari siklus I belum mencapai kriteria yang ditetapkan, maka peneliti melakukan tindakan siklus II. Hasil siklus II menunjukkan bahwa hasil tes akhir yaitu meningkat mencapai nilai rata-rata 81,24. Persentase aktivitas peneliti meningkat mencapai 93,7% dan aktivitas siswa meningkat mencapai 92,7% dengan demikian tindakan siklus II mencapai kriteria yang ditetapkan dan dikatakan telah berhasil. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *Quick on the Draw(QD)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa mencapai 32,74% pada materi operasi hitung bilangan pecahan kelas VII-A MTs Swasta Timbang Langsa. Peneliti menyarankan agar strategi pembelajaran *Quick on the Draw(QD)* menjadi alternatif bagi guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: strategi pembelajaran *Quick on the Draw(QD)*, aktivitas kerja kelompok

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi turut mewarnai dunia pendidikan kita dewasa ini. Persoalan pendidikan yang dihadapi bangsa Indonesia hingga saat ini adalah rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang dan satuan pendidikan, sehingga bila dikaitkan dengan hasil belajar matematika tidak heran kalau nilai mata pelajaran matematika menempati posisi yang paling rendah dibandingkan mata pelajaran lain.

Berbagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan tersebut telah dilakukan, mulai dari berbagai pelatihan untuk peningkatan kualitas guru, peningkatan mutu manajemen sekolah, sampai dengan penyempurnaan kurikulum secara periodik. Dalam hubungan inilah para guru diuntut untuk memiliki kemampuan mendesain proses belajar mengajar dan sekaligus menentukan strategi dalam pembelajaran. Para guru harus memiliki ketrampilan memilih dan menggunakan strategi mengajar yang diterapkan dalam sistem pembelajaran yang efektif agar siswa tidak merasa jenuh pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

Disebutkan dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS), Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak

mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Usaha sadar dan terencana menunjukkan bahwa pendidikan adalah sebuah proses yang disengaja dan dipikirkan secara matang. Oleh karena itu, di setiap kegiatan pendidikan harus disadari dan direncanakan terlebih dahulu agar Mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran peserta didik lebih aktif dalam mengembangkan potensi dirinya.

Kegiatan belajar yang berpusat pada guru menyebabkan kurangnya interaksi antar siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Subriyanto menyatakan bahwa, "Cara mengajar yang baik merupakan kunci dan persyaratan bagi siswa untuk dapat belajar dengan baik"². Cara mengajar yang dimaksudkan di sini adalah strategi mengajar yang tepat dan sesuai dengan kondisi dan kesiapan mental siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan informasi dilapangan yang didapat oleh penulis bahwa sampai saat ini masih banyak siswa yang menganggap bahwa matematika adalah ilmu yang sulit dipelajari khususnya di kalangan pelajar SMP/MTS. Ada juga yang beranggapan bahwa matematika adalah ilmu yang dapat membuat pikiran kita menjadi bingung, menghabiskan waktu dan cenderung hanya mengotak atik rumus yang tidak berguna dalam kehidupan.³ Dari anggapan tersebut tidak menutup

¹ Fuad Ihsan. *Dasar-Dasar Kependidikan*. (Jakarta : Rineka Cipta, 2008), hlm. 5.

² Istarani. *58 Model Pembelajaran Inovatif: Refrensi Guru Dalam Menentukan Model Pembelajaran*. (Medan: Media Persada, 2011), hlm. 10.

³ Abdul Halim Fathani, *Membuat Belajar Matematika Menjadi Mudah*, (Bandung : Remaja Roskarya, 2007), hlm. 2.

kemungkinan akan muncul rasa enggan dan malas pada diri siswa untuk mempelajari matematika, mengakibatkan rendahnya hasil belajar matematika .

Berdasarkan pengalaman peneliti berinteraksi dengan guru bidang studi matematika kelas VII MTsS Timbang Langsa, menyatakan bahwa hasil belajar terhadap matematika masih rendah khususnya pada materi pecahan di kelas VII-A di MTsS Timbang Langsa, diperoleh informasi bahwa sebagian besar siswa masih lemah dalam memahami konsep-konsep materi pecahan dan siswa juga mengalami kesulitan dalam belajar pecahan.⁴ Ini disebabkan karena materi pecahan harus lebih diperdalam lagi sebab materi ini membutuhkan contoh nyata dan menarik yaitu benda-benda yang dijadikan objek harus jelas, khususnya pada operasi hitung bilangan pecahan yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian pada materi pecahan biasa dan pecahan campuran. Gregorius Sebo Bito menyatakan “Pecahan telah terbukti sebagai materi yang kompleks dan sulit untuk dipahami oleh anak-anak, pecahan sangat berguna bagi siswa karena materi ini akan membantu mereka untuk mempelajari materi matematika yang lain di jenjang berikutnya”.⁵

Terlihat pada saat siswa berhadapan dengan soal-soal yang diberikan oleh guru, banyak siswa bingung maksud yang harus dipilih untuk menyelesaikan soal-soal tersebut, dan sering lupa dalam membedakan pecahan biasa dan pecahan campuran yang diberikan oleh guru sering menanyakan sesama teman-teman sebangku dan teman dibelakangnya, bahkan siswa kurang memahami bentuk-bentuk pecahan serta mengoperasikannya pun biasanya peserta didik cenderung

⁴Dokumentasi: Wawancara dengan Guru Bidang Studi Matematika.

⁵Gregorius Sebo Bito. *Teori belajar matematika materi pecahan*. (<http://vederika.wordpress.com>).

salah bahkan lebih kepada faktor lupa. Akibatnya dapat mempengaruhi menurunnya nilai ulangan harian siswa dan nilai Ujian Tengah Semester (UTS) pada materi pecahan di MTs Swasta Timbang Langsa.

Dapat kita lihat dari hasil tes soal latihan yang diberikan kepada siswa yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa menunjukkan masih rendahnya kemampuan siswa dalam menjawab soal pada materi pecahan. Nilai rata-rata yang diperoleh oleh siswa masih rendah. Hal ini dapat ditunjukkan dalam bentuk proses penyelesaian jawaban siswa soal tentang materi pecahan. Dari proses penyelesaian jawaban siswa pada materi pecahan, masih banyak kesalahan dalam menjawab atau menyelesaikan soal pada materi pecahan yang diberikan oleh guru misalnya $\frac{1}{2} + \frac{4}{3}$ siswa sering menjawab $\frac{5}{5}$ tentu jawaban ini salah, seharusnya jika pecahan yang akan dijumlahkan memiliki penyebut yang berbeda, terlebih dahulu disamakan penyebutnya dengan menggunakan KPK dari penyebut-penyebutnya. Jawaban seperti ini akan mengakibatkan rendahnya nilai yang didapat siswa pada materi pecahan. Untuk mengatasi masalah di atas, peneliti menerapkan strategi pembelajaran *Quick on the Draw (QD)* agar proses belajar mengajar yang berlangsung di dalam kelas bisa lebih efektif. Strategi pembelajaran yang akan diterapkan yaitu strategi pembelajaran *Quick on the Draw (QD)*.

Strategi Pembelajaran *Quick on the Draw (QD)* yang dikenalkan oleh Paul Ginnis ini merupakan sebuah aktivitas siswa dengan suasana permainan yang mengarah pada kerja kelompok dan kecepatan dalam menyelesaikan satu set kartu

soal yang berisi soal-soal yang terkait dengan pembelajaran.⁶ Dengan suasana permainan dalam pembelajaran maka akan menarik dan menimbulkan efek senang dalam belajar sehingga siswa tidak merasa jenuh disamping itu siswa bisa berdiskusi menanyakan soal yang tidak mengerti sesama kelompoknya. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam strategi *Quick on the Draw (QD)* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama dengan teman sekelompok, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Ciri utama pada strategi *Quick on the Draw (QD)* adalah adanya kerja kelompok serta suasana pembelajaran yang menyenangkan di mana siswa tidak hanya duduk diam di tempat, tetapi siswa dapat bergerak dalam mengambil kartu soal mengerjakan sesama teman sekelompoknya dan menyerahkan jawaban. Dalam strategi *Quick on the Draw (QD)* ini terdapat banyak aktivitas siswa dari pada aktivitas guru. Kegiatan yang ada dalam aktivitas ini adalah kerja kelompok, membaca, bergerak, berbicara, menulis, mendengarkan, melihat dan kerja individu. Strategi *Quick on the Draw (QD)* dapat diterapkan untuk semua materi dalam pembelajaran matematika.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut untuk diteliti yang berjudul “***Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Strategi Pembelajaran Quick On The Draw (QD) Pada Materi Pecahan di Kelas VII MTs Swasta Timbang Langsa***”.

⁶Budi Santoso. *Penerapan pembelajaran matematika dengan Strategi Quick on the Draw pada materi garis dan sudut*. Jurnal (Online), (<http://jurnal.unesa.ac.id>, diakses pada tanggal Senin 27 Januari 2014).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas VII-A melalui strategi pembelajaran *Quick on the Draw (QD)* pada materi pecahan di MTs Swasta Timbang Langsa?
2. Berapa persen peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas VII-A melalui strategi pembelajaran *Quick on the Draw (QD)* pada materi pecahan di MTs Swasta Timbang Langsa?
3. Bagaimana aktivitas siswa di kelas selama mengikuti proses pembelajaran matematika pada materi pecahan dengan strategi pembelajaran *Quick on the Draw (QD)* pada siswa kelas VII-A MTs Swasta Timbang Langsa?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran matematika di kelas VII-A melalui strategi pembelajaran *Quick on the Draw (QD)* pada materi pecahan di MTs Swasta Timbang Langsa.
2. Untuk mengetahui persentase peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas VII-A melalui strategi pembelajaran *Quick on the Draw (QD)* pada materi pecahan di MTs Swasta Timbang Langsa.

3. Untuk mengetahui bagaimana aktivitas siswa di kelas selama mengikuti proses pembelajaran matematika pada materi pecahan dengan strategi pembelajaran *Quick on the Draw (QD)* pada siswa kelas VII MTs Swasta Timbang Langsa.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi sekolah, salah satu tolak ukur dalam meningkatkan hasil belajar melalui pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.
2. Bagi guru, termotivasi untuk dapat memberikan masukan dalam meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai untuk menyampaikan materi pelajaran, agar lebih efektif dan efisien dalam menggunakan strategi pembelajaran yang menarik bagi siswa.
3. Bagi siswa, dengan pembelajaran strategi *quick on the draw* dapat mendorong siswa bertanggung jawab terhadap pembelajaran dan saling bekerja sama dalam menyelesaikan persoalan secara kelompok serta memperoleh hasil belajar yang lebih baik terhadap materi pecahan.
4. Bagi peneliti, menambah wawasan tentang pembelajaran matematika dengan strategi pembelajaran *quick on the draw*, dan mengembangkan kreativitas peneliti dalam menerapkan pembelajaran matematika dengan strategi pembelajaran *quick on the draw* di MTs Swasta Timbang Langsa.

E. Pembatasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah hasil belajar dilihat dari materi bilangan pecahan khususnya pada operasi hitung bilangan pecahan yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian pada materi pecahan biasa dan pecahan campuran.

F. Hipotesis Tindakan

Adapun hipotesis dalam tindakan adalah “terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas VII-A melalui Strategi pembelajaran *Quick on the Draw (QD)* pada materi operasi hitung bilangan pecahan di kelas VII-A MTs Swasta Timbang Langsa”.

G. Definisi Operasional

1. Peningkatan adalah proses, cara, perbuatan meningkatkan (usaha, kegiatan dan sebagainya).⁷ Peningkatan yang dimaksud disini ialah terjadi peningkatan atau kemajuan dalam proses belajar mengajar di kelas.
2. Belajar adalah suatu proses perubahan dari seseorang individu yang berupaya mencapai tujuan belajar atau yang biasa disebut hasil belajar. Jadi belajar adalah berubah dan menambah pengetahuan.
3. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar.⁸ Untuk mengetahui sebagaimana hasil tersebut tercapai

⁷ Aton N. Moeliono. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka, 1990), hlm.59

⁸ Bahri. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 1994), hlm 24.

maka perlu diadakan pengukuran, penilaian, atau evaluasi. Hasil dari menilai atau mengevaluasi inilah yang dinamakan hasil belajar.

4. Strategi pembelajaran *Quick on the Draw (QD)* adalah sebuah aktivitas siswa dalam kerja kelompok dengan memperhatikan unsur kecepatan.⁹ Sebagaimana dikemukakan oleh Paul Ginnis dalam bukunya *Trik dan Taktik Mengajar* bahwa strategi *quick on the draw* adalah sebuah aktivitas siswa dengan kerja tim dan kecepatan. Adapun Ciri-ciri utama pada Strategi pembelajaran *quick on the draw* adanya kelompok-kelompok dalam proses kegiatan belajar mengajar dimana siswa tidak hanya duduk diam, tetapi siswa dapat bergerak dalam mengambil kartu soal dan menyerahkan jawaban.

⁹Paul Ginnis. *Trik & Taktik Mengajar (Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas)*. (Jakarta: Indeks, 2008), hlm 163.