

**PENERAPAN MODEL PEMBALAJARAN KOOPERATIF
TIPE *QUICK ON THE DRAW* UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI PECAHAN SISWA
KELAS III SDN 001 PAGARAN TAPAH DARUSSALAM
KABUPATEN ROKAN HULU**

Maidar

maidarsdn001@gmail.com

SDN 001 Pagaran Tapah Darussalam
Kabupaten Rokan Hulu

ABSTRACT

This study aims to determine whether there is an increased motivation to learn mathematics of third grade students of SDN 001 Pagaran Tapah Darussalam Rokan Hulu after application of cooperative learning model of quick on the draw. The problems of the research is "What type of cooperative learning model of application quick on the draw can Increase the motivation to learn mathematics 001 third grade students of SDN Pagaran Tapah Darussalam Rokan Hulu?" This research is a classroom action research conducted in SDN 001 Pagarah Tapah Darussalam. The subjects were students of class III is 31 students. Collecting the data in this study using sheets of observations made every meeting. Based on the results of this study concluded that using cooperative learning model of the type of quick on the draw can Increase the motivation to learn mathematics 001 third grade students of SDN Pagaran Tapah Darussalam Rokan Hulu.

Keywords: *cooperative quick on the draw, the motivation to learn math*

PENDAHULUAN

Dalam menghadapi tuntutan situasi perkembangan zaman dan pembangunan nasional, sistem pembangunan, sistem pendidikan nasional harus dapat dilaksanakan secara tepat guna dalam berbagai aspek, dimensi, jenjang, dan tingkat pendidikan. Keadaan semacam itu pada gilirannya akan menuntut para pelaksana dalam bidang pendidikan diberbagai jenjang untuk mampu menjawab tuntutan tersebut melalui fungsinya sebagai guru. Guru merupakan ujung tombak yang berada pada garis terdepan yang langsung berhadapan dengan siswa melalui kegiatan pembelajaran di kelas ataupun di luar kelas. Para guru jelas dituntut pula dapat melaksanakan seluruh fungsi profesionalnya secara efektif dan efisien.

Guru yang baik, bukan saja harus menguasai spesialisasi ilmunya, akan tetapi harus mengenal proses belajar manusia, cara-cara mengajar, penggunaan alat-alat peraga, teknik penilaian, dan sebagainya. Jadi, ia harus menguasai tentang cara penyampaian. Guru yang hanya menguasai bidang ilmunya saja belum tentu mampu membuat siswa-siswanya mudah memahami pelajarannya. Sebaliknya, guru hanya menguasai ilmu didaktik saja, belum tentu dapat menjadi guru yang baik. Guru yang baik sudah jelas menguasai ilmu didaktik secara baik pula.

Hampir setiap guru matematika setuju akan pentingnya motivasi yang benar untuk mengajarkan matematika. Siswa-siswa, kecuali yang memang secara alami sudah senang terhadap matematika, perlu

diberi rangsangan melalui teknik atau cara pengajaran yang tepat agar masalah-masalah seperti kegelisahan terhadap matematika, yang merupakan umum bertahun-bertahun. Siswa-siswa akan belajar secara efektif jika benar-benar tertarik terhadap pelajarannya. Akan tetapi sulit bagi kebanyakan guru untuk menemukan persediaan gagasan tentang menyampaikan matematika secara menarik. Banyak guru yang terlibat dalam rutinitas menyampaikan materi pelajaran sehingga mereka kehilangan waktu dan energi untuk mencari hal-hal yang dapat memotivasi siswanya. Akan tetapi terdapat persediaan yang melimpah tentang matematika yang menarik (Sobel dan Maletsky, 2002).

Matematika merupakan ilmu yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini.

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analisis dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif (Depdiknas, 2006). Oleh karena itu, penting sekali bagi setiap guru memahami sebaik-baiknya tentang proses belajar siswa, agar ia dapat memberikan bimbingan dan menyediakan lingkungan belajar yang tepat

dan serasi bagi siswa-siswa terutama di sekolah.

Dalam proses pembelajaran di sekolah, guru memegang peranan yang amat penting dan strategis. Kelancaran proses seluruh kegiatan pendidikan terutama di sekolah, sepenuhnya berada dalam tanggung jawab para guru. Ia adalah seorang pemimpin yang harus mengatur, mengawasi dan mengelola seluruh kegiatan proses pembelajaran di sekolah yang menjadi lingkup tanggung jawabnya. Khususnya pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan hasil pengamatan selama peneliti bertugas di SDN 001 Pagaran Tapah Darussalam Kabupaten Rokan Hulu ditemui gejala-gejala atau fenomena pada pelajaran matematika khususnya pada materi memahami pecahan sederhana dan penggunaannya dalam pemecahan masalah adalah sebagai berikut: (1) keingintahuan sebagian siswa dalam memahami materi yang dipelajarinya sangat kurang. Hal ini tampak dari jarang siswa yang bertanya tentang materi yang kurang dipahami; (2) adanya sebagian siswa yang kurang perhatiannya ketika guru menerangkan materi pelajaran, hal ini terlihat ketika guru memberikan pertanyaan kepada siswa saat pelajaran berlangsung; (3) kurangnya usaha lebih dari sebagian siswa dalam menyelesaikan latihan yang dianggap sulit; (4) motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran matematika sangat rendah.

Berdasarkan fenomena-fenomena di atas, terlihat bahwa motivasi belajar matematika siswa merupakan hal yang perlu dibenahi. Dalam proses belajar banyak dipengaruhi oleh diantaranya adalah cara mengajar guru yang kurang menarik bagi siswa. Kondisi di atas, sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sobel dan Maletsky (2002) bahwa “siswa-siswa akan belajar secara efektif jika mereka benar-benar tertarik terhadap pelajarannya” (Sobel dan Maletsky, 2002). Akan tetapi sulit bagi

guru-guru untuk menemukan persediaan gagasannya tentang menyampaikan matematika secara menarik. Banyak guru yang terlibat dalam rutinitas menyampaikan materi pelajaran sehingga mereka kehilangan waktu dan energi untuk mencari hal-hal yang memotivasi siswanya. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dalam penyampaian materi pelajaran, karena dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* menurut peneliti bisa meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran matematika. Paul Ginnis (2008) menyatakan bahwa “model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw* merupakan Aktivitas yang mendorong kerja kelompok, membuat semakin efisien kerja kelompok, semakin cepat kemajuannya. Kelompok dapat belajar bahwa pembagian tugas lebih produktif daripada menduplikasi tugas”.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dapat mendorong kerja kelompok semakin efisien, dan semakin mempercepat kemajuan dalam belajar, sehingga peserta didik lebih termotivasi dalam belajar, terutama dalam mata pelajaran matematika. Oleh sebab itu, peneliti tertarik ingin melakukan suatu penelitian tindakan sebagai upaya dalam melakukan perbaikan terhadap pembelajaran dengan judul “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika pada materi pecahan siswa kelas III SDN 001 Pagaran Tapah Darussalam Kabupaten Rokan Hulu”. Kooperatif *learning* berasal dari kata kooperatif yang artinya bekerjasama dan *learning* berarti belajar. dengan demikian sederhana kooperatif *learning* diartikan sebagai suatu bentuk cara belajar bersama atau kelompok. Kunandar (2007)

menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang saling asuh antar siswa untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan.

Sedangkan Slavin (2008) berpendapat bahwa kooperatif *learning* (pembelajaran kooperatif) adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4-6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Selanjutnya dikatakan pula, keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok.

Menurut Solihatin (2007) mengatakan bahwa pada dasarnya kooperatif *learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. Kooperatif *learning* juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan di antara sesama anggota kelompok.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif pembelajaran yang dilakukan siswa di dalam kelompok, dimana kelompok yang dibentuk merupakan kelompok yang heterogen. Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Keberhasilan suatu kelompok sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. *Quick on the draw* dilakukan untuk mendorong kerja kelompok, membuat semakin efisien kerja kelompok, semakin cepat kemajuannya. Kelompok

dapat belajar bahwa pembagian tugas lebih produktif daripada menduplikasi tugas.

Paul Ginnis (2008) menyatakan ada beberapa langkah-langkah yang dapat diterapkan dalam pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw*, yaitu sebagai berikut :

- a. Siapkan satu set pertanyaan, misalnya sepuluh, mengenai topik yang sedang dibahas. Setiap pertanyaan harus dibuat pada kartu yang terpisah. Pertanyaan tersebut diletak di atas meja guru, pertanyaan nomor 1 di atas.
- b. Bagi kelas ke dalam kelompok bertiga. Beri warna untuk tiap kelompok sehingga mereka dapat mengenali set pertanyaan mereka di meja guru.
- c. Beri tiap kelompok materi sumber yang terdiri dari jawaban untuk semua pertanyaan. Jawaban sebaiknya tidak begitu jelas, dengan tujuan agar siswa harus mencari dalam teks.
- d. Pada kata “mulai”, satu dari tiap kelompok “lari” kemeja guru, mengambil pertanyaan pertama menurut warna mereka dan kembali membawanya ke kelompok.
- e. Dengan menggunakan materi sumber, kelompok tersebut mencari dan menulis jawaban di lembar kertas terpisah.
- f. Jawaban di bawa ke gurunya oleh orang kedua. Guru memeriksa jawaban. Jika jawaban akurat dan lengkap, pertanyaan kedua dari tumpukan warna mereka diambil dan seterusnya. Jika ada jawaban yang tidak akurat atau tidak lengkap, guru menyuruh sang pelari kembali kelompok dan mencoba lagi. Penulis dan pelari harus bergantian.
- g. Saat satu siswa sedang “berlari” lainnya memindai sumbernya dan membiasakan diri dengan isinya sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan nantinya dengan lebih efisien.
- h. Kelompok pertama yang menjawab semua pertanyaan “menang”

- i. Kemudian guru membahas semua pertanyaan dengan kelas dan cacatan tertulis dibuat.

Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan, dengan kata lain hasil belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi. Karena motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang melakukan usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. berpendapat bahwa motivasi belajar merupakan kekuatan mental yang mendorong terjadinya proses belajar. Motivasi belajar pada diri siswa dapat menjadi lemah. Lemahnya motivasi, atau tidak adanya motivasi belajar akan melemahkan kegiatan belajar. Selanjutnya mutu hasil belajar akan menjadi rendah, oleh karena itu, motivasi belajar pada diri siswa perlu diperkuat terus menerus. Agar siswa memiliki motivasi belajar yang kuat, pada tempatnya diciptakan suasana belajar yang menggembirakan. Menurut Anderson dalam Elida Prayitno (1989) mengemukakan bahwa motivasi dalam belajar dapat dilihat dari karakteristik tingkah laku siswa yang menyangkut minat, ketajaman perhatian, konsentrasi dan ketekunan. Siswa yang memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar menampakkan minat yang besar dan perhatian yang penuh terhadap tugas-tugas belajar. Mereka memusatkan sebanyak mungkin energi fisik maupun psikis terhadap kegiatan, tanpa mengenal perasaan bosan, apalagi menyerah.

Motivasi belajar adalah faktor psikis yang bersifat non intelektual, dan peranannya yang khas, yaitu menumbuhkan gairah, merasa senang, dan semangat dalam belajar, yang pada gilirannya dapat meningkatkan perolehan belajar (Sardiman, 2004). Sehubungan dengan penelitian ini, maka untuk mengembangkan variabel motivasi mengacu pada pendapat tersebut

gairah belajar, senang dalam belajar dan semangat belajar.

METODE PENELITIAN

Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 001 Pagaran Tapah Darussalam Kabupaten Rokan Hulu yang berjumlah 31 orang. Objek dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika pada materi pecahan siswa kelas III SDN 001 Pagaran Tapah Darussalam Kabupaten Rokan Hulu. Penelitian ini terdiri dari dua variable yaitu motivasi belajar matematika siswa dan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw*. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK berasal dari barat yang dikenal dengan istilah *classroom action research* (CAR). Sebagaimana yang dikemukakan oleh Arikunto (2006) menyatakan bahwa PTK adalah penelitian yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Tindakan kelas yang diberikan pada penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the*

draw. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis. Analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial. Analisis statistik inferensial digunakan untuk mengetahui keberhasilan tindakan. Untuk menguji keberhasilan tindakan, yaitu dengan membandingkan skor rata-rata dari motivasi sebelum dilakukan tindakan dengan motivasi setelah dilakukan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw*. Untuk menguji apakah pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas III SDN 001 Pagaran Tapah Darussalam Kabupaten Rokan Hulu, digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : *number of cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

P : angka persentase

Kriteria yang digunakan untuk mengetahui motivasi belajar siswa, dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Kriteria Motivasi Belajar

Interval	Kategori
76% - 100%	Baik Sekali
56% - 75%	Baik
26% - 55%	Cukup
0% - 25%	Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

1. Deskripsi Penelitian Prasiklus

Proses pembelajaran sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* tentang pecahan sederhana. Guru mengawali pembelajaran dengan membaca do'a dan dilanjutkan

dengan mengabsensi siswa. Selanjutnya memberikan apersepsi tentang materi yang telah lalu. Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi pelajaran di papan tulis. Selanjutnya memberi contoh soal dan penyelesaian dari soal yang diberikan. Setelah itu guru meminta siswa untuk mengerjakan latihan yang berhubungan

dengan contoh soal yang ada dibuku pegangan siswa. Guru membimbing siswa dalam mengerjakan latihan. Setelah selesai mengerjakan latihan, guru meminta siswa untuk mengumpulkan buku latihan. Sebelum mengakhiri pembelajaran, guru memberikan soal evaluasi kepada siswa yang harus dikerjakan secara individu dalam waktu 20 menit. Kemudian dilanjutkan dengan memberi tugas rumah

kepada siswa. Pada saat proses pembelajaran sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* berlangsung, guru dan pengamat mengamati aktivitas siswa dan mengisi lembar pengamatan terhadap motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi motivasi belajar siswa sebelum tindakan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Observasi Motivasi Belajar Matematika Siswa Sebelum Tindakan

No	Kode Siswa	Indikator						Skor	Keterangan
		1	2	3	4	5	6		
1	Adiniah Mesya Putri	2	4	2	2	2	2	14	Sedang
2	Ahmad Saprianto	3	2	3	3	3	2	16	Sedang
3	Alfarabi	5	2	2	2	2	5	18	Sedang
4	Aradif Novrianto	3	1	1	1	1	2	9	Rendah
5	Aulia Fadilah	5	2	2	3	3	5	20	Sedang
6	Aulia Leonica	4	4	4	3	2	3	20	Sedang
7	Bagas Sabilly	5	2	3	2	2	2	16	Sedang
8	Dea Lova Alfatwa	2	2	3	2	3	2	14	Sedang
9	Dian Eka Pratama	5	2	3	2	5	5	22	Tinggi
10	Eci Nurmala Sari	3	3	4	3	2	2	17	Sedang
11	Asisahtunnisa	3	4	2	1	2	5	17	Sedang
12	Ilham Abi Sutisna	2	2	2	2	3	4	15	Sedang
13	Ilham Ramadhan	5	3	4	2	4	5	23	Tinggi
14	Karmel Rasmita Ulina	4	3	3	2	1	2	15	Sedang
15	Muhammad Ridho A.	3	2	2	2	3	2	14	Sedang
16	Muhammad Sobri	3	2	2	2	1	3	13	Rendah
17	Mustafa Zahri	5	3	5	4	5	5	27	Tinggi
18	Nabil Alkhoiri	3	2	2	2	2	2	13	Rendah
19	Neisya Putri Nabila	5	1	2	3	3	2	16	Sedang
20	Novelia Sartika	3	2	4	2	4	5	20	Sedang
21	Rafsanjani	3	3	2	5	4	3	20	Sedang
22	Rahmadani Rasyid	2	2	3	4	2	2	15	Sedang
23	Rahul Mahendra	5	2	2	2	2	4	17	Sedang
24	Rifki	5	2	2	3	3	3	18	Sedang
25	Rila Rahma Suci	3	4	3	2	3	2	17	Sedang
26	Rinda Putri Alia	3	3	3	3	2	2	16	Sedang
27	Rubiatik	3	3	2	2	1	2	13	Rendah
28	Sahrul Rahmawan	2	3	2	3	1	3	14	Sedang
29	Taufik Rusdiandi	2	3	3	2	4	2	16	Sedang
30	Wan Mustalufi R.	5	3	2	2	3	2	17	Sedang
31	Widia Rahmatika	1	2	3	3	3	3	15	Sedang
Jumlah		107	78	82	76	81	93	517	Sedang
Rata-rata		3,5	2,5	2,6	2,5	2,6	3	16,677	Sedang

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang kategori motivasinya tinggi hanya 4 orang siswa, dan yang kategorinya sedang sebanyak 31 orang siswa, dan yang kategorinya rendah sebanyak 3 orang siswa. Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa pada sebelum tindakan masih tergolong sedang. Untuk itu, peneliti melakukan tindakan untuk memperbaiki dan meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas III SDN 001 Pagaran Tapah Darussalam Kabupaten Rokan Hulu melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* yang dilakukan dalam dua siklus.

2. Deskripsi Penelitian pada Siklus I

Siklus I merupakan siklus awal pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw*. Pada siklus I ini peneliti melaksanakan penelitian sebanyak dua kali pertemuan.

a) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama membahas tentang mengenal pecahan sederhana yang berpedoman pada rencana pelaksanaan pembelajaran 1 (RPP 1). Sebelum masuk kelas peneliti telah mempersiapkan segala sesuatu yang menunjang terlaksananya proses pembelajaran. Pada kegiatan awal pembelajaran guru terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa setelah proses pembelajaran pertemuan pertama ini berakhir. Kemudian dilanjutkan dengan memotivasi siswa dengan memberi contoh dalam kehidupan sehari-hari. Setelah itu beberapa orang siswa untuk memberi contoh lain yang pernah dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan materi pelajaran.

Memasuki kegiatan inti guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan kalimat yang mudah dipahami siswa. Selanjutnya guru mengorganisasi siswa ke

dalam kelompok yang telah ditentukan guru dengan membagi kelas menjadi tiga kelompok dengan memberi nama warna pada setiap kelompok sehingga mereka dapat mengenali set pertanyaan mereka di meja guru. Setelah semua siswa duduk dalam kelompoknya masing-masing, guru memberi tiap kelompok satu set pertanyaan yang telah dipersiapkan, tetapi tidak sekalian 4 soal yang diberikan guru. Guru meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk lari ke meja guru setelah kata "mulai" untuk mengambil soal pertama menurut warna kelompok mereka dan membawa soal tersebut ke kelompoknya. Selanjutnya guru memerintahkan kepada tiap kelompok yang diwakili orang kedua untuk membawa jawaban ke depan kelas. Guru memeriksa jawaban. Jika jawaban sesuai dengan pertanyaan pada set pertanyaan, pertanyaan kedua dari tumpukan warna mereka diambil. Hal ini dilakukan sampai set pertanyaan masing-masing kelompok habis. Tetapi jika ada jawaban yang tidak sesuai dengan pertanyaan, guru menyuruh sang pelari untuk membawa kembali soalnya ke kelompoknya dan mencoba lagi mencari jawaban yang benar. Saat seorang siswa sedang "berlari" yang lainnya memindahi sumbernya dan membiasakan diri dengan isinya sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan dengan lebih efisien. Setelah semua kelompok menyelesaikan semua set pertanyaan kelompok mereka masing-masing, guru mengumumkan kelompok pemenang yaitu kelompok yang dapat menjawab semua pertanyaan dengan benar. Selanjutnya guru membahas pertanyaan yang tidak dimengerti atau tidak dapat dijawab siswa dan membuat catatan tertulis.

Pada kegiatan akhir guru memberi evaluasi kepada setiap individu dan dikerjakan secara individu. Setelah semua siswa selesai mengerjakan soal evaluasi, guru meminta siswa untuk mengumpulkan lembar jawaban dan dilanjutkan dengan membimbing siswa dalam menyimpulkan

materi pelajaran. Selanjutnya guru mengakhiri pembelajaran dengan memberi tugas rumah (PR) kepada siswa.

b) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua membahas tentang membaca dan menulis lambang pecahan yang berpedoman pada rencana pelaksanaan pembelajaran 2 (RPP 2). Sebelum memulai pelajaran guru meminta siswa untuk mengumpulkan tugas rumah yang telah dikerjakan. Pada kegiatan awal pembelajaran guru terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa setelah proses pembelajaran pertemuan pertama ini berakhir. Kemudian dilanjutkan dengan memotivasi siswa dengan memberi contoh dalam kehidupan sehari-hari. Setelah itu beberapa orang siswa untuk memberi contoh lain yang pernah dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan materi pelajaran.

Memasuki kegiatan inti guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan kalimat yang mudah dipahami siswa. Selanjutnya guru mengorganisasi siswa ke dalam kelompok yang telah ditentukan guru dengan membagi kelas menjadi tiga kelompok dengan memberi nama warna pada setiap kelompok sehingga mereka dapat mengenali set pertanyaan mereka di meja guru. Setelah semua siswa duduk dalam kelompoknya masing-masing, guru memberi tiap kelompok satu set pertanyaan yang telah dipersiapkan, tetapi tidak sekalian 4 soal yang diberikan guru. Guru meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk lari ke meja guru setelah kata "Mulai" untuk mengambil soal pertama menurut warna kelompok mereka dan membawa soal tersebut ke kelompoknya. Selanjutnya guru memerintahkan kepada tiap kelompok yang diwakili orang kedua untuk membawa jawaban ke depan kelas. Guru memeriksa jawaban. Jika jawaban sesuai dengan pertanyaan pada set

pertanyaan, pertanyaan kedua dari tumpukan warna mereka diambil. Hal ini dilakukan sampai set pertanyaan masing-masing kelompok habis. Tetapi jika ada jawaban yang tidak sesuai dengan pertanyaan, guru menyuruh sang pelari untuk membawa kembali soalnya ke kelompoknya dan mencoba lagi mencari jawaban yang benar. Saat seorang siswa sedang "Berlari" yang lainnya memindahi sumbernya dan membiasakan diri dengan isinya sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan dengan lebih efisien. Setelah semua kelompok menyelesaikan semua set pertanyaan kelompok mereka masing-masing, guru mengumumkan kelompok pemenang yaitu kelompok yang dapat menjawab semua pertanyaan dengan benar. Selanjutnya guru membahas pertanyaan yang tidak dimengerti atau tidak dapat dijawab siswa dan membuat catatan tertulis.

Pada kegiatan akhir guru memberi evaluasi kepada setiap individu dan dikerjakan secara individu. Setelah semua siswa selesai mengerjakan soal evaluasi, guru meminta siswa untuk mengumpulkan lembar jawaban dan dilanjutkan dengan membimbing siswa dalam menyimpulkan materi pelajaran. Selanjutnya guru mengakhiri pembelajaran dengan memberi tugas rumah (PR) kepada siswa.

Observasi siklus I: Dari hasil observasi peningkatan motivasi siswa dalam proses pembelajaran belum begitu maksimal. Hal ini terlihat dari aktivitas yang dilakukan siswa. Siswa masih bermain-main dengan teman sekelompoknya sehingga suasana kelas menjadi tidak tertib. Tetapi hal ini dapat diatasi setelah peneliti memberi teguran kepada siswa. Hasil observasi motivasi belajar siswa sudah terdapat peningkatan, walaupun belum maksimal. Sehingga diperlukan pelaksanaan siklus selanjutnya agar mendapatkan hasil yang baik.

Hasil observasi motivasi belajar siswa pada siklus I dapat diketahui bahwa

jumlah siswa yang kategori motivasi belajarnya tinggi adalah sebanyak 13 orang siswa dan kategori motivasi belajarnya sedang adalah 18 orang. Pada siklus I atau pada pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* tidak ada siswa yang mendapatkan kategori motivasi rendah. Hal ini disebabkan melalui model pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* siswa lebih termotivasi untuk belajar, karena tugas yang diberikan guru tidak hanya dilakukan secara individu tetapi juga dilakukan dengan kelompok. Selain itu, tugas yang diberikan membuat siswa termotivasi untuk menyelesaikannya karena tugas yang diberikan diberi warna dan menarik. Jika dibandingkan dengan hasil observasi motivasi belajar siswa pada pertemuan sebelum tindakan, motivasi belajar siswa pada siklus I lebih tinggi.

Rata-rata motivasi belajar siswa pada siklus I memperoleh skor 20. Pengkategorian motivasi belajar siswa tersebut berdasarkan perolehan skor terendah dan skor tertinggi, selanjutnya dibuat rentang. Berdasarkan rata-rata motivasi belajar siswa perindikator pada siklus I dapat dikatakan bahwa motivasi belajar siswa pada siklus I dikategorikan sedang. Persentase rata-rata motivasi belajar siswa pada siklus I adalah $(638/930) \times 100 = 68,28\%$. Berdasarkan kriteria motivasi belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa secara klasikal kriteria motivasi belajar siswa pada siklus I dikatakan "baik" karena persentasenya berada pada rentang 56% - 75%.

Refleksi siklus I: Berdasarkan lembar pengamatan dan diskusi peneliti bersama pengamat selama melakukan tindakan sebanyak dua kali pertemuan banyak sekali kekurangan-kekurangan yang dilakukan oleh guru dan siswa. Kekurangan-kekurangan tersebut diantaranya adalah sebagai berikut. Dari

segi aspek siswa kekurangan siswa antara lain: (a) sebagian siswa belum bisa bekerjasama dengan baik, ini terlihat masih ada siswa yang bekerja sendiri-sendiri dalam mengerjakan LKS kelompok, dan ada beberapa siswa yang hanya menunggu jawaban dari temannya; dan (b) pada saat mengambil tugas kelompok di meja guru, masih banyak perwakilan kelompok yang salah mengambil warna soal yang ditugaskan untuk setiap kelompok. Rencana yang akan dilakukan peneliti untuk memperbaiki kekurangan tersebut adalah: (a) menyuruh siswa agar membawa buku paket dan mempelajari materi pelajaran; (b) memotivasi siswa bekerjasama dan bertukar pikiran dalam menyelesaikan tugas yang diberikan dalam rangka tanggungjawab pada diri sendiri dan kelompok; dan (c) memotivasi siswa untuk bisa menjadi kelompok yang terhebat.

3. Deskripsi Penelitian pada Siklus II

Siklus II merupakan tindak lanjut dari siklus I penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw*. Siklus II dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar matematika siswa.

a) Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga membahas tentang menyajikan nilai pecahan dengan gambar yang berpedoman pada rencana pelaksanaan pembelajaran 3 (RPP 3). Sebelum memulai pelajaran guru meminta siswa untuk mengumpulkan tugas rumah yang telah dikerjakan. Pada kegiatan awal pembelajaran guru terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa setelah proses pembelajaran pertemuan pertama ini berakhir. Kemudian dilanjutkan dengan memotivasi siswa dengan memberi contoh dalam kehidupan sehari-hari. Setelah itu beberapa orang siswa untuk memberi contoh lain yang pernah dialami siswa

dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan materi pelajaran.

Memasuki kegiatan inti guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan kalimat yang mudah dipahami siswa. Selanjutnya guru mengorganisasi siswa ke dalam kelompok yang telah ditentukan guru dengan membagi kelas menjadi tiga kelompok dengan memberi nama warna pada setiap kelompok sehingga mereka dapat mengenali set pertanyaan mereka di meja guru. Setelah semua siswa duduk dalam kelompoknya masing-masing, guru memberi tiap kelompok satu set pertanyaan yang telah dipersiapkan, tetapi tidak sekalian 4 soal yang diberikan guru. Guru meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk lari ke meja guru setelah kata “mulai” untuk mengambil soal pertama menurut warna kelompok mereka dan membawa soal tersebut ke kelompoknya. Selanjutnya guru memerintahkan kepada tiap kelompok yang diwakili orang kedua untuk membawa jawaban ke depan kelas. Guru memeriksa jawaban. Jika jawaban sesuai dengan pertanyaan pada set pertanyaan, pertanyaan kedua dari tumpukan warna mereka diambil. Hal ini dilakukan sampai set pertanyaan masing-masing kelompok habis. Tetapi jika ada jawaban yang tidak sesuai dengan pertanyaan, guru menyuruh sang pelari untuk membawa kembali soalnya ke kelompoknya dan mencoba lagi mencari jawaban yang benar. Saat seorang siswa sedang “berlari” yang lainnya memindahkan sumbernya dan membiasakan diri dengan isinya sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan dengan lebih efisien. Setelah semua kelompok menyelesaikan semua set pertanyaan kelompok mereka masing-masing, guru mengumumkan kelompok pemenang yaitu kelompok yang dapat menjawab semua pertanyaan dengan benar. Selanjutnya guru membahas pertanyaan yang tidak dimengerti atau tidak dapat dijawab siswa dan membuat catatan tertulis.

Pada kegiatan akhir guru memberi evaluasi kepada setiap individu dan dikerjakan secara individu. Setelah semua siswa selesai mengerjakan soal evaluasi, guru meminta siswa untuk mengumpulkan lembar jawaban dan dilanjutkan dengan membimbing siswa dalam menyimpulkan materi pelajaran. Selanjutnya guru mengakhiri pembelajaran dengan memberi tugas rumah (PR) kepada siswa.

b) Pertemuan Keempat

Pertemuan keempat membahas tentang membandingkan pecahan sederhana yang berpedoman pada rencana pelaksanaan pembelajaran 4 (RPP 4). Sebelum memulai pelajaran guru meminta siswa untuk mengumpulkan tugas rumah yang telah dikerjakan. Pada kegiatan awal pembelajaran guru terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa setelah proses pembelajaran pertemuan pertama ini berakhir. Kemudian dilanjutkan dengan memotivasi siswa dengan memberi contoh dalam kehidupan sehari-hari. Setelah itu beberapa orang siswa untuk memberi contoh lain yang pernah dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan materi pelajaran.

Memasuki kegiatan inti guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan kalimat yang mudah dipahami siswa. Selanjutnya guru mengorganisasi siswa ke dalam kelompok yang telah ditentukan guru dengan membagi kelas menjadi tiga kelompok dengan memberi nama warna pada setiap kelompok sehingga mereka dapat mengenali set pertanyaan mereka di meja guru. Setelah semua siswa duduk dalam kelompoknya masing-masing, guru memberi tiap kelompok satu set pertanyaan yang telah dipersiapkan, tetapi tidak sekalian 4 soal yang diberikan guru. Guru meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk lari ke meja guru setelah kata “mulai” untuk mengambil soal pertama menurut

warna kelompok mereka dan membawa soal tersebut ke kelompoknya. Selanjutnya guru memerintahkan kepada tiap kelompok yang diwakili orang kedua untuk membawa jawaban ke depan kelas. Guru memeriksa jawaban. Jika jawaban sesuai dengan pertanyaan pada set pertanyaan, pertanyaan kedua dari tumpukan warna mereka diambil. Hal ini dilakukan sampai set pertanyaan masing-masing kelompok habis. Tetapi jika ada jawaban yang tidak sesuai dengan pertanyaan, guru menyuruh sang pelari untuk membawa kembali soalnya ke kelompoknya dan mencoba lagi mencari jawaban yang benar. Saat seorang siswa sedang “berlari” yang lainnya memindahkan sumbernya dan membiasakan diri dengan isinya sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan dengan lebih efisien. Setelah semua kelompok menyelesaikan semua set pertanyaan kelompok mereka masing-masing, guru mengumumkan kelompok pemenang yaitu kelompok yang dapat menjawab semua pertanyaan dengan benar. Selanjutnya guru membahas pertanyaan yang tidak dimengerti atau tidak dapat dijawab siswa dan membuat catatan tertulis.

Pada kegiatan akhir guru memberi evaluasi kepada setiap individu dan dikerjakan secara individu. Setelah semua siswa selesai mengerjakan soal evaluasi, guru meminta siswa untuk mengumpulkan lembar jawaban dan dilanjutkan dengan membimbing siswa dalam menyimpulkan materi pelajaran. Selanjutnya guru mengakhiri pembelajaran dengan memberi tugas rumah (PR) kepada siswa.

Observasi siklus II : Dari observasi sudah terlihat peningkatan sesuai dengan yang diharapkan. Dari lembar observasi guru dan siswa tampak bahwa aktivitas guru dan siswa sudah terbiasa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw*. Sehingga peneliti menghentikan penelitiannya pada siklus II ini.

Hasil observasi motivasi belajar siswa pada siklus II di atas, dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang memperoleh kategori tinggi adalah sebanyak 30 orang siswa dan yang dikategorikan sedang sebanyak 1 orang siswa. Pada siklus II proses pembelajaran yang dilakukan guru jauh lebih baik dibandingkan siklus I, sehingga motivasi belajar siswa meningkat ke arah yang lebih. Siswa dapat mengerjakan semua tugas yang diberikan guru dengan baik. Dari setiap siklus pembelajaran yang peneliti amati terlihat perkembangan motivasi belajar matematika siswa terhadap pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* meningkat. Peningkatan ini juga salah satunya didorong dari penerapan cara menumbuhkan, meningkatkan dan memberikan motivasi belajar siswa yang peneliti ketahui dari para ahli. Persentase rata-rata motivasi belajar siswa pada siklus II secara klasikal adalah $(718/930) \times 100\% = 77,21\%$. Berdasarkan kriteria motivasi belajar siswa pada bab II, maka kriteria motivasi belajar siswa secara klasikal adalah “baik sekali” karena berada pada rentang 76% 100%.

Refleksi siklus II: Pelaksanaan tindakan untuk siklus kedua sudah lebih baik dari siklus pertama, meskipun ada ketidaktepatan dalam memanfaatkan alokasi waktu yang telah direncanakan sebelumnya. Siswa pada umumnya sudah mengerti dan terbiasa dengan proses pembelajaran yang dilaksanakan, sehingga tidak terlalu sulit lagi mengarahkan siswa. Siswa sudah mulai terbiasa dan berani mengkomunikasikan pendapatnya kepada teman sekelompoknya. Dari refleksi siklus kedua ini peneliti tidak melakukan perencanaan untuk siklus selanjutnya karena pada penelitian ini hanya dilakukan sebanyak dua siklus.

B. Analisis Hasil Tindakan

Berdasarkan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah tindakan dapat

direkapitulasi motivasi belajar siswa peraktivitas sebagai berikut.

Tabel 3. Data Hasil Motivasi Belajar Matematika Siswa pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Aktivitas	Skor			Persentase		
	Sebelum	Siklus I	Siklus II	Sebelum	Siklus I	Siklus II
1	107	138	155	69,0	89,0	100,0
2	78	90	101	50,3	58,1	65,2
3	82	97	104	52,9	62,6	67,1
4	76	86	104	49,0	55,5	67,1
5	81	94	122	52,3	60,6	78,7
6	93	130	132	60,0	83,9	85,2

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa pada aktivitas 1 (tekun menghadapi tugas yang diberikan guru (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang laam, tidak berhenti sebelum selesai) pada sebelum tindakan motivasi belajar siswa dikategorikan baik dengan persentase 69,00%, sedangkan pada siklus I persentase motivasi belajar siswa meningkat menjadi 89,00% dan dikategorikan baik sekali, dan pada siklus II persentase motivasi belajar siswa meningkat lagi menjadi sempurna yaitu 100% dan dikategorikan baik sekali.

Pada aktivitas 2 (ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa)) persentase motivasi belajar siswa sebelum tindakan sebesar 50.3% dan dikategorikan cukup, sedangkan pada siklus I meningkat menjadi 58.1% dan dikategorikan baik, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 65.2% dan dikategorikan baik. Pada aktivitas ini motivasi belajar siswa tidak terjadi peningkatan motivasi yang cukup berarti pada aktivitas 3 (Sering mengajukan pendapat dalam diskusi) persentase motivasi belajar siswa pada sebelum tindakan sebesar 52.9% dan dikategorikan cukup, pada siklus I persentase motivasi belajar siswa meningkat menjadi 62.6% dan dikategorikan baik, dan pada siklus II persentase motivasi belajar terjadi peningkatan lagi menjadi 67.1% dan

dikategorikan baik. Pada aktivitas 4 (Sering bertanya untuk memahami materi pada tugas yang diberikan) persentase motivasi belajar siswa sebelum tindakan sebesar 49.0% dan dikategorikan cukup, pada siklus I terjadi peningkatan menjadi 55,5% dan dikategorikan baik, sedangkan pada siklus II peningkatan terjadi lagi menjadi 67.1% dan dikategorikan baik. Pada aktivitas 5 (berusaha mempertahankan pendapat yang telah diajukan) persentase motivasi belajar siswa sebelum tindakan sebesar 52.3% dan dikategorikan cukup, pada siklus I persentase motivasi belajar matematika siswa meningkat menjadi 60,6% dan dikategorikan baik, dan pada siklus II persentase motivasi belajar matematika siswa terjadi peningkatan lagi menjadi 78.7% dan dikategorikan baik. Pada aktivitas 6 (sering menjadi wakil dari kelompoknya untuk mempresentasikan dan mengantar atau mengambil tugas ke depan kelas) persentase motivasi belajar siswa sebelum tindakan adalah sebesar 60.0% dan dikategorikan baik, sedangkan pada siklus I persentase motivasi belajar siswa meningkat menjadi 83.9% dan dikategorikan baik sekali, dan pada siklus II persentase motivasi belajar matematika siswa terjadi peningkatan lagi menjadi 85.2% dan dikategorikan baik sekali. Berdasarkan hasil rekapitulasi motivasi

belajar siswa sebelum dan sesudah dilakukan tindakan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* per aktivitas di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa terjadi peningkatan yang cukup berarti. Jadi, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas III SDN 001 Pagaran Tapah Darussalam Kabupaten Rokan Hulu.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa bobot rata-rata motivasi belajar matematika siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* lebih tinggi daripada motivasi siswa sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw*. Tingkat aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran semakin meningkat, siswa menjadi aktif berdiskusi dengan kelompok.

Dengan demikian model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* yang diterapkan dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berfikir, memperoleh keterampilan dan ketangkasan dalam menjawab soal serta mampu bekerja sama dengan siswa yang lain. Jadi, ada peningkatan motivasi belajar matematika siswa kelas III SDN 001 Pagaran Tapah Darussalam Kabupaten Rokan Hulu melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw*.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas III SDN 001 Pagaran Tapah Darussalam Kabupaten Rokan Hulu.

Keberhasilan ini disebabkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran matematika. Dengan kondisi tersebut maka aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran matematika meningkat yang mengakibatkan dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.

Bertolak dari kesimpulan dan pembahasan hasil penelitian di atas, berkaitan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* yang telah dilaksanakan, peneliti mengajukan beberapa saran, yaitu:

1. Dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw*, guru sebaiknya lebih memahami langkah-langkah pembelajarannya agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik.
2. Dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw*, sebaiknya guru lebih menegaskan lagi kepada siswa bahwa siswa yang berlari ke depan kelas baik mengambil atau mengumpulkan tugas bukan siswa yang sama setiap kegiatannya, agar siswa lain dapat lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran.
3. Sebaiknya guru lebih mengingatkan pentingnya percaya diri dan motivasi dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat Sekolah Dasar*. Jakarta. depdiknas
- Gimin. 2008. *Instrumen dan Pelaporan Hasil dalam Penelitian Tindakan Kelas*. Pekanbaru
- Ginnis, Paul. 2008. *Trik & Taktik Mengajar*. Jakarta. PT. Indeks
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta. Bumi aksara

- Ibrahim dan Nur. 2000. *Pembelajaran Berdasarkan Masalah*. Surabaya. Unesa University Press
- Ivor. K. Davies. 1991. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta. Rajawali Pers
- Kunandar. 2007. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Dan Persiapan Menghadapi Sertifikasi Guru*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada
- Nasution. 1986. *Didaktif Azas-azas Mengajar*. Bandung. Jemmas
- Prayitno, Elida. 1989. *Motivasi dalam Belajar*. Jakarta. Depdikbud
- Rostiyah. 1989. *Didaktik Metodik*. Jakarta. PT. Bina Aksara
- Sardiman. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rajawali Press
- Slavin, Robert E. 2008. *Kooperatif Learning Teori, Riset dan Praktis*. Bandung. Nusa Media
- Sobel dan Maletsky. 2002. *Mengajar Matematika*. Jakarta. Erlangga
- Solihatn, Etin. 2007. *Cooperatif Learning Analisis Pembelajaran IPS*. Jakarta. Bumi Aksara
- Syah, Muhibbin. 1996. *Psikologi Pendidikan*. Bandung. Remaja Rosda Karya