

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Model Pembelajaran Kooperatif**

##### a) Hakikat Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu bentuk pembelajaran dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran adalah bungkus atau bingkai dari suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.<sup>1</sup> Menurut Arends yang dikutip oleh Suprijono bahwa model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan yang termasuk didalamnya adalah tujuan-tujuan pembelajaran, tahapan-tahapan dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran serta pengelolaan kelas.<sup>2</sup> Sedangkan menurut Joyce dan Weil yang dikutip oleh Rusman menerangkan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola atau rencana yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan oleh guru untuk memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan.<sup>3</sup> Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola atau acuan yang menggambarkan

---

<sup>1</sup> Kokom Kumalasari, *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: Rafika Aditama, 2010), hlm. 57

<sup>2</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013), hlm. 46

<sup>3</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2011), hlm. 136

prosedur yang sistematis dalam merencanakan pembelajaran di kelas dalam tahapan-tahapan kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Fungsi model pembelajaran adalah guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi juga sebagai pedoman bagi pendidik untuk merencanakan proses pembelajaran dikelas.<sup>4</sup>

Ciri-ciri model pembelajaran sebagai berikut:<sup>5</sup>

1. Sesuai dengan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli. Model pembelajaran dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
2. Memiliki misi atau tujuan tertentu pendidikan tertentu. Misalnya model pembelajaran berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
3. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan proses pembelajaran di kelas, misalnya model *synectic* dirancang untuk memperbaiki kreativitas peserta didik.
4. Memiliki bagian-bagian model: (1) urutan langkah-langkah pembelajaran, (2) adanya prinsip-prinsip reaksi, (3) sistem sosial, (4) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis apabila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
5. Memiliki dampak dari diterapkannya model pembelajaran. dampak tersebut meliputi: (1) dampak pembelajaran, yakni hasil belajar yang

---

<sup>4</sup> Suprijono, *Cooperative Learning...*, .hlm. 46

<sup>5</sup> Rusman, *Model-model...*, hlm. 136

dapat diukur, (2) dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.

6. Membuat rancangan mengajar (desain intruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang telah dipilih.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran tidak hanya dapat mempermudah guru dalam mengelola kelas ketika proses pembelajaran tetapi juga dapat berdampak positif bagi peserta didik. Misalnya dengan menggunakan model pembelajaran peserta didik akan lebih berkeaktifitas dalam berpikir sehingga dapat meningkatkan proses belajar mengajar yang diharapkan serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

#### b) Hakikat Pembelajaran Kooperatif

Kooperatif berarti bekerja sama dan pembelajaran berarti belajar. pembelajaran kooperatif adalah belajar melalui kegiatan bersama. Kooperatif sangatlah sesuai dengan hakikat manusia sebagai makhluk sosial yang berinteraksi serta saling membantu antar manusia lain kearah yang baik dan bersama. Kooperatif dapat meningkatkan belajar peserta didik untuk lebih baik dan meningkatkan sikap kerjasama, tolong menolong dalam perilaku sosial.<sup>6</sup>

Menurut Johnson dan Johnson yang dikutip oleh Isjoni menerangkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah mengelompokkan peserta didik menjadi kelompok kecil agar peserta didik dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki bersama teman kelompoknya.<sup>7</sup> Suherman menyatakan model pembelajaran kooperatif mencakup kelompok-kelompok

---

<sup>6</sup> Buchari Alma, dkk, *Guru Profesional*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm 81

<sup>7</sup> Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hlm 23

kecil peserta didik yang bekerja sama sebagai tim untuk menyelesaikan sebuah masalah, tugas, atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama.<sup>8</sup> Sedangkan menurut Abdulhak yang dikutip oleh Rusman mengatakan pada haikakatnya pembelajaran kooperatif sama dengan kerja kelompok. Oleh karena itu banyak guru yang menyatakan tidak ada sesuatu yang aneh dalam pembelajaran kooperatif karena mereka beranggapan telah melakukan pembelajaran ini walaupun tidak semua belajar kelompok dikatakan pembelajaran kooperatif.<sup>9</sup> Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang menggunakan kelompok-kelompok kecil dalam menyelesaikan masalah, tugas, atau proyek secara bersama-sama untuk mencapai tujuan bersama serta bertanggung jawab terhadap keberhasilan setiap individu dan kelompoknya.

Pola pikir pembelajaran kooperatif pada dasarnya manusia mempunyai perbedaan. Dengan perbedaan ini manusia akan saling asah, asih, asuh (saling mencerdaskan). Peserta didik tidak hanya terpaku belajar pada guru, namun juga dengan sesama peserta didik lainnya. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang asih dan asuh untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan sebagai latihan hidup di masyarakat.<sup>10</sup> Pembelajaran kooperatif telah dikembangkan secara intensif melalui berbagai

---

<sup>8</sup> Erman Suherman, dkk, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Bandung: FMIPA Universitas Pendidikan Indonesia), hlm 260

<sup>9</sup> Rusman, *Model-model...*, hlm. 203

<sup>10</sup> Muhammad Fathurrohman, *Model-model Pembelajaran Inovatif Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*, (Jogjakarta: Ar-ruzz media, 2015), hlm 44

penelitian yang berpijak pada beberapa pendekatan yang diasumsikan mampu meningkatkan proses dan hasil belajar.<sup>11</sup>

Dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif tidak hanya menanamkan peserta didik pada materi yang akan dipelajari saja, namun juga menekankan pada pelatihan peserta didik untuk mempunyai kemampuan sosial yakni kemampuan berkelompok, bekerjasama, dan bertanggungjawab terhadap sesama teman kelompok untuk mencapai tujuan kelompok. Sehingga membuat peserta didik menjadi aktif dan semangat dalam belajar serta membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang maksimal.

#### c) Unsur-unsur Pembelajaran Kooperatif

Menurut Johnson dan Sutton yang dikutip oleh Mufarokah terdapat lima unsur penting dalam pembelajaran kooperatif, yakni:<sup>12</sup>

1. Saling ketergantungan positif antar peserta didik. Peserta didik dalam proses pembelajaran kooperatif merasa bahwa mereka sedang bekerja sama, saling membantu untuk mencapai tujuan yang sama. Setiap peserta didik akan merasa dirinya merupakan bagian dari kelompok dan ikut serta bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya.
2. Intraksi/tatap muka antar peserta didik akan semakin meningkat. Belajar kooperatif akan meningkatkan interaksi antar peserta didik satu sama lain. Hal ini terjadi karena mereka akan bekerja sama dan saling membantu untuk keberhasilan kelompok. Saling memberi

---

<sup>11</sup> Sutiman, dkk. "Efektivitas Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Aktivitas dan Motivasi Belajar Mahapeserta didik pada Perkuliahan Filsafat Ilmu", dalam *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains* Vol.2 No.1 (2014): 52

<sup>12</sup> Anisatul Mufarokah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hlm. 116-117

bantuan akan berlangsung secara alamiah karena kegagalan seorang anggota kelompok akan mempengaruhi keberhasilan kelompok tersebut. Interaksi dalam pembelajaran kooperatif adalah interaksi dalam hal tukar-menukar ide mengenai masalah yang sedang dihadapi bersama. Mereka akan menyelesaikan masalah yang dihadapi secara bersama-sama.

3. Akuntabilitas individual (tanggung jawab individual). Akuntabilitas individual dapat berupa tanggung jawab peserta didik dalam hal: (a) membantu peserta didik yang membutuhkan bantuan, dan (b) peserta didik tidak hanya sekedar “membonceng” pada hasil kerja teman sekelompoknya.
4. Keterampilan menjalin hubungan antar pribadi (intrapersonal). Peserta didik selain dituntut untuk mempelajari materi, peserta didik juga dituntut untuk belajar bagaimana berinteraksi, bersikap, menyampaikan ide kepada peserta didik yang lain dalam kelompoknya.
5. Proses kelompok. Proses pembelajaran kooperatif berlangsung secara proses kelompok. Proses kelompok terjadi jika anggota kelompok mendiskusikan tujuan yang akan dicapai serta membuat hubungan kerja yang baik antar anggota kelompok.

Sedangkan menurut Lungdren yang dikutip oleh Isjoni unsur-unsur pembelajaran kooperatif adalah:<sup>13</sup>

1. Peserta didik harus memiliki persepsi bahwa mereka “tenggelam atau berenang bersama”. Peserta didik harus memiliki tanggung jawab terhadap sesama anggota dalam kelompoknya.
2. Peserta didik harus mempunyai pandangan bahwa mereka mempunyai tujuan yang sama.
3. Peserta didik membagi tugas dan membagi tanggung jawab diantara para anggota kelompoknya.
4. Peserta didik diberi penghargaan atau evaluasi yang akan berpengaruh terhadap evaluasi kelompok.
5. Peserta didik membagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerja sama selama belajar.
6. Setiap peserta didik akan diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Sedangkan menurut Roger dan Johnson yang dikutip oleh Lie menyatakan bahwa tidak semua kerja kelompok dianggap pembelajaran kooperatif. Ada lima unsur-unsur pembelajaran kooperatif yang harus ada pada pembelajaran kooperatif, yaitu:<sup>14</sup>

1. Saling ketergantungan positif

Keberhasilan suatu karya sangatlah bergantung pada usaha yang dilakukan oleh setiap anggotanya. Untuk menciptakan kelompok kerja

---

<sup>13</sup> Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif*, hlm. 14

<sup>14</sup> Anita Lie, *Cooperative Learning Mempraktikan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*, (Jakarta: Gramedia, 2007), hlm. 29-33

yang efektif, maka seorang pendidik harus membuat setiap anggotanya saling ketergantungan secara positif satu sama lain. Ada beberapa cara untuk membuat setiap anggota saling ketergantungan positif, yaitu:

- a) Menumbuhkan perasaan peserta didik bahwa dirinya berada dalam kelompok. Pencapaian tujuan terjadi jika semua anggota kelompok berusaha mencapai tujuan.
- b) Mengusahakan agar semua anggota kelompok mendapatkan hasil maupun perolehan yang sama jika kelompok tersebut berhasil mencapai tujuan.
- c) Mengatur agar setiap peserta didik dalam kelompok hanya mendapatkan sebagian dari keseluruhan tugas kelompok. Mereka belum dapat menyelesaikan tugas sebelum mereka menyatukan perolehan tugas mereka sehingga menjadi kesatuan yang utuh.
- d) Setiap peserta didik diberi tugas untuk saling mendukung, saling berhubungan, saling melengkapi, dan saling terkait antar anggota kelompok.

## 2. Tanggung jawab perseorangan

Tugas dan pola penilaian dibuat sesuai prosedur pembelajaran kooperatif. Yaitu setiap peserta didik akan diberi tanggung jawab masing-masing untuk menyelesaikan tugasnya sendiri agar tugas



selanjutnya dalam kelompok dapat dilaksanakan. Adapun beberapa cara menumbuhkan pertanggung jawaban individu sebagai berikut:

- a) Kelompok besar jangan terlalu besar. Lebih sedikit anggota kelompoknya maka lebih besar pertanggung jawaban individunya.
- b) Memberi tugas kepada peserta didik yang dipilih secara random untuk mempresentasikan hasil kelompoknya di depan kelas.
- c) Melakukan tes terhadap setiap peserta didik.
- d) Mengamati setiap peserta didik dalam kelompok dan mencatat frekuensi individu dalam membantu kelompok.

### 3. Tatap muka

Dalam pembelajaran kooperatif setiap kelompok diberikan kesempatan untuk bertatap muka dan berdiskusi. Kegiatan ini akan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota. Inti dari sinergi yang dibentuk adalah menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan, dan mengisi kekurangan.

Kegiatan tatap muka akan memberikan pengalaman yang berharga pada setiap anggota kelompok untuk bekerja sama, menghargai setiap usaha, memanfaatkan kelebihan masing-masing. Kelompok belajar dibentuk secara heterogen. Dengan adanya perbedaan disetiap anggota akan menjadi modal utama dalam proses saling mendukung antar anggota kelompok.

#### 4. Komunikasi antar anggota

Setiap anggota kelompok harus mempunyai keterampilan komunikasi antar anggota. Karena unsur ini menghendaki agar setiap peserta didik melakukan komunikasi antar anggota kelompoknya. Sehingga keberhasilan suatu kelompok akan bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan mengutarakan pendapat. Keterampilan berkomunikasi dalam kelompok sangatlah bermanfaat untuk memperkaya pengalaman belajar dan pembinaan perkembangan mental serta emosional peserta didik.

#### 5. Evaluasi proses belajar

Guru memberikan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif. Waktu evaluasi ini tidak perlu dilaksanakan setiap ada kerja kelompok. Namun, bisa dilaksanakan selang beberapa waktu setelah beberapa kali peserta didik terlibat dalam kegiatan pembelajaran kooperatif.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa unsur-unsur pembelajaran kooperatif menurut para ahli diatas haruslah kita terapkan dalam setiap kegiatan pembelajaran kooperatif dengan baik. Maka hasil yang akan didapatkan juga akan maksimal serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

#### d) Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Tujuan utama dalam penerapan pembelajaran kooperatif adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan dapat memberikan kesempatan kepada orang lain dalam menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok.<sup>15</sup>

Tujuan pembelajaran kooperatif yaitu:<sup>16</sup>

- 1) Meningkatkan hasil akademik. Dengan meningkatkan kinerja peserta didik dalam tugas-tugas akademiknya akan meningkatkan hasil akademik peserta didik. Peserta didik akan mampu menjadi narasumber bagi temannya yang kurang mampu serta bagi peserta didik yang memiliki orientasi dan bahasa yang sama.
- 2) Pembelajaran kooperatif memberi peluang agar peserta didik dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belakang dalam belajar. Perbedaan tersebut antara lain: perbedaan suku, agama, kemampuan akademik, dan tingkat sosial.
- 3) Pembelajaran kooperatif akan mengembangkan ketrampilan sosial peserta didik. Ketrampilan sosial yang dimaksud adalah: berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, bersedia menjelaskan ide atau pendapat, bekerja dalam kelompok.

---

<sup>15</sup> Isjoni, *Cooperative Learning, (Efektivitas Pembelajaran Kelompok)*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 14

<sup>16</sup> Tukiran Taniredja, dkk, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 60

Dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan pembelajaran kooperatif adalah dapat mengembangkan pengetahuan, kemampuan, serta ketrampilan peserta didik secara penuh dalam suasana belajar yang terbuka, menyenangkan dan demokratis.

## **B. Model Pembelajaran Kooperatif *Quick On The Draw***

Secara etimologi *quick on the draw* diartikan sebagai ”sangat cepat berpikir” atau diartikan sebagai kecepatan pada berpikir.<sup>17</sup> *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.<sup>18</sup>

*Quick on the draw* merupakan sebuah aktivitas riset untuk kerja tim dan kecepatan. Tujuannya adalah menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan. Kegiatan pembelajaran dengan aktivitas *quick on the draw* didalamnya dapat membantu peserta didik untuk membiasakan diri belajar pada sumber, bukan guru dan sesuai dengan peserta didik yang memiliki karakteristik

---

<sup>17</sup> Lastri Surmayanitra, *Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Strategi Quick On The Draw Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 007 Kampung Baru Kabupaten Kuantan Singingi*, (Skripsi Tidak Di Terbitkan: UIN Syarif Kasim Riau, 2013), hlm. 23

<sup>18</sup> Paul Ginnis, *Trik dan Taktik Mengajar*, (Jakarta: Indeks, 2016), hlm. 163

peserta didik yang memiliki karakteristik tidak dapat duduk diam selama lebih dua menit. *Quick on the draw* akan memberikan pengalaman mengenai macam-macam keterampilan membaca, yang didorong oleh kecepatan aktivitas, ditambah belajar mandiri dan kecakapan ujian yang lain, membaca pertanyaan dengan hati-hati, menjawab pertanyaan dengan tepat.<sup>19</sup>

Berdasarkan definisi yang telah dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa *quick on the draw* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif 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.

Berikut ini merupakan langkah-langkah pelaksanaan dari model pembelajaran kooperatif *quick on the draw*:<sup>20</sup>

- 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.

---

<sup>19</sup> Tina Rosyana dan Indah Puspita Sari, "Penerapan Aktivitas Quick On The Draw Melalui Pendekatan Thinking Aloud Pair Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Dan Penalaran Matematis Peserta didik MA", dalam *Jurnal Ilmiah* Vol 2 No 2 (2015): 195

<sup>20</sup> Ginnis, *Trik dan Teknik...*, hlm. 163-164

- 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 peserta didik lain ke guru (peserta didik 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 peserta didik sedang “berlari”, peserta didik 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 game 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 model pembelajaran kooperatif *quick on the draw*:<sup>21</sup>

- a. Aktivitas ini mendorong kerja kelompok. Semakin efisien kerja kelompok maka akan semakin cepat kemajuannya. Setiap anggota kelompok dapat belajar bahwa pembagian tugas lebih produktif daripada menduplikasi tugas.
- b. Memberi pengalaman mengenai macam-macam ketrampilan membaca, yang didorong oleh kecepatan aktivitas, belajar mandiri, dan kecakapan ujian yang lain. Seperti membaca pertanyaan dengan hati-hati, menjawab pertanyaan dengan tepat, dan dapat membedakan materi yang penting dan tidak begitu penting.
- c. Membantu peserta didik untuk membiasakan diri belajar pada sumber, bukan hanya guru.
- d. Sesuai bagi peserta didik yang berkarakter kinestetik yang tidak dapat duduk diam selama lebih dari dua menit.

---

<sup>21</sup> *Ibid...*, hlm. 164

Sedangkan kelemahan model pembelajaran kooperatif *quick on the draw* antara lain:<sup>22</sup>

- a. Dalam kerja kelompok, peserta didik akan mengalami keributan apabila pengelolaan kelas kurang baik.
- b. Guru sulit mengkoordinir aktivitas peserta didik dalam kelompok
- c. Suasana pembelajaran menjadi ribut dan gandum.

Model pembelajaran *quick on the draw* memiliki beberapa kelebihan dan juga kelemahan ketika diterapkan. Ketika menerapkan model pembelajaran *quick on the draw*, guru beserta peserta didik harus bekerja sama agar tercipta suasana pembelajaran yang kondusif sehingga penerapan model pembelajaran kooperatif *quick on the draw* dapat memberikan manfaat secara maksimal.

### C. Keaktifan Belajar

#### 1. Definisi Keaktifan Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) aktif berarti giat dalam bekerja atau berusaha. Sedangkan keaktifan adalah suatu keadaan dimana peserta didik dapat aktif.<sup>23</sup> Keaktifan belajar adalah peserta didik secara aktif dapat melakukan kegiatan belajar secara bebas baik secara jasmani maupun rohani, tidak takut berpendapat, mampu memecahkan masalah sendiri, dan peserta didik selalu termotivasi untuk berpendapat dalam mengikuti

---

<sup>22</sup> Siti Maimunah, *Pengaruh Penerapan Strategi Quick On tHe Draw dan Self Confidence Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik SMK YP 17 Baradatu Kabupaten Way Kanan*. (Lampung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2018), hlm. 17-18

<sup>23</sup> Sinar, *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta didik*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hlm. 8



pembelajaran.<sup>24</sup> Menurut Sudjana keaktifan belajar dapat terlihat dari keikutsertaan peserta didik dalam melaksanakan tugas belajarnya. Seperti keikutsertaan dalam memecahkan masalah, bertanya kepada peserta didik lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi, berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah, melatih diri untuk memecahkan masalah atau soal. Keaktifan peserta didik dalam proses belajar merupakan upaya peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang ditempuh melalui kegiatan belajar individu maupun kelompok.<sup>25</sup> Jadi keaktifan belajar peserta didik adalah suatu proses pembelajaran yang menekankan pada keaktifan peserta didik didalam kelas secara jasmani maupun rohani guna memperoleh pengalaman belajar baik secara individu maupun kelompok.

Keaktifan belajar peserta didik adalah proses kesibukan pada diri peserta didik untuk berfikir dalam belajar, karena keaktifan peserta didik itu sangat menentukan keberhasilan dalam belajar. Keaktifan peserta didik merupakan inti dari kegiatan belajar. Keaktifan belajar ini terjadi pada semua kegiatan belajar, materi yang dipelajari dan tujuan yang hendak dicapai. Keaktifan peserta didik dalam belajar disekolah dapat terlihat seperti:<sup>26</sup>

- 1) Keberanian menyampaikan pendapat, pikiran dan perasaan.

---

<sup>24</sup> Tri Muah, "Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Intruction (PBI) Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas 9B Semester Gasal Tahun Pelajaran 2014/2015 SMP Negeri 2 Tuntang-Semarang", dalam *Jurnal Scholaria* Vol No 1 (2016): 43

<sup>25</sup> Nana Sudjana, *Hasil dan Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 72

<sup>26</sup> Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhammad, *Belajar Dengan Pendekatan Pakem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 76

- 2) Keinginan dan keberanian berpartisipasi tanpa mempunyai rasa ragu-ragu dalam melakukan sesuatu.
- 3) Adanya usaha dan kreativitas peserta didik dalam sesuatu tanpa tekanan dari siapapun, termasuk guru dalam proses belajar mengajar.
- 4) Dorongan rasa ingin tahu yang tinggi untuk mengetahui serta mengerjakan yang baru dalam proses belajar mengajar.
- 5) Rasa lapang dan bebas dalam melakukan sesuatu (mempunyai rasa percaya yang tinggi).

berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi antara guru dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan belajar. Keaktifan yang dimaksud adalah keaktifan yang menekankan pada keaktifan peserta didik, sebab dengan adanya keaktifan pada peserta didik dalam proses pembelajaran terciptalah suasana belajar yang aktif.

## 2. Indikator Keaktifan Belajar

Menurut Dierich yang dikutip oleh Sardiman, keaktifan belajar dapat dibagi menjadi delapan kelompok, yaitu:<sup>27</sup>

- a. Kegiatan-kegiatan visual (*visual activities*), seperti membaca, mengamati, percobaan, demonstrasi, atau mengamati orang lain.
- b. Kegiatan-kegiatan lisan (*oral activities*), mengemukakan suatu fakta, mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, dan interupsi.

---

<sup>27</sup> Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2016), hlm. 101

- c. Kegiatan-kegiatan mendengarkan (*listening activities*), mendengarkan penjelasan dari guru, diskusi, musik, dan pidato.
- d. Kegiatan-kegiatan menulis (*writing activities*), menulis laporan, menyalin, membuat karangan, menyalin, dan angket.
- e. Kegiatan-kegiatan emosional (*emotional activities*), mempunyai percaya diri, minat, merasa bosan, gembira, tegang, gugup.
- f. Kegiatan-kegiatan mental (*mental activities*), seperti mengingat, merenungkan, menganalisis, memecahkan masalah, mengambil keputusan.
- g. Kegiatan-kegiatan motorik (*motor activities*), melakukan eksperimen, membuat konstruksi, menyelenggarakan permainan, berkebun, beternak.
- h. Kegiatan-kegiatan menggambar (*drawing activities*), menggambar grafik, skema, diagram, pola, peta.

Berdasarkan klasifikasi indikator diatas, keaktifan belajar sangatlah kompleks dan bervariasi. Jika indikator-indikator tersebut diterapkan di kelas, maka suasana kelas akan menjadi lebih dinamis dan tidak membosankan sehingga aktivitas pembelajaran menjadi maksimal dan tujuan pembelajaran akan tercapai.

### 3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat dirangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, peserta didik juga dapat berlatih untuk berfikir kritis dan serta dapat memecahkan permasalahan-permasalahan

dalam kehidupan sehari-hari. Sujdana menyatakan bahwa ada lima hal yang mempengaruhi keaktifan belajar, yakni:<sup>28</sup>

- a. Stimulus belajar
- b. Perhatian dan motivasi
- c. Respon yang dipelajarinya
- d. Penguatan
- e. Pemakaian dan pemindahan

Sedangkan menurut Gagne dan Briggs yang dikutip oleh Yamin faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar diantaranya:<sup>29</sup>

- a. Memberikan dorongan atau menarik perhatian peserta didik
- b. Menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik)
- c. Mengingatnkan kompetensi belajar kepada peserta didik
- d. Memberikan stimulus (masalah, topik dan konsep yang akan dipelajari)
- e. Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajarinya
- f. Memberi umpan balik (feed back)

Dari penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa peserta didik dapat dikatakan aktif karena adanya faktor-faktor yang mempengaruhi dan memenuhi indikator-indikator keaktifan belajar. Sehingga proses interaksi

---

<sup>28</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 62

<sup>29</sup> Martinis Yamin, *Kiat Membelajarkan Peserta didik*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2007), hlm. 84

antara guru dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan belajar akan tercapai dan terciptalah pembelajaran dengan suasana belajar yang aktif.

#### **D. Hasil Belajar**

##### 1. Definisi Hasil Belajar

Menurut Abdurrahman yang dikutip oleh Jihan dan Haris hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh setiap anak setelah selesai mengikuti kegiatan pembelajaran. peserta didik dikatakan berhasil dalam belajar ketika peserta didik dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. sedangkan menurut Romizowski hasil belajar merupakan keluaran (output) dari suatu sistem pemrosesan masuk (input).<sup>30</sup> Sedangkan Sudjana mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar yang dalam pengertian secara lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>31</sup> Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan sebuah perubahan tingkah laku peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

##### 2. Domain Hasil Belajar

Menurut Bloom yang dikutip oleh Kustiawan, Bloom membagi 3 domain dalam hasil belajar, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>32</sup> Setiap domain disusun menjadi beberapa jenjang kemampuan, mulai dari hal yang sederhana sampai dengan hal yang kompleks, mulai dari hal yang mudah sampai dengan

---

<sup>30</sup> Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Presindo, 2008), hlm.14

<sup>31</sup> Sudjana, *Penilaian Hasil....*, hlm. 3

<sup>32</sup> Dedy Kustawan, *Analisis Hasil Belajar*, (Jakarta: Luxima Metro Media, 2013), hlm. 14

hal yang sukar, dan mulai dari hal yang konkret sampai dengan hal yang abstrak. Adapun rincian domain tersebut adalah sebagai berikut:<sup>33</sup>

a. Domain kognitif. Domain ini memiliki enam jenjang kemampuan, yaitu:

- 1) Pengetahuan yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep, prinsip, fakta atau istilah tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya.
- 2) Pemahaman yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkannya tanpa harus menghubungkannya dengan hal-hal lain.
- 3) Penerapan yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode, prinsip, dan teori-teori dalam situasi baru dan konkret.
- 4) Analisis yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen pembentukannya.
- 5) Sintesis yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menggabungkan berbagai faktor.

---

<sup>33</sup> Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik Prosedur*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 17

6) Evaluasi yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengevaluasi suatu situasi, keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan kriteria tertentu.

b. Domain afektif

Domain afektif yaitu internalisasi sikap yang menunjukkan kearah pertumbuhan batiniah dan terjadi bila peserta didik menjadi sadar tentang nilai yang diterima, kemudian mengambil sikap sehingga menjadi bagian dari dirinya dalam membentuk nilai dan menentukan tingkah laku. Domain afektif terdiri atas beberapa jenjang kemampuan, yaitu:<sup>34</sup>

- 1) Kemauan menerima yaitu kemampuan yang harus ada pada peserta didik untuk peka terhadap eksistensi fenomena atau rangsangan tertentu.
- 2) Kemauan menanggapi/menjawab yaitu kemampuan yang harus ada pada peserta didik untuk tidak hanya peka pada suatu fenomena, tetapi juga bereaksi terhadap salah satu cara.
- 3) Menilai yaitu kemampuan yang harus ada pada peserta didik untuk menilai suatu objek, fenomena atau tingkah laku tertentu secara konsisten.
- 4) Organisasi yaitu kemampuan yang harus ada pada peserta didik untuk menyatukan nilai-nilai yang berbeda, memecahkan masalah, membentuk suatu sistem nilai.

---

<sup>34</sup> *Ibid...*, hlm. 18

c. Domain psikomotorik

Munculnya perilaku dari hasil kerja fungsi tubuh manusia. Seperti berlari, melompat, berputar, berjalan, melempar, dan memukul.<sup>35</sup> Domain psikomotorik berhubungan dengan ketrampilan motorik, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi saraf dan koordinasi badan antara lain:<sup>36</sup>

1. Gerakan tubuh. Gerakan tubuh merupakan kemampuan gerakan tubuh yang mencolok.
2. Ketetapan gerakan yang dikoordinasikan. Ketrampilan ini berhubungan dengan urutan atau pola dari gerakan yang dikoordinasikan. Biasanya berhubungan dengan gerakan mata, telinga, dan badan.
3. Perangkat non verbal. Yaitu kemampuan mengadakan komunikasi tanpa kata.
4. Kemampuan berbicara. Yaitu kemampuan yang berhubungan dengan komunikasi secara lisan.

Berdasarkan teori Bloom di atas, maka kemampuan peserta didik dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu tingkat rendah dan tingkat tinggi. Kemampuan rendah terdiri atas pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi. Sedangkan kemampuan tinggi meliputi analisis, sintesis, evaluasi, dan kreativitas. Maka bentuk-bentuk hasil penelitian ini adalah bentuk hasil belajar Bloom. Hal ini didasarkan bahwa ketiga

---

<sup>35</sup> Jumanta Hamdayama, *Metodologi Pengajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hlm. 33

<sup>36</sup> Sudjana, *Penilaian Hasil...*, hlm. 24



ranah yang diajukan lebih terukur untuk mengetahui hasil belajar dan dapat dilakukan dengan mudah khususnya pada pembelajaran yang bersifat formal.

### 3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu:

a. Faktor internal terdiri dari:

- 1) Faktor jasmaniah (kesehatan tubuh, cacat tubuh)
- 2) Faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kesiapan)
- 3) kelelahan

b. Faktor eksternal terdiri dari:

- 1) Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, latar belakang kebudayaan)
- 2) Faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, disiplin sekolah, metode belajar)
- 3) Faktor masyarakat (kegiatan peserta didik dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat).<sup>37</sup>

---

<sup>37</sup> Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 54

Menurut Syah, beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar antara lain.<sup>38</sup>

- a. Faktor internal yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani peserta didik.
- b. Faktor eksternal (faktor dari luar peserta didik), yakni kondisi lingkungan di sekitar peserta didik misalnya faktor lingkungan
- c. Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk kegiatan mempelajari materi-materi pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar diatas dapat disimpulkan bahwa tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi banyak faktor-faktor yang ada, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi upaya pencapaian hasil belajar peserta didik dan dapat mendukung terselenggaranya kegiatan proses pembelajaran. Sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

## **E. Sejarah Kebudayaan Islam**

### **1. Definisi Sejarah Kebudayaan Islam**

Kata sejarah dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau.<sup>39</sup> Menurut Abdurahman, sejarah berasal dari bahasa Arab “*Syajarah*”, yang artinya pohon.

---

<sup>38</sup> Slameto, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), hlm. 145

<sup>39</sup> Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka), edisi ke III

Istilah sejarah dalam bahasa asing lainnya disebut *Histoire* (Prancis), *Geschichte* (Jerman), *Histoire / Geschiedenis* (Belanda) dan *History* (Inggris). Sejarah adalah sebuah ilmu yang berusaha menemukan, mengungkapkan, serta memahami nilai dan makna budaya yang terkandung dalam peristiwa-peristiwa masa lampau.<sup>40</sup> Pengertian lain tentang sejarah adalah catatan peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa lampau mencakup perjalanan hidup manusia dalam mengisi perkembangan dunia dari masa ke masa.<sup>41</sup> Jadi sejarah adalah sebuah ilmu yang mempelajari masa lampau baik dari segi nilai maupun makna pada budaya.

Kata kebudayaan memiliki akar kata budaya berasal dari bahasa Sanskerta yaitu *Buddhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari *Buddhi* (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam bahasa Arab disebut *Tsaqafah*. Dalam bahasa Inggris, kebudayaan disebut *culture*. Kata *Culture* juga sering diterjemahkan sebagai “kultur” dalam bahasa Indonesia.<sup>42</sup> Menurut Small yang dikutip oleh Fuadi mengatakan bahwa kebudayaan mengacu pada kemampuan manusia dalam mengendalikan alam melalui ilmu pengetahuan dan teknologi.<sup>43</sup> Sedangkan menurut Barnadib, kebudayaan adalah hasil budi daya manusia dalam berbagai bentuk dan sepanjang sejarah sebagai milik manusia yang tidak beku

---

<sup>40</sup> Dudung Abdurahman, *Metodologi Penelitian Sejarah*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2007), hlm. 14

<sup>41</sup> Departemen Agama Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam, *Rekonstruksi Sejarah Pendidikan Islam di Indonesia*, (Jakarta, 2005), hlm. 1

<sup>42</sup> Muhaimin, *Islam dalam Bingkai Budaya Lokal*, (Jakarta: Logos, 2001), hlm. 153

<sup>43</sup> Imam Fuadi, *Sejarah Peradaban Islam*, (Yogyakarta: Teras, 2011), hlm. 1

melainkan selalu berkembang dan berubah.<sup>44</sup> Jadi kebudayaan adalah sebuah seni, sastra religi maupun moral yang terjadi dalam masyarakat yang selalu berkembang dan berubah.

Sedangkan Islam memiliki arti agama yang ajaran-ajarannya diwahyukan Allah Swt kepada manusia melalui Nabi Muhammad sebagai Rasul, baik dengan perantaraan malaikat Jibril, maupun secara langsung.<sup>45</sup> Secara garis besar, Islam mengandung makna penyerahan diri sepenuhnya kepada Allah Swt yang dibuktikan dengan sikap taat, tunduk dan patuh kepada ketentuannya guna terwujudnya suatu kehidupan yang selamat, sejahtera, sentosa, bersih dan bebas dari cacat/cela dalam kondisi damai, aman, dan tentram.

Berdasarkan pengertian dari ketiga kata di atas, yaitu sejarah, kebudayaan, dan Islam dapat diambil kesimpulan bahwa sejarah kebudayaan Islam adalah kejadian atau peristiwa masa lampau yang berbentuk hasil karya, karsa dan cipta umat Islam yang didasarkan kepada sumber nilai-nilai Islam.

Pengertian yang lebih komprehensif adalah sebagaimana tercantum dalam lampiran PMA No. 65 Tahun 2014 yaitu: Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam beribadah, bermuamalah dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupan atau menyebarkan ajaran Islam yang dilandasi oleh akidah.<sup>46</sup>

---

<sup>44</sup> Imam Barnadib, *Filsafat Pendidikan*, (Yogyakarta: FIP IKIP, 1987), hlm. 24

<sup>45</sup> Tim Penyusun Studi Islam IAIN Sunan Ampel Surabaya, *Pengantar Studi Islam*, (Surabaya: Sunan Ampel Press, 2010), hlm. 9

<sup>46</sup> Lampiran Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 165 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab Pada Madrasah, hlm. 37

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan hasil karya, karsa, dan cipta manusia umat Islam yang didasarkan kepada nilai-nilai ajaran Islam yang bersumber hukum dari Al-Quran dan Sunnah Nabi. Sejarah kebudayaan Islam adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting ditingkat sekolah Madrasah Ibtidaiyah (MI), karena berisi studi tentang riwayat Rasulullah SAW dan para sahabat, sehingga mengandung nilai-nilai tauladan untuk memberikan petunjuk hidup umat Islam. Secara substansi mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk meneladani orang-orang yang telah membawa pengaruh baik pada masanya dan sesudahnya. Motivasi tersebut yang akan mengantarkan sebagai perwujudan mereka untuk selau dekat dengan Allah SWT.<sup>47</sup>

## 2. Ruang Lingkup Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah

Adapun ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah meliputi:<sup>48</sup>

- a. Sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad saw.
- b. Dakwah Nabi Muhammad saw. dan para sahabatnya, yang meliputi kegigihan dan ketabahannya dalam berdakwah, kepribadian Nabi Muhammad saw, hijrah Nabi Muhammad saw ke Thaif, peristiwa Isra' Mi'raj Nabi Muhammad saw.

---

<sup>47</sup> Fihris, *Desain Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah (MI)*, (Semarang: Pustaka Zaman, 2013), hlm. 2

<sup>48</sup> Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. 2 Tahun 2008, hlm. 25

- c. Peristiwa hijrah Nabi Muhammad saw ke Yatsrib, keperwiraan Nabi Muhammad saw, peristiwa Fathu Makkah, dan peristiwa akhir hayat Rasulullah saw.
- d. Peristiwa-peristiwa pada masa *Khulafaurrasyidin*.
- e. Sejarah perjuangan Walisongo.

### 3. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki tujuan untuk membekali peserta didik untuk membangun masa depan yang lebih baik, yaitu sebagai berikut :<sup>49</sup>

- a. Mengetahui lintasan peristiwa, waktu, dan kejadian yang berhubungan dengan kebudayaan Islam.
- b. Mengetahui tempat-tempat bersejarah dan para tokoh yang berjasa dalam perkembangan Islam.
- c. Memahami bentuk peninggalan bersejarah dalam kebudayaan Islam dari satu periode ke periode berikutnya.
- d. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- e. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

---

<sup>49</sup> Lampiran Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 165 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab Pada Madrasah, hlm. 42

#### 4. Materi Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif

Pokok bahasan materi hijrah Nabi Muhammad ke Thaif terdapat beberapa indikator yakni menyebutkan sebab-sebab Nabi Muhammad hijrah ke Thaif, dan menyebutkan tujuan Nabi Muhammad hijrah ke Thaif.<sup>50</sup>

##### a. Keadaan masyarakat Thaif

Kota Thaif merupakan salah satu kota yang diistimewakan oleh Allah SWT. Kota Thaif terletak di sebelah tenggara kota Mekah. Kota Thaif adalah kota yang sangat bersejarah dalam perkembangan Agama Islam. Jarak kota Thaif sampai Mekah kurang lebih 65 km. Kota Thaif di diami oleh Bani Tsaqif. Penduduk Thaif sudah dihasut oleh Abu Jahal untuk tidak mempercayai Nabi Muhammad sehingga ketika Nabi Muhammad datang ke Thaif, penduduk Thaif menolak secara mentah-mentah dan dijawab scara kasar oleh penduduk Thaif.

##### b. Sebab-sebab Nabi Muhammad hijrah ke Thaif

Sebab-sebab Nabi Muhammad hijrah ke Thaif adalah Tekanan kaum Quraisy kepada Nabi Muhammad yang semakin menjadi-jadi setelah Khadijah dan Abu Thalib wafat. Kaum Quraisy sering mengganggu dan menyakiti Nabi Muhammad. Nabi Muhammad berharap ketika hijrah ke Thaif dapat menyebarkan Agama Islam dengan tenang dan damai. Dan akan medapat dukungan dan bantuan dari saudara-saudaranya.

---

<sup>50</sup> Silabus Mata Pelajaran PAI dan Bahasa Arab Kurikulum 2013 Madrasah Ibtidaiyah (MI) Kelas I dan IV, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam, 2014), hlm 142-143

c. Tujuan Nabi Muhammad hijrah ke Thaif

Tujuan Nabi Muhammad hijrah ke Thaif mencari bantuan keluarganya yang ada di Thaif, yaitu Kinanah yang bergelar Abu Jahil, dan Mas'ud yang bergelar Abu Kahal, serta Habib. Nabi Muhammad meminta bantuan kepada saudaranya di Thaif agar ketika menyebarkan Agama Islam di Thaif dan berjalan dengan tenang dan damai. Namun kenyataannya berbeda, bahwa penduduk Thaif sudah dihasut oleh Abu Jahal agar tidak mempercayai Nabi Muhammad sehingga Nabi Muhammad justru dihina, diusir, dan dilempari batu sehingga terluka.

**F. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif *Quick on The Draw* Pada Materi Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif**

Implementasi model pembelajaran kooperatif *quick on the draw* pada materi hijrah Nabi Muhammad ke Thaif dibuat berdasarkan langkah-langkah pembelajaran *quick on the draw*.<sup>51</sup>

**Table 2.1**  
**Implementasi model pembelajaran *quick on the draw* pada materi hijrah nabi Muhammad ke Thaif**

No	Kegiatan Guru	Kegiatan peserta didik	Karakteristik
1	Guru menyampaikan materi tentang hijrah nabi Muhammad ke Thaif	Peserta didik mencermati materi yang disampaikan oleh guru	Guru menjelaskan dan peserta didik memahami penjelasan guru
2	Guru menanya tentang materi yang belum	Peserta didik bertanya tentang materi hijrah	peserta didik mengumpulkan

<sup>51</sup> Ginnis, *Trik dan Taktik..*, hlm. 163-164



No	Kegiatan Guru	Kegiatan peserta didik	Karakteristik
	dipahami peserta didik tentang hijrah nabi Muhammad ke Thaif	nabi Muhammad ke Thaif yang belum dipahami	informasi yang belum dipahami
3	Guru membagi peserta didik menjadi 8 kelompok	Peserta didik berkumpul bersama kelompoknya	Peserta didik mengatur strategi kelompok
4	Guru menyiapkan 1 set pertanyaan untuk setiap kelompok diatas meja guru	Setiap kelompok mendapat 1 set pertanyaan yang akan diambil di meja guru secara bergantian	menyiapkan model pembelajaran <i>quick on the draw</i>
5	Guru menyampaikan peraturan model pembelajaran <i>quick on the draw</i>	Peserta didik mendengarkan peraturan yang dibacakan oleh guru	Proses pembelajaran <i>quick on the draw</i>
6	Guru memulai proses pembelajaran <i>quick on the draw</i>	Perwakilan kelompok mengambil pertanyaan di meja guru dan kembali kekelompoknya masing-masing dan membacakan soal yang didapat. Kemudian peserta didik mencari jawaban dibuku dan menulis jawabannya dikertas kemudian diserahkan pada guru dengan orang yang berbeda dengan yang mengambil soal. Jika jawaban benar, maka guru memperbolehkan peserta didik untuk mengambil soal lagi sampai habis	Proses pembelajaran <i>quick on the draw</i>
7	Setelah soal habis guru menentukan kelompok yang menang berdasarkan kecepatan dan ketepatan kelompok. Serta mereview kembali soal-soal yang sudah dikerjakan	Bersama guru membahas soal yang telah dijawab	Proses pembelajaran selesai

## G. Penelitian Terdahulu

Dalam sebuah penelitian tentunya ada persamaan dan perbedaan dengan penelitian lainnya. Hasil penelitian yang relevan dari penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Eva Susanti dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick on The Draw* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Pada Materi Pecahan Murid Kelas III MI Muhammadiyah Simpang Kubu Kabupaten Kampar” menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antara motivasi belajar matematika sebelum penerapan dan motivasi belajar setelah penerapan. Dengan hasil rata-rata presentase motivasi pada siklus I sebesar 66,5% dan siklus II meningkat 76,83%.<sup>52</sup>
2. Penelitian oleh Yintia Saptiani dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* Dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Pada Peserta didik Kelas IV SD Negeri IV Purwoharjo Tahun Ajaran 2012/2013” menunjukkan bahwa *quick on the draw* dapat meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar peserta didik. Keaktifan peserta didik dari 38,46% menjadi 84,62%. Sedangkan hasil belajar peserta didik dari 46,15% menjadi 88,46%.<sup>53</sup>

---

<sup>52</sup> Eva Susanti, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick on The Draw Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Pada Materi Pecahan Murid Kelas III MI Muhammadiyah Simpang Kubu Kabupaten Kampar*, (Pekanbaru: Skripsi tidak Diterbitkan, 2010)

<sup>53</sup> Yintia Saptiani, *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick On The Draw Dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Pada Peserta didik Kelas IV SD Negeri Purwoharjo Tahun Ajaran 2012/2013*, (Surakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2013).

3. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Murnia Azizah dalam skripsinya yang berjudul “*Pengaruh Model Quick On The Draw Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS di SDN 19 Ampenan Tahun Pelajaran 2016/2017*”. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa sebesar 63,4% pembelajaran sejarah dipengaruhi oleh model *quick on the draw*. Dengan demikian *quick on the draw* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pada mata pelajaran IPS di SDN 19 Ampenan Tahun Pelajaran 2016/2017.<sup>54</sup>

**Table 2.2**  
**Perbandingan Penelitian**

No	Aspek	Penelitian Terdahulu			Penelitian Sekarang
		A	B	C	
1	Judul	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Quick on The Draw</i> Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Pada Materi Pecahan Murid Kelas III MI Muhammadiyah Simpang Kubu Kabupaten Kampar	Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Quick On The Draw</i> Dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Pada Peserta didik Kelas IV SD Negeri IV Purwoharjo Tahun Ajaran 2012/2013	Pengaruh Model Quick On The Draw Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS di SDN 19 Ampenan Tahun Pelajaran 2016/2017	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif <i>Quick on The Draw</i> terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Peserta Didik MI Podorejo di Sumbergempol Tulungagung
2	Jenis Penelitian	PTK	Pendekatan kuantitatif	Pendekatan kuantitatif	Pendekatan kuantitatif

<sup>54</sup> Murnia Azizah, *Pengaruh Model Quick On The Draw Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS di SDN 19 Ampenan Tahun Pelajaran 2016/2017*, (Mataram: Skripsi Tidak di Terbitkan, 2017)

No	Aspek	Penelitian Terdahulu			Penelitian Sekarang
		A	B	C	
3	Variabel Terikat	Motivasi belajar	Keaktifan belajar	Hasil Belajar	keaktifan dan Hasil belajar
4	Lokasi	MI Muhammadiyah Simpang Kubu	SDN IV Purwoharjo	SDN 19 Ampenan	MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung
5	Model Pembelajaran	<i>Quick on the draw</i>	<i>Quick on the draw</i>	<i>Quick on the draw</i>	<i>Quick on the draw</i>

Dari penelitian yang telah dipaparkan di atas, peneliti mencoba membuat penelitian yang sedikit berbeda dengan penelitian di atas, yakni dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Quick on The Draw* terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Peserta Didik di MI Podorejo di Sumbergempol Tulungagung”.

## H. Kerangka Berpikir Penelitian

Berdasarkan Berdasarkan penyajian deskripsi teoritik dapat disusun suatu kerangka berpikir untuk memperjelas arah dan maksud penelitian. Kerangka berpikir ini disusun berdasarkan variable kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dipakai dalam penelitian yaitu pengaruh model pembelajaran *quick on the draw* terhadap keaktifan dan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam. Keberhasilan proses belajar mengajar dapat dilihat dari model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Kerangka berpikir dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

**Bagan 2.1**  
**Kerangka Berpikir Penelitian**

