

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penelitian**

Menurut Nurjanah dkk. (2020), Akidah Akhlak merupakan mata pelajaran yang umumnya diajarkan lembaga pendidikan Islam yaitu madrasah. Sementara itu, di lembaga pendidikan umum, mata pelajaran ini termasuk ke dalam kategori mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pembelajaran Akidah Akhlak secara umum mencakup tiga aspek utama yaitu: pemahaman tentang akhlak sebagai pengetahuan yakni kemampuan membedakan antara perilaku baik dan buruk, penerapan nilai-nilai akhlak yang ditandia dengan tumbuhnya kecintaan terhadap kebaikan dan penolakan terhadap keburukan, serta penerapan nilai-nilai tersebut kehidupan sehari-hari. Tujuannya adalah memperkuat keimanan siswa yang tercermin dalam perilaku terpuji. (Saputra & Rifa'i, 2020).

Dalam lingkup pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah, terutama pada mata pelajaran Akidah Akhlak, tujuan pendidikan adalah untuk membentuk siswa agar memahami konsep akidah dan mampu menerapkan prinsip-prinsip akhlak dalam kehidupan sehari-hari. (Rahman dkk., 2022). Selain itu Husen (2024), mengemukakan bahwa siswa hendaknya menjadi umat yang siap melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi dan meningkatkan kualitas keimanan serta ketaqwaan kepada Allah SWT. Mereka juga hendaknya memiliki akhlak mulia dalam kehidupan pribadi, sosial, dan berbangsa. Maka Akidah Akhlak diarahkan untuk menumbuhkan dan memperkuat keimanan siswa melalui pemberian pengetahuan, pemahaman yang mendalam, dan pembiasaan dalam mengamalkan nilai-nilai akidah dan akhlak dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran bersifat satu arah karena metode pembelajaran akidah akhlak di tingkat MI sering kali lebih berfokus pada materi mempelajari materi sebanyak mungkin. Sehingga ini membuat kegiatan pembelajaran di kelas menjadi kaku dan tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam pembelajaran yang lebih aktif. Metode ceramah biasanya menjadi pusat

perhatian dalam proses pembelajaran. Karena mereka memandang mata pelajaran akidah akhlak sebagai kegiatan mendengarkan, siswa menjadi pasif sebagai akibat dari keadaan ini. Hasil pembelajaran Proses pembelajaran cenderung didominasi oleh ceramah. Akibat dari kondisi tersebut siswa menjadi pasif karena menganggap mata pelajaran Aqidah Akhlak adalah sebagai kegiatan mendengarkan. Hasil pembelajaran yang kurang optimal merupakan dampak dari hal ini. (Fithriyah dkk., 2020).

Keterlibatan aktif siswa memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar, dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya serta memantau bagaimana perkembangan siswanya, Merujuk pada pendapat di atas, pembelajaran akan berjalan secara efektif apabila siswa menunjukkan partisipasi aktif, misalnya mengajukan pertanyaan atau mengungkapkan pendapat (Lubis dkk., 2023).

Guru dan siswa harus benar-benar terlibat dalam proses pembelajaran dan saling mendukung satu sama lain untuk mencapai tujuan Pendidikan. Interaksi yang saling menguntungkan dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang efektif. Namun demikian, pencapaian hasil pembelajaran dipengaruhi oleh sejumlah masalah, termasuk aktivitas belajar yang rendah dan siswa yang tidak terbiasa belajar mandiri. Ketidakkampuan model pengajaran yang dipilih untuk mendorong keterlibatan siswa sebaik mungkin adalah akar penyebab dari masalah ini. Setiap jenis aktivitas belajar siswa membutuhkan perhatian guru. Menurut Saputra dkk. (2021) Oleh karena itu, pengajaran bertanggung jawab untuk memastikan bahwa siswa dapat berpartisipasi penuh dalam proses pendidikan.

Berdasarkan studi pendahuluan di kelas IV-B MI Pasanggrahan, aktivitas belajar siswa masih tergolong rendah dalam beberapa aspek. Saat pembelajaran, sebagian siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, berbicara dengan teman mengenai hal di luar pelajaran. Partisipasi dalam bertanya, menjawab, maupun berdiskusi juga rendah, sebagian besar siswa memilih diam atau pasif. Dalam menyimak, siswa kurang fokus sehingga kesulitan memahami materi. Pada kegiatan menulis, masih ditemukan siswa yang enggan mencatat atau menunda

penyelesaian tugas. Kemampuan berpikir juga lemah, ditandai dengan kecenderungan menyerah tanpa mencoba mencari solusi. Rendahnya minat dan semangat belajar terlihat dari sikap bosan, tidak antusias, dan kurang termotivasi. Kondisi ini diperburuk oleh metode pembelajaran yang didominasi ceramah, sehingga keterlibatan siswa menjadi minim. Dari total 30 siswa, 14 siswa (46%) belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 72, yang menunjukkan perlunya peningkatan keterlibatan dalam aspek memperhatikan, membaca, menyimak, bertanya, menjawab, menulis, berdiskusi, serta berpikir aktif.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu menemukan solusi yang akan membuat pembelajaran menyenangkan menggunakan model pembelajaran kooperatif salah satunya. Siswa yang saling bekerjasama dapat memahami pelajaran dengan lebih mudah dibandingkan dengan mereka yang belajar sendiri. Ini dikenal sebagai pembelajaran kooperatif. Pendekatan ini dapat membantu siswa membangun rasa kebersamaan, yang akan membantu mereka mencapai tujuan belajar ( Ali Ismun, 2021).

Salah satu model pembelajaran yang diterapkan disini yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw*. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Ginnis (2008) model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* adalah cara yang menyenangkan bagi siswa untuk mengalami proses pembelajaran dengan cara yang lebih variatif dan interaktif. Siswa dituntut harus lebih kreatif dan berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas dan tanya jawab untuk mengikuti pembelajaran. Penerapan model ini diyakini dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mencapai tujuan pembelajaran, serta memperbaiki hasil belajar. Selain itu, pendekatan ini juga diharapkan mampu mencegah kejenuhan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Gaya pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* dapat membantu siswa belajar lebih efektif karena dibuat menyerupai permainan, dan mencegah siswa dari kebosan saat belajar mata pelajaran Akidah Akhlak. Tugas utama dalam pendekatan pembelajaran ini adalah menyelesaikan kartu-kartu pertanyaan dengan cepat. Jika soal dari setiap kelompok mengambil soal

pertama, dan ketika soal pertama dapat dijawab dengan benar, maka soal kedua dapat diambil. Jika jawaban siswa masih mengandung kesalahan, kartu soal pertama diberikan kembali kepada kelompok untuk menentukan solusi yang tepat. Pemenang dari kegiatan ini adalah tim yang paling cepat menyelesaikan tumpukan kartu soal.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, siswa diajarkan untuk bekerjasama dan aktif terlibat dalam kelompok kecil melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw*, Dengan ini guru dapat mengelola kelas dengan lebih baik dan lebih efisien dengan metode ini. (Ginnis, 2008). Peneliti ingin melaksanakan penelitian dengan judul “ Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata pelajaran Akidah Akhlak” sesuai dengan uraian yang telah disediakan.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas belajar siswa sebelum menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* di kelas IV MI Pasanggrahan?
2. Bagaimana proses penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas IV MI Pasanggrahan?
3. Bagaimana aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak setelah menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw*?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa sebelum menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* di kelas IV MI Pasanggrahan
2. Untuk mengetahui proses penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas IV MI Pasanggrahan
3. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak setelah menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw*

#### **D. Manfaat Hasil penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk menciptakan teori dan model pembelajaran, serta dapat diterapkan pada penelitian lain, terutama ketika membuat teori dan model yang sebanding untuk digunakan di berbagai tingkat kelas atau lingkungan Pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Lembaga Pendidikan

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi Madrasah Ibtidaiyah untuk menciptakan strategi pengajaran yang menarik dan lebih berhasil dalam memenuhi kebutuhan siswanya

- b. Bagi Guru

Dalam rangka meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak, penelitian ini dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan interaktif, yaitu model *Quick On The Draw*.

- c. Bagi Siswa

Penerapan model ini diharapkan akan meningkatkan keterlibatan, dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran, sehingga lebih mudah bagi mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran.

- d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi panduan bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian yang sebanding dengan topik yang sama atau berbeda untuk menciptakan strategi pengajaran yang baru.

#### **E. Kerangka berpikir**

Menurut Ishaac M (2020). Sebagai salah satu taktik untuk meningkatkan standar pembelajaran, model pembelajaran adalah suatu pola atau yang dibuat untuk menghasilkan proses pembelajaran yang efisien dan sukses di kelas. Paradigma pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* merupakan salah satu dari sekian banyak jenis model pembelajaran.

Jenis model pembelajaran kooperatif Tipe *Quick On The Draw* memberikan penekanan pada keterlibatana dan partisipasi siswa dalam mencari, menanggapi, dan melaporkan informasi dari berbagai sumber. Proses pembelajaran berlangsung dalam lingkungan seperti permainan yang mendorong dilakukan dalam suasana yang menyerupai permainan yang mendorong pada pacuan kelompok melalui aktivitas kerja tim dan kecepatannya. Model ini mempersiapkan siswa untuk belajar sendiri dengan menggunakan sumber informasi daripada hanya penjelasan guru.

Ginnis (2008), menyatakan bahwa model pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* melibatkan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- a. Buatlah satu set pertanyaan yang sedang dibahas. Setiap pertanyaan dituliskan pada kartu yang berbeda, dan setiap kartu diberi warna yang berbeda. Salinan kartu-kartu tersebut dibuat dan diletakkan di meja guru, tergantung pada jumlah kelompok.
- b. Membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok. Tiap kelompok diberi warna yang berbeda untuk membantu mereka mengidentifikasi kartu pertanyaan yang ada di meja guru.
- c. Sediakan satu materi sumber untuk setiap kelompok. Seetiap siswa dapat menggunakan satu sumber, karena biasanya hanya satu halaman dari buku teks standar, akan lebih baik jika materi tidak terlalu jelas sehingga siswa harus mengeksplorasi teks tersebut untuk memahami materi.

- d. Salah satu anggota dari setiap kelompok berbegas ke meja guru untuk mengambil kartu pertanyaan pertama yang sesuai dengan warna kelompoknya setelah guru memberikan aba-aba “mulai”, dan kemudian mengembalikannya kepada kelompoknya.
- e. Dengan menggunakan materi sumber yang telah disediakan, kelompok bekerjasama untuk mengidentifikasijawaban yang tepat, dengan menggunakan sumber informasi yang diberikan, kemudian mencatatnya di lembar yang berbeda.
- f. Anggota kelompok berikutnya memberikan lembar jawaban kepada guru setelah mengisi soal. Kelompok diizinkan untuk memilih karu pertanyaan berikutnya dari tumpukan kartu dengan warna yang sama jika jawabannya dianggap benar dan lengkap. Hingga setiap pertanyaan terjawab, prosedur ini dilakukan satu demi satu.
- g. Ketika seorang siswa memilih kartu pertanyaan, siswa lain dalam kelompok terus mempelajari sumber dan memahami isinya agar siap utuk menjawab pertanyaan berikutnya dengan baik.
- h. Kelompok yang menang adalah kelompok yang dapat menjawab setiap pertanyaan dengan benar dalam waktu yang cepat.
- i. Sebagai cara untuk memahami isi materi, guru dan siswa membahas semua pertanyaan yang telah diselesaikan di bagian akhir dan menuliskan poin-poin penting dalam catatan mereka.

Dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak, keberhasilan tidak hanya bergantung pada kelengkapan perangkat pembelajaran, melainkan juga oleh sejauh mana proses tersebut mampu memberikan dampak positif bagi perilaku dan sikap siswa. selain penguasaan terhadap materi, siswa juga perlu memiliki aspek aktivitas dalam belajar. Berdasarkan pemaparan di atas, proses pembelajaran dikatakan baik dan efektif jika menggunakan model pembelajaran yang tepat dan mudah untuk diterapkan. Salah satu model tersebut adalah pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw*.

Kegiatan pembelajaran lebih berpusat pada siswa ketika menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw*, dan guru hanya berperan sebagai fasilitator, pemandu, dan penyedia informasi. Siswa cenderung tidak akan merasa bosan dalam belajar karena lingkungan belajar yang menarik dan interaksi yang menyenangkan. Siswa dalam kelompok akan mengembangkan saling ketergantungan yang positif dari komponen permainan dalam model pembelajaran ini.

Yohana S (2022) mengemukakan bahwa untuk mendukung pembelajaran, guru perlu memasukkan beragam aktivitas fisik dan mental ke dalam kurikulum. Ketika guru memasukkan aktivitas ke dalam kurikulum, siswa dapat berpikir dan terlibat, dan proses pembelajaran akan berjalan lancar jika siswa berpartisipasi aktif dalam pengelolaan informasi.

Paul D. Deirich dalam Monica & Hadiwinarto (2021) menyatakan bahwa indikator aktivitas belajar siswa terdiri dari:

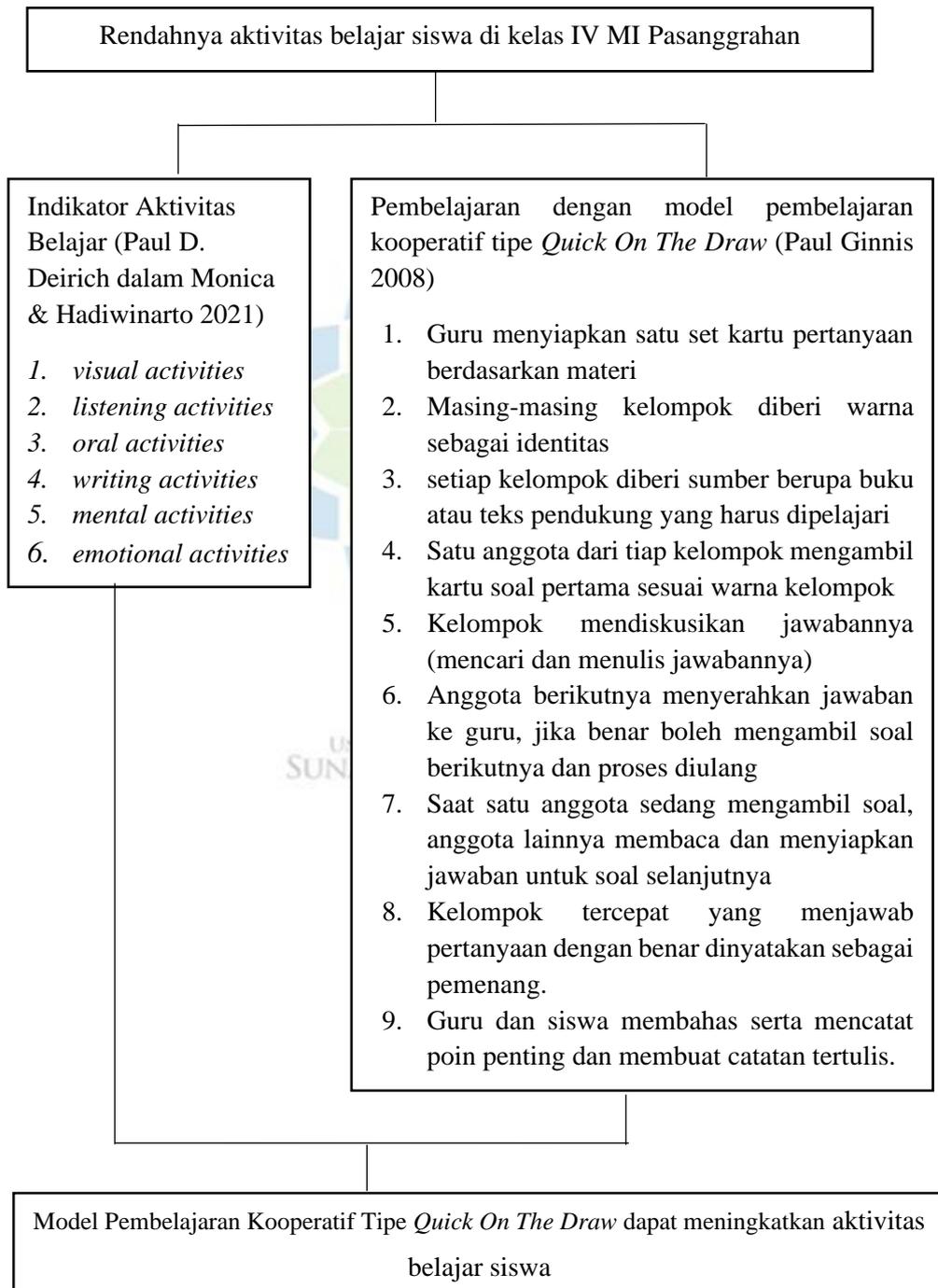
- 1) Kegiatan visual (*visual activities*)
- 2) Kegiatan lisan (*oral activities*)
- 3) Kegiatan mendengarkan (*listening activities*)
- 4) Kegiatan menulis (*writing activities*)
- 5) Kegiatan menggambar (*drawing activities*)
- 6) Kegiatan emosional (*emotional activities*)
- 7) Kegiatan motorik (*motor activities*)
- 8) Kegiatan mental

Berdasarkan macam-macam kegiatan aktivitas belajar siswa di atas, peneliti dalam hal ini memilih enam indikator yang dijadikan acuan dalam penelitian

1. Kegiatan visual (*visual activities*)
2. Kegiatan lisan (*oral activities*)
3. Kegiatan mendengarkan (*listening activities*)
4. Kegiatan menulis (*writing activities*)
5. Kegiatan emosional

## 6. Kegiatan mental

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disusun kerangka pemikiran yang menjadi acuan dalam melaksanakan penelitian. Adapun kerangka pemikiran tersebut, peneliti gambarkan skema berikut:



**Gambar 1.1** Kerangka Berpikir Penelitian

## F. Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini adalah “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* diduga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas IV-B”.

## G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Jurnal karya Dina Anika Marhayani, Mertika, Siti Nurani (2022) STKIP Singkawang Pendidikan Guru Sekolah Dasar dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Quick On The Draw* Terhadap Hasil Belajar IPS” terdapat pengaruh antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Quick On The Draw* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung, jika dilihat dari hasil perhitungan terhadap hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan uji T dua sampel menunjukkan bahwa  $t_{hitung} = 3,1706 > t_{tabel} = 2,0048$  dengan taraf signifikan 5%, artinya  $H_0$  diterima dan  $H_0$  ditolak; (2) model pembelajaran *Quick On The Draw* berpengaruh tinggi terhadap hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan rumus effect size dengan nilai 1,23. Persamaan pada variabel pertama pertama yang digunakan oleh penulis sama dengan variabel yang akan digunakan oleh peneliti, yaitu Model pembelajaran *Quick On The Draw*. Perbedaannya variabel keduanya berbeda, yang digunakan oleh penulis jurnal adalah untuk meningkatkan hasil belajar, sedangkan yang akan digunakan peneliti adalah untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.
2. Jurnal karya Muhammad Ilyas (2020) yang diterbitkan oleh jurnal Pendidikan & kajian Aswaja yang berjudul “ Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together Dalam meningkatkan Aktivitas Belajar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak kelas V di MI. peneliti menggunakan penelitian kualitatif, pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian bahwa Kepala Madrasah harus selalu memberi dukungan terhadap model pembelajaran yang

bisa menyenangkan. semua guru hendaknya semangat untuk memberi pelajaran dengan model pembelajaran yang siswa tidak bosan, siswa khususnya siswa MI Miftahul Ulum antusias ketika pelajaran berlangsung. Persamaan variabel pertama yang digunakan oleh penulis berbeda dengan variabel yang akan digunakan oleh peneliti, yaitu Model pembelajaran *Quick On The Draw*. Adapun variabel keduanya sama, yang digunakan oleh penulis jurnal adalah untuk meningkatkan aktivitas belajar, sedangkan yang akan digunakan peneliti juga adalah untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.

3. Jurnal karya Atin Supriatin (2024), yang diterbitkan oleh Journal Of Social Sciences, Economi And Education, dengan judul “Pembelajaran Model *Quick On The Draw* dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis”. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan komunikasi matematis siswa meningkat dari siklus 1 ke siklus 2 dan berada pada kriteria cukup baik dan baik. Pada siklus 1 rata-rata kemampuan komunikasi matematis klasikal siswa sebesar 64,2 dan pada siklus 2 meningkat menjadi 72,8 dengan presentase ketuntasan belajar pada siklus I yaitu 67% dan meningkat signifikan pada siklus 2 menjadi 78%. Penerapan model *Quick On The Draw* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa kelas V SD Negeri 3 Cileduglor, Cirebon. Persamaannya variabel pertama yang digunakan penulis sama dengan variabel pertama yang digunakan oleh peneliti yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw*. Sedangkan perbedaannya pada variabel kedua penulis berbeda dengan variabel pertama peneliti, variabel pertama penulis yaitu untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis sedangkan yang digunakan peneliti adalah untuk meningkatkan aktivitas belajar.