

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan setiap manusia. Pendidikan mempunyai peranan penting dalam kelangsungan kehidupan manusia, karena melalui pendidikan dapat mengembangkan sumber daya manusia yang lebih berkualitas demi terwujudnya pembangunan nasional dan kemajuan bangsa (Dwipayana, dkk., 2023). Pendidikan dapat dikatakan sebagai landasan terpenting dalam mengelola, menghasilkan, dan meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu, dengan meningkatnya tingkat pendidikan, seseorang mengoptimalkan potensi diri yang setinggi-tingginya pada seluruh potensi yang dimiliki manusia, baik fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spiritual. Oleh karena itu, pemerintah terus berupaya untuk berusaha meningkatkan mutu pendidikan yang baik pada jenjang pendidikan. Baik di tingkat dasar, menengah, maupun jenjang pendidikan tinggi, sehingga dapat menyiapkan sumber daya manusia yang unggul dan berkualitas (Juniati & Widiana, 2017).

Perintah untuk terus belajar dan terus mengembangkan potensi yang diberikan Allah pada tiap individu terdapat dalam Q.S al-‘Alaq/96: 1-5.

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ اِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ

الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾ (العلق/96: 1-5)

Artinya: “(1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. (2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. (3) Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia. (4) Yang mengajar (manusia) dengan pena. (5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.”

Dalam UU No. 20 tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan bahwa pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif

mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”.

Undang-undang ini menjelaskan bahwa pendidikan adalah suatu proses yang bertujuan untuk membangun dan meningkatkan sumber daya manusia yang dimiliki serta kemampuannya untuk menggali potensi yang dimilikinya agar dapat bermanfaat bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan pemerintah. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, perlu dilakukan peningkatan kualitas pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan melalui proses pembelajaran di sekolah (Rahmatullah & Hidayat, 2021).

Pembelajaran di sekolah bukan hanya sekedar meningkatkan ilmu pengetahuan tetapi penting untuk memaknai nilai-nilai yang terkandung dalam ilmu yang dipelajari khususnya pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Pendidikan agama Islam tidak hanya sekedar diajarkan tetapi juga sangat bermanfaat bila diterapkan dalam kehidupan. Pendidikan agama Islam merupakan upaya sadar dan terencana untuk mempersiapkan peserta didik agar mengetahui, memahami, menghayati dan beriman, bertakwa dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci al-Quran dan al-Hadits melalui bimbingan, pengajaran, amalan dan penggunaan pengalaman (Majid, 2014).

Guru di sekolah memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 Bab IV Pasal 10 tentang Guru dan Dosen, disebutkan bahwa seorang guru diharapkan memiliki empat kompetensi, yaitu kompetensi kepribadian, pedagogik, profesional, dan sosial. Kompetensi pedagogik adalah kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran peserta didik. Guru memiliki tugas utama sebagai pendidik. Oleh karena itu, kompetensi pedagogik adalah salah satu kompetensi yang harus dimiliki dan dikuasai untuk dapat menjalankan tugas profesinya. Guru merupakan seorang manajer dalam pembelajaran, yang bertanggungjawab terhadap perencanaan, pelaksanaan dan penilaian perubahan atau perbaikan program pembelajaran (Mulyani, 2021).

Dalam melaksanakan pembelajaran seorang guru harus lebih kreatif dalam mengembangkan materi yang akan diberikan kepada siswa, terkhusus pada mata pelajaran PAI. Materi ajar yang disiapkan oleh guru harus didesain sedemikian rupa dan disiapkan sebelum kegiatan belajar mengajar berlangsung, sehingga tujuan pembelajaran pun akan tercapai dengan baik (Sardiman, 2020). Sebab, pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan siswa bukan dibuat untuk siswa. Guru juga mempunyai peranan penting untuk menentukan keberhasilan pendidikan, karena guru harus bisa membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar (Virgiantoro, 2017). Motivasi belajar merupakan hal yang utama bagi peserta didik agar peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik guna membentuk perilaku yang baik dalam diri peserta didik (Sardiman, 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung ditemukan bahwa motivasi belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran terbilang rendah. Hal tersebut dibuktikan dengan sikap siswa selama mengikuti proses pembelajaran PAI di kelas. Siswa lebih senang berbincang dengan temannya daripada memperhatikan guru yang sedang memberikan materi pelajaran. Kurangnya aktivitas belajar siswa, sehingga banyak siswa yang memilih diam ketika diajak berinteraksi dengan guru, kemudian saat guru memberikan siswa kesempatan untuk bertanya seputar materi yang belum dimengerti, hanya satu atau dua orang siswa saja yang mengajukan pertanyaan. Pembelajaran di kelas hanya sebatas mendengarkan, mencatat, kemudian menghafal. Sehingga hasil yang diperoleh siswa kurang memuaskan. Realita tersebut dapat terjadi dikarenakan pembelajaran PAI hanya berlangsung satu arah saja dan proses kegiatan pembelajaran kurang menarik perhatian siswa serta kurang adanya variasi dalam penggunaan model pembelajaran.

Model pembelajaran yang divariasikan dan dimodifikasi akan memicu kreativitas dan potensi kritis siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Dengan pembelajaran yang demikian, siswa akan mendapatkan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan, sehingga mereka terlepas dari perasaan bosan dan beban untuk mempelajari sekian banyak materi seperti yang sering dihadapi siswa

jika pembelajaran yang disampaikan bersifat monoton dan *text book oriented* (Virgiantoro, 2017).

Akibat dari kondisi tersebut beberapa siswa mendapatkan nilai yang berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini salah satunya terjadi pada ulangan harian materi Dakwah Nabi Muhammad Saw di Madinah. Di kelas XI IPA 1 terdapat sebanyak 62% atau sekitar 22 orang siswa dari 35 siswa yang mendapat nilai dibawah KKM, dengan rata-rata nilai sebesar 71. Sedangkan di kelas XI IPS 2 terdapat 57% atau sekitar 20 siswa dari total 35 siswa yang memiliki nilai dibawah KKM, dengan rata-rata nilai 73. Adapun untuk nilai KKM pada mata pelajaran PAI sendiri adalah 75. Banyak faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, salah satunya yaitu penggunaan model pembelajaran yang diterapkan (Fauhah, 2021). Penerapan model pembelajaran yang bervariasi dapat memicu antusiasme siswa dalam belajar. Sebab dengan adanya kegiatan yang menarik dalam belajar siswa akan termotivasi untuk belajar sehingga hasil yang diperoleh pun optimal (Uno, 2018).

Cooperative mengandung pengertian bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama. dalam pembelajaran kooperatif, siswa secara individual mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompoknya. Jadi, pembelajaran kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan siswa bekerja untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut (Solihatini, 2007). Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara tersendiri oleh guru. Model pembelajaran merupakan pola penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran (Mulyasa, 2015).

Quick on The Draw merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang pertama kali diperkenalkan oleh Paull Ginnis (Ginnis, 2008). Model kooperatif *Quick on The Draw* adalah suatu model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk melatih kecepatan kerja kelompok dalam menjawab soal-soal pada set kartu pertanyaan, model ini juga bertujuan agar peserta didik merasa senang dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan model *Quick on The Draw* menggunakan media bantu berupa set kartu pertanyaan dan

sumber belajar yang ada (Masikem, dkk., 2016). Dalam tipe ini siswa dirancang untuk melakukan aktivitas berpikir, kemandirian, saling ketergantungan dan kecerdasan emosional. Elemen yang ada dalam aktivitas ini adalah kerja kelompok, membaca, bergerak, berbicara, menulis, mendengarkan, melihat dan kerjasama antar anggota kelompok (Ginnis, 2008).

Penggunaan model kooperatif tipe *Quick on The Draw* belum pernah digunakan di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung terkhusus pada mata pelajaran PAI baik di kelas XI IPA 1 maupun kelas XI IPS 2. Proses pembelajaran di kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung khususnya pada mata pelajaran PAI masih didominasi oleh model pembelajaran biasa (konvensional). Pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru-guru yang pada umumnya terdiri dari metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas (Peranginangin, Barus, & Gulo, 2020). Sehingga peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw* di kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung pada mata pelajaran PAI.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis mengambil judul penelitian tentang “Penerapan Model Kooperatif Tipe *Quick on The Draw* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI (Penelitian Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung)”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

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

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan model kooperatif tipe *Quick on The Draw* pada mata pelajaran PAI?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung pada mata pelajaran PAI?
3. Sejauhmana peningkatan motivasi belajar siswa setelah penerapan model kooperatif tipe *Quick on The Draw* pada mata pelajaran PAI di kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan model kooperatif tipe *Quick on The Draw* pada mata pelajaran PAI.
2. Motivasi belajar siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung pada mata pelajaran PAI.
3. Peningkatan motivasi belajar siswa setelah penerapan model kooperatif tipe *Quick on The Draw* pada mata pelajaran PAI di kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Manfaat bagi siswa dari penelitian ini adalah agar dapat memberikan pengalaman belajar dengan suasana baru yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran PAI.

b. Bagi guru

Manfaat bagi guru dari penelitian ini agar dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pelaksanaan pembelajaran PAI khususnya dalam penerapan model pembelajaran *Quick on The Draw*.

c. Bagi peneliti

Manfaat bagi peneliti dari penelitian ini agar dapat memperoleh pengetahuan dan wawasan secara langsung serta dapat menjadikan motivasi dalam menggali dan mengembangkan model pembelajaran PAI.

E. Kerangka Berpikir

Model pembelajaran *Quick on The Draw* adalah suatu pembelajaran yang lebih mengedepankan kepada aktivitas dan kerja sama siswa dalam mencari, menjawab dan melaporkan informasi dari berbagai sumber dalam sebuah suasana permainan yang mengarah pada acuan kelompok melalui aktivitas kerjasama di dalam tim dan kecepatannya (Ginnis, 2008). Model pembelajaran *Quick on The Draw* merupakan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk dapat mengikuti proses pembelajaran dalam suatu kelompok kecil (Hasanah & Himami, 2021).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw* dalam proses penerapannya akan membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan memberikan pengalaman belajar dalam permainan ini akan lebih memusatkan perhatian siswa untuk lebih bersemangat ketika sedang mengikuti proses pembelajarannya. Elemen yang ada dalam aktivitas ini adalah kerja kelompok, membaca, bergerak, berbicara, menulis, mendengarkan, melihat dan kerja individu (Hataul, dkk., 2021).

Adapun langkah-langkah dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw* ini yaitu: a) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. b) Guru menyiapkan beberapa set kartu soal. c) Pembentukan kelompok menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-6 orang. d) Pemberian bahan ajar dan siswa harus memahami isi bahan ajar. e) Siswa menyelesaikan permasalahan pada kartu set soal dengan kelompoknya, Saat guru “mulai” permainan, satu orang dari kelompok “lari” ke meja guru untuk mengambil pertanyaan pertama menurut warna kelompok dan membawanya ke kelompok masing-masing. f) Melaporkan hasil diskusi kelompok. Setelah menjawab, jawaban dibawa oleh satu anggota kelompok lainnya ke guru. g) Guru memberikan *reward* kepada kelompok yang menang. h) Guru membahas semua pertanyaan. i) Membuat kesimpulan, pada tahap terakhir, guru bersama siswa membuat kesimpulan (Ginnis, 2008).

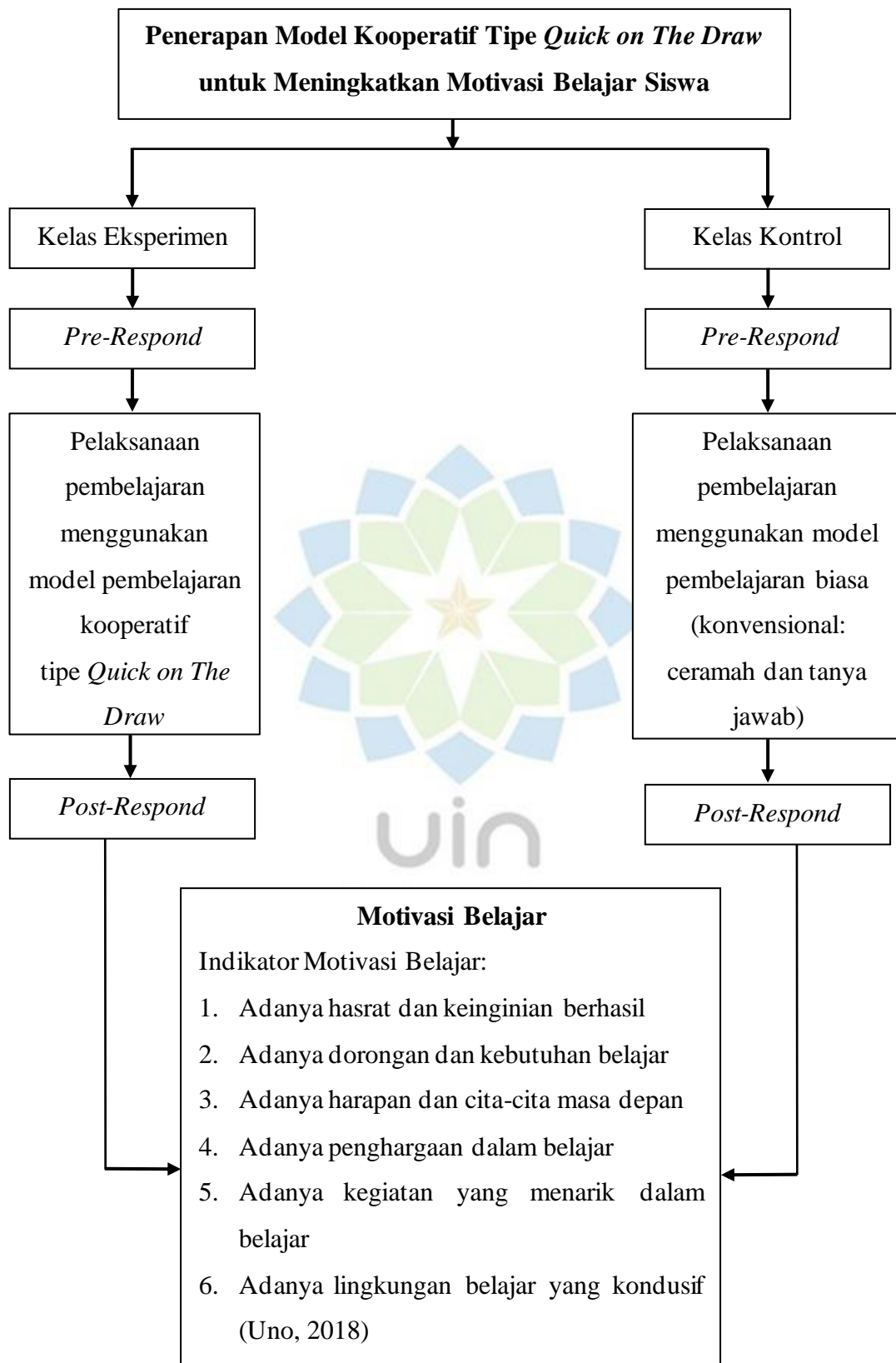
Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung. Motivasi belajar

siswa dapat dilihat dari beberapa klasifikasi indikator yang dikemukakan yaitu sebagai berikut: 1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, 2) adanya dorongan dan kebutuhan belajar, 3) adanya harapan dan cita-cita masa depan 4) adanya penghargaan dalam belajar 5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar 6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik (Uno, 2018).

Variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Quick on The Draw*, yang kemudian akan diterapkan dan dianalisis pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa melalui metode quasi eksperimen dimana membutuhkan dua kelas yang disebut dengan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen akan menggunakan model pembelajaran *Quick on The Draw* saat pelaksanaan pembelajaran. Sedangkan kelas kontrol akan melaksanakan model pembelajaran biasa (konvensional).

Awal proses penelitian ini adalah dengan melihat kondisi awal motivasi belajar siswa melalui *pre-test/pre-respond* yang akan diberikan sebelum pembelajaran. Kemudian, pelaksanaan pembelajaran akan dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw* pada kelas eksperimen dan pelaksanaan model pembelajaran biasa (konvensional) di kelas kontrol.

Penulis melihat motivasi belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw* dan pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran biasa (konvensional: ceramah dan tanya jawab) selesai dilaksanakan dilakukan *post-test/post-respond*. Kemudian hasil dari *pre-test/pre-respond* dan *post-test/post-respond* akan dianalisis menggunakan teknik analisis staitistik untuk mengetahui sejauhmana peningkatan motivasi belajar siswa melalui penerapan model kooperatif tipe *Quick on The Draw* pada mata pelajaran PAI. Adapun kerangka berpikir ini dapat dilihat melalui skema sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris (Rangkuti, 2016). Diasumsikan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Quick on The Draw* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun hipotesis dalam penelitian adalah: “terdapat peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan setelah penerapan model kooperatif tipe *Quick on The Draw* pada mata pelajaran PAI di kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung”.

Untuk menguji hipotesis, jika nilai Sig. (2 tailed) < 0,05, maka hipotesis diterima. Sedangkan jika nilai Sig. (2 tailed) > 0,05, maka hipotesis ditolak (Sugiyono, 2017).

Keterangan:

- a. Jika nilai Sig. (2 tailed) < 0,05 H_a diterima (H_0 ditolak): terdapat peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan setelah penerapan model kooperatif tipe *Quick on The Draw* pada mata pelajaran PAI di kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung.
- b. Jika nilai Sig. (2 tailed) > 0,05 H_a ditolak (H_0 diterima): tidak terdapat peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan setelah penerapan model kooperatif tipe *Quick on The Draw* pada mata pelajaran PAI di kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian terdahulu tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw* tentu saja tidak terlepas dari peran peneliti terdahulu, dengan adanya penelitian terdahulu dapat membantu peneliti untuk mengetahui apa saja yang dibahas pada penelitiannya, baik itu dilihat dari segi pembaharuan, gagasan baru, dan yang lainnya. Adapun penelitian terdahulu penggunaan model pembelajaran *Quick on The Draw*, yaitu:

1. Fitri Apriliyani skripsi pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung tahun 2023 berjudul: “Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe *Quick on The Draw* (Qod) untuk Meningkatkan

Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas IV MI Bahrul Ulum Kab.Garut)”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Quick on The Draw* (QoD) pada proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPA. Hal ini dibuktikan dengan nilai pra siklus yang didapatkan yaitu nilai hasil belajar siswa secara klasikal hanya mencapai 4% saja. Sedangkan pada siklus I tindakan I ketuntasan belajar klasikal siswa meningkat menjadi 36% dan pada siklus I tindakan II meningkat lagi menjadi 56%. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa selama belajar di siklus I yaitu 65. Sama halnya dengan perolehan nilai yang didapatkan pada siklus I, pada siklus II pun ada peningkatan. Pada siklus II tindakan I ketuntasan belajar siswa mencapai 84% dan pada siklus II tindakan II ketuntasan belajar klasikal siswa mencapai 92%. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus II yaitu 82,6. Nilai hasil belajar kognitif siswa pada mata IPA dengan menerapkan QoD ini dikatakan berhasil. Dapat dikatakan berhasil karena selama melakukan tindakan pembelajaran yang dilakukan nilai hasil belajar kognitif siswa meningkat hingga mencapai angka 92%. Dengan perolehan persentase belajar klasikal 92% ini, maka pembelajaran di kelas IV MI Bahrul Ulum pada mata pelajaran IPA dikatakan berhasil (Apriliyani, 2023).

2. Cindi Septianti skripsi pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau tahun 2021 berjudul: *“Penerapan Strategi Quick on The Draw untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Pada Tema Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas IV SD Negeri 001 Airtiris Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar”*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan penerapan strategi *Quick on The Draw* dapat meningkatkan kemampuan kerja sama siswa pada tema Indahnya Keragaman di Negeriku muatan PPKn di kelas IVA Sekolah Dasar Negeri 001 Airtiris Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar. Hal ini dapat dilihat pada siklus I pertemuan

Pertama rata-rata persentase 77,95%, angka ini berada pada rentang 75-83% dengan kategori “Cukup. Pertemuan Kedua rata-rata persentase 85,00%, angka ini berada pada rentang 84-91% dengan kategori “Baik”. Pada siklus II pertemuan Ketiga rata-rata persentase 88,64%, angka ini berada pada rentang 84-91% dengan kategori “Baik”. Dan pertemuan Keempat rata-rata persentase 92,95%, angka ini berada pada rentang 92,95%, dengan kategori “Sangat Baik” (Septianti, 2021).

3. Thia Mareta Izmi skripsi pada jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry tahun 2022 berjudul: “*Pengaruh Model Pembelajaran Quick on The Draw terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP/MTsN*” pada penelitian tersebut menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi matematis siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Quick on The Draw* lebih baik daripada kemampuan komunikasi matematis siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi operasi himpunan. Hal tersebut terlihat dari nilai signifikansi (2-tailed) $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. (Izmi, 2022).
4. Lilis Yusmara skripsi pada jurusan Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto tahun 2024 berjudul: “*Pengaruh Model Pembelajaran Quick on The Draw Berbasis Filosofi Jawa terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Sumbang Kabupaten Banyumas*”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Quick on The Draw* berpengaruh terhadap kemampuan koneksi matematis siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sumbang. Hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen mencapai skor rata-rata 0,62 dengan kategori sedang, sedangkan kelas kontrol mencapai skor rata-rata 0,50 dengan kategori yang sama. Hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Uji *independent sample t-test* menghasilkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata

antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam hal rata-rata kemampuan koneksi matematis. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Quick on The Draw* berbasis filosofi Jawa berpengaruh terhadap kemampuan koneksi matematis siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sumbang (Yusmara, 2024).

5. Hanna Pratiwi skripsi pada jurusan Pendidikan Kimia Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta tahun 2022 berjudul: “*Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick on The Draw terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Hidrokarbon*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif *Quick on The Draw* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik Hal ini terlihat dari hasil uji-t yaitu uji kemampuan yang dihitung dengan menggunakan *independent sample t-test* pada data posttest, menunjukkan bahwa nilai sig (2- tailed) lebih kecil dari taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$), maka H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi hidrokarbon (Pratiwi, 2022).

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini menggunakan variabel X yaitu model kooperatif tipe *Quick on The Draw* sedangkan variabel Y, yaitu motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dan positif dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

| No | Nama Peneliti | Judul Penelitian | Persamaan | Perbedaan |
|----|---------------------|---|---|---|
| 1. | Fitri Apriliyani | Penerapan Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning Tipe Quick on The Draw (Qod)</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas IV MI Bahrul Ulum Kab.Garut) | Model pembelajaran <i>cooperative learning tipe Quick on The Draw (Qod)</i> (variabel X) | <ul style="list-style-type: none"> - Variabel y yang diteliti (hasil belajar) - Jenis penelitian (Penelitian Tindakan Kelas) - Tempat penelitian (MI Bahrul Ulum Kab. Garut) - Mata pelajaran (IPA) |
| 2. | Cindi Septiani | Penerapan Strategi <i>Quick on The Draw</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Pada Tema Indah nya Keragaman Di Negeriku Kelas IV SD Negeri 001 | Model/Strategi Pembelajaran <i>cooperative learning tipe Quick on The Draw (Qod)</i> (Variabel X) | <ul style="list-style-type: none"> - Variabel y yang diteliti (Kemampuan kerja sama siswa) - Jenis penelitian (Penelitian Tindakan Kelas) - Tempat penelitian (SD |

| | | | | |
|----|------------------------|---|--|--|
| | | Airtiris Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar | | Negeri 001 Airtiris Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar) |
| 3. | Thia Mareta Izmi | Pengaruh Model Pembelajaran <i>Quick on The Draw</i> Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP/MTsN | - Model pembelajaran <i>cooperative learning tipe Quick on The Draw (Qod)</i> (variabel X) - Jenis penelitian (Quasi Eksperimen) | - Variabel y yang diteliti (kemampuan komunikasi matematis siswa) |
| 4. | Lilis Yusmara | Pengaruh Model Pembelajaran <i>Quick on The Draw</i> Berbasis Filosofi Jawa terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Kelas VIII Smp Negeri 1 Sumbang Kabupaten Banyumas | - Model pembelajaran <i>Quick on The Draw</i> (Variabel X) - Jenis penelitian (Quasi Eksperimen) | - Variabel y yang diteliti (kemampuan koneksi matematis siswa) - Tempat penelitian (SMP 1 Sumbang Kabupaten Banyumas) |

| | | | | |
|----|---------------|--|---|---|
| 5. | Hanna Pratiwi | Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Quick on The Draw</i> terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Hidrokarbon | <ul style="list-style-type: none"> - Model pembelajaran <i>Quick on The Draw</i> (Variabel X) - Jenis penelitian (Quasi Eksperimen) | <ul style="list-style-type: none"> - Variabel y yang diteliti (kemampuan berpikir kreatif) - Tempat penelitian (SMAN 1 Klapanunggal, Kabupaten Bogor, Jalan Terusan Bojong, Desa Klapanunggal, Kecamatan Klapanunggal, Provinsi Jawa Barat) |
|----|---------------|--|---|---|

