

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pendidikan tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran akan menjadi baik jika terdapat kerjasama antara guru dan peserta didik. Guru harus mampu menyajikan materi pelajaran dengan baik, artinya penyajian persoalan pada materi yang bisa mendorong peserta didik untuk mengeluarkan ide-ide kreativitasnya. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa ini merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses pembelajaran.¹ Pada kenyataan yang kita lihat di sekolah-sekolah, seringkali guru terlalu aktif di dalam proses pembelajaran, sementara siswa dibuat pasif, sehingga interaksi antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran tidak efektif. Jika proses pembelajaran lebih didominasi oleh guru, maka efektifitas pembelajaran tidak akan dapat dicapai. Untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif, guru dituntut agar mampu mengelola proses pembelajaran yang memberikan rangsangan kepada siswa sehingga ia mau dan mampu belajar.

Kegiatan pembelajaran adalah suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan. Gurulah yang menciptakannya guna membelajarkan anak didik. Guru yang mengajar dan anak didik yang belajar. Perpaduan dari kedua unsur manusiawi ini lahirlah interaksi edukatif dengan memanfaatkan bahan sebagai mediumnya. Disana semua komponen pengajaran diperankan secara optimal guna mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan sebelum pengajaran dilaksanakan.² Proses tersebut diperlukan guru untuk memberikan keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan potensi dan kreativitas peserta didik. Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif menyenangkan, menantang,

¹ Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, PT.Remaja Rosdakarya, Bandung, 2002, hlm.4.

² Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Rineka Cipta, Jakarta, 2013, hlm. 37.

dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif.³ Di dalam pembelajaran tersebut guru melakukan berbagai peranan-peranan tertentu agar siswa dapat belajar untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Proses belajar-mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama.

Dalam melaksanakan pembelajaran di kelas guru dihadapkan pada berbagai problematika atas keanekaragaman bakat, minat, intelegensi, sikap dan kepribadian siswa. Untuk dapat mengatasi problematika tersebut guru hendaknya mampu memperhatikan manajemen kelas sehingga keragaman masing-masing siswa dapat diatasi dengan baik dan mencapai keberhasilan.⁴

Seorang pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran harus lebih kreatif dalam mengembangkan materi yang akan diberikan kepada anak didik, karena pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa bukan dibuat untuk siswa. Dengan demikian model pembelajaran sangat berperan penting dalam kelangsungan proses belajar mengajar yang berguna untuk menjadikan pembelajaran di kelas menjadi mudah dan proses pembelajaran dapat tercapai dan tuntas sesuai dengan yang diharapkan. Oleh karena itu, pendidik harus menguasai berbagai macam model-model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan dalam proses pembelajarannya sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh dalam situasi dan kondisi belajar mengajar yang monoton.

Salah satu model pembelajaran yang berkembang saat ini adalah pembelajaran kooperatif. Pembelajaran ini menggunakan kelompok-kelompok kecil sehingga siswa-siswa saling bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Siswa dalam kelompok kooperatif belajar berdiskusi, saling membantu, dan mengajak satu sama lain untuk mengatasi masalah belajar.⁵ Pembelajaran kooperatif mengkondisikan siswa untuk aktif dan saling memberi dukungan dalam kerja kelompok untuk menuntaskan materi masalah dalam belajar. Siswa bertanggung jawab atas hasil belajarnya sendiri

³ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2013, hlm. 37.

⁴ Thoifuri, *Menjadi Guru Inisiator*, Media Campus, Semarang, 2013, hlm.45.

⁵ Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif (Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antara Peserta Didik)*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2013, hlm. 20.

dan berusaha menemukan informasi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Dalam pembelajaran kooperatif ini, guru lebih berperan sebagai fasilitator saja yang berfungsi sebagai jembatan penghubung kearah pemahaman yang lebih tinggi. Guru bertindak sebagai fasilitator, memberikan dukungan tetapi tidak mengarahkan kelompok ke arah hasil yang sudah disiapkan sebelumnya.⁶ Guru tidak hanya memberikan pengetahuan pada siswa, tetapi juga harus membangun pengetahuan dalam pikirannya. Siswa mempunyai kesempatan untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan ide-ide mereka, ini merupakan kesempatan bagi siswa untuk menemukan dan manerapkan ide-ide mereka sendiri.

Model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* pertama kali dikenalkan oleh Paul Ginnis.⁷ Yang mana Paul Ginis menginginkan agar siswa bekerja sama secara kooperatif pada kelompok-kelompok kecil dengan tujuan untuk menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan. Menurut Rosmaini, dkk menyatakan bahwa “untuk menjadi kelompok pemenang atau kelompok pertama yang dapat menyelesaikan satu set pertanyaan dalam waktu paling singkat, maka perlu adanya saling ketergantungan positif dan komunikasi yang baik antar anggota kelompok. Setiap anggota kelompok juga harus aktif, bertanggung jawab pada tugas masing-masing, saling bekerjasama, dan perlu adanya sikap disiplin menuju tercapainya keberhasilan kelompok”.⁸ Sedangkan menurut Paul Ginnis yang dikutip oleh Zumrotul Faizah menyatakan bahwa “*quick on the draw* merupakan sebuah aktivitas siswa dengan suasana permainan yang mengarah pada kerja kelompok dan kecepatan. Dengan suasana permainan dalam

⁶Agus Suprijono, *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi)*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2014, hlm. 54.

⁷ Paul Ginnis, *Trik dan Taktik Mengajar (Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas)*, Indeks, Jakarta, 2008, hlm. 163.

⁸ Rosmaini, dkk, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi Quick on the Draw untuk Meningkatkan Sikap Ilmiah dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 2 Kuantan Hilir Tahun Ajaran 2011/2012, *Jurnal Biologi Vol. 9, No. 1*, Program Studi Pendidikan Biologi Jurusan PMIPA FKIP, Universitas Riau Pekanbaru, 2012, dalam: <http://download.portalgaruda.org/article.php?article>, diakses pada tanggal, 6 November 2016, hlm. 52.

pembelajaran maka akan menarik dan menimbulkan efek rekreatif dalam belajar siswa. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam strategi pembelajaran ini memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar”.⁹

Berdasarkan data observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran SKI MAN 01 Kudus, terkait dengan pelaksanaan pembelajaran SKI di kelas XI IPS terdapat beberapa kendala dalam melaksanakan proses pembelajaran yaitu pada umumnya siswa kurang menyukai mata pelajaran SKI bahkan masih banyak siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran SKI. Siswa kurang antusias dalam pembelajaran SKI, malas berfikir, tidak berani bertanya, tidak berani mengungkapkan pendapat, dan lain-lain. Siswa cenderung hanya duduk diam dan menerima apa yang disampaikan guru tanpa ikut terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran SKI. Hal tersebut membuat kelas menjadi pasif dan pembelajaran hanya berpusat pada guru bukan pada siswa. Semua itu disebabkan oleh model pembelajaran yang diterapkan guru kurang efektif. Proses pembelajaran dianggap membosankan karena dalam penyajian materi bersifat konvensional. Banyak siswa tidak memahami materi karena siswa hanya mendengarkan penjelasan guru saat pembelajaran SKI berlangsung. Sehingga banyak siswa yang bermalasan-malasan di dalam kelas dan menyebabkan hasil belajar SKI rendah.¹⁰

Selain itu kendala yang dihadapi yaitu alokasi waktu untuk mata pelajaran SKI yang kurang efektif. Memperhatikan kondisi tersebut, usaha guru untuk membuat siswa aktif dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan berbagai macam model pembelajaran. Salah satu alternatif

⁹ Zumrotul Faizah, Penerapan Metode Pembelajaran Drill dan Quick on the Draw untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Aritmatika Sosial, *JP3, Vol. 1, No. 1*, Jurusan Pendidikan Matematika FKIP, Universitas Islam Malang, 2013, dalam: <http://www.fkipunisma.ac.id>, diakses pada tanggal 30 Januari 2017, hlm. 47.

¹⁰ Wawancara dengan Aslikhah, S.Ag., (Guru Mata Pelajaran SKI Kelas XI IPS MAN 01 KUDUS), tanggal 19 April 2017.

model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw*.¹¹

Dalam tipe ini siswa dirancang untuk melakukan aktivitas berpikir, kemandirian, saling ketergantungan, multi sensasi, fun, artikulasi dan kecerdasan emosional. Elemen yang ada dalam aktivitas ini adalah kerja kelompok, membaca, bergerak, berbicara, menulis, mendengarkan, melihat dan kerja individu.¹² Hal ini senada dengan apa yang dinyatakan oleh Aimmatul Hidayah, dkk bahwa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* ini peserta didik dituntut untuk aktif dalam kelompoknya untuk memahami masalah, mencari jawaban dan melaporkan hasil diskusi kelompok dalam aktivitas permainan. Peserta didik akan termotivasi karena jika kelompoknya dapat menyelesaikan paling banyak soal maka kelompok tersebut akan mendapat penghargaan. Sedangkan untuk memunculkan kemampuan berfikir kreatif pada model ini yaitu peserta didik dituntut untuk belajar dengan idenya sendiri dan terus mempelajari sumber materi yang diberikan sehingga tidak ketergantungan dengan guru.¹³

Hasil penelitian yang relevan dari Zumrotul Faizah menyatakan bahwa penerapan metode pembelajaran *Drill* dan *Quick on The Draw* dapat meningkatkan pemahaman materi aritmatika sosial siswa kelas VII C SMP Wahid Hasyim Malang.¹⁴ Sedangkan penelitian Aimmatul Hidayah, dkk menyatakan bahwa model pembelajaran *Quick on The Draw* dengan pendekatan *Open Ended* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada materi bangun ruang kelas VIII efektif.¹⁵

Berdasarkan beberapa uraian diatas, maka sangatlah penting bagi guru untuk merancang kegiatan pembelajaran yang lebih efektif demi peningkatan

¹¹ *Ibid*

¹² Paul Ginnis, *Op.Cit.*, hlm. 163.

¹³ Aimmatul Hidayah, dkk., Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick on the Draw dengan Pendekatan Open Ended terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis pada Materi Bangun Ruang Kelas VIII, *JKPM, Vol. 3, No. 1*, Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Semarang, 2016, dalam: [file:///C:/Users/se7en/Downloads/2169-4464-1-SM%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/se7en/Downloads/2169-4464-1-SM%20(1).pdf), diakses pada tanggal, 30 januari 2017, hlm. 40.

¹⁴ Zumrotul Faizah, *Op.Cit.*, hlm. 46.

¹⁵ Aimmatul Hidayah, dkk., *Op.Cit.*, hlm. 39.

kualitas pembelajaran agar peserta didik dapat dengan mudah memahami setiap materi pelajaran SKI. Untuk itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dalam bentuk skripsi dengan judul : **“Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* dalam Proses Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MAN 01 Kudus Tahun Ajaran 2017/2018”**

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian ini difokuskan pada penelitian tentang penerapan pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS di MAN 1 Kudus. Dengan adanya penerapan pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam diharapkan mampu memunculkan motivasi belajar siswa sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh setiap kali mengikuti pembelajaran SKI.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian di atas, maka terdapat beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 1 Kudus tahun ajaran 2017/2018 ?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat penerapan pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 1 Kudus tahun ajaran 2017/2018 ?
3. Bagaimana solusi untuk mengatasi adanya faktor penghambat dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 1 Kudus tahun ajaran 2017/2018 ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui penerapan pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 1 Kudus tahun ajaran 2017/2018.
2. Mengetahui faktor pendukung dan penghambat penerapan pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 01 Kudus tahun ajaran 2017/2018.
3. Mengetahui solusi untuk mengatasi adanya faktor penghambat dari penerapan pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 1 Kudus tahun ajaran 2017/2018.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat mempunyai manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran dan ikut memperluas wacana keilmuan serta dapat memperkaya khasanah penelitian yang sudah ada dan dapat dijadikan salah satu bahan pijakan sekaligus pertimbangan semua pihak khususnya guru.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru Mata Pelajaran

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam berinovasi untuk mengembangkan metode pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif dan lebih mengembangkan kreativitas guru dalam menerapkan pembelajaran pada siswa.

b. Bagi Pihak Madrasah

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan sekaligus sumbangan pemikiran oleh lembaga-lembaga pendidikan dalam usaha mengefektifkan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 01 Kudus.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah penelitian yang sudah ada serta dapat dijadikan salah satu bahan pijakan sekaligus pertimbangan untuk peneliti selanjutnya.

