

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Deskripsi Pustaka

##### 1. Pembelajaran Kooperatif

###### a. Pengertian Pembelajaran

Secara sederhana, istilah pembelajaran (*instructional*) bermakna sebagai “upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya dan berbagai strategi, metode dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan”.<sup>1</sup> Pembelajaran merupakan kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.<sup>2</sup>

Sedangkan model pembelajaran sendiri disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Dalam hal ini Joyce & Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.<sup>3</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam upaya membelajarkan siswa untuk mencapai tujuan yang sudah direncanakan.

###### b. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pada dasarnya, pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar

---

<sup>1</sup> Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, PT.Remaja Rosdakarya, Bandung, 2013, hlm. 4.

<sup>2</sup> Dimiyati dan Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Rineka Cipta, Jakarta, 2006, hlm. 279.

<sup>3</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, PT.Rajagrafindo Persada, Jakarta, 2013, hlm. 132-133.

dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen* (beragam).<sup>4</sup>

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalahnya.<sup>5</sup>

Pembelajaran kooperatif dapat didefinisikan sebagai satu pendekatan mengajar dimana murid bekerjasama di antara satu sama lain dalam kelompok belajar yang kecil untuk menyelesaikan tugas individu atau kelompok yang diberikan oleh guru. Pembelajaran kooperatif sangat sesuai dalam sebuah kelas yang berisi siswa-siswa yang mempunyai berbagai tingkat kecerdasan.<sup>6</sup>

Dalam hal ini Parker menyatakan bahwa kelompok kecil kooperatif sebagai suasana pembelajaran dimana para siswa saling berinteraksi dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan tugas akademik demi mencapai tujuan bersama.<sup>7</sup> Sedangkan Artz dan Newman menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif sebagai kelompok kecil pembelajar/ siswa yang bekerja sama dalam satu tim untuk mengatasi masalah, menyelesaikan sebuah tugas, atau mencapai satu tujuan bersama.<sup>8</sup>

Jadi, dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif ini guru diharapkan mampu membentuk kelompok-

---

<sup>4</sup>*Ibid.*, hlm. 202.

<sup>5</sup>Agus Suprijono, *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi)*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2014, hlm. 54-55.

<sup>6</sup>Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif (Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antara Peserta Didik)*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2013, hlm. 20-21.

<sup>7</sup> Miftahul Huda, *Cooperative Learning*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2013, hlm. 29.

<sup>8</sup> *Ibid.*, hlm. 32.

kelompok kooperatif dengan berhati-hati agar semua anggotanya dapat bekerja bersama-sama untuk memaksimalkan pembelajarannya sendiri dan pembelajaran teman-teman satu kelompoknya.

### c. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerjasama dalam kelompok. Tujuan yang dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan materi pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerjasama untuk penguasaan materi tersebut.

Pembelajaran kooperatif memiliki dua komponen utama, yaitu *cooperative task* atau tugas kerjasama dan *cooperative intensive structure* atau struktur intensif kerjasama.<sup>9</sup> Tugas kerjasama berkenaan dengan hal yang menyebabkan anggota bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok, sedangkan struktur intensif kerjasama merupakan sesuatu yang membangkitkan motivasi individu untuk bekerja sama mencapai tujuan kelompok. Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman dan pengembangan keterampilan sosial.<sup>10</sup> Pada pembelajaran ini guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda dalam menyelesaikan tugas kelompok dan setiap anggota kelompok saling kerjasama untuk membantu dan memahami suatu bahan pembelajaran.

Ada empat unsur penting yang harus dipenuhi dalam model pembelajaran kooperatif. Empat unsur ini adalah :<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup> Rusman, *Op.Cit.*, hlm. 206.

<sup>10</sup> *Ibid.*, hlm. 209.

<sup>11</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Kencana, Jakarta, 2012, hlm. 241-242.

1) Adanya peserta dalam kelompok

Peserta yang dimaksud adalah siswa yang melakukan proses pembelajaran dalam kelompok belajar. Pengelompokan siswa dapat dilakukan dengan mengelompokkan siswa berdasarkan minat dan bakat, latar belakang kemampuan, atau berdasarkan campuran antara minat dan bakat dan latar belakang kemampuan.

2) Adanya aturan kelompok

Aturan kelompok adalah segala sesuatu yang menjadi kesepakatan semua pihak yang terlibat. Misalnya, pembagian tugas dalam kelompok, waktu dan tempat pelaksanaan, dan sebagainya.

3) Adanya upaya belajar setiap anggota kelompok

Upaya belajar maksudnya adalah segala aktivitas siswa untuk meningkatkan kemampuan yang mereka miliki atau meningkatkan kemampuan baru, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Aktivitas ini dilakukan dalam kelompok sehingga antara peserta bisa saling bertukar pikiran.

4) Adanya tujuan yang harus dicapai

Tujuan yang dimaksud disini adalah untuk memberikan arah perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dengan adanya tujuan yang jelas, maka setiap anggota kelompok dapat memahami sasaran setiap kegiatan belajar.

Dari uraian diatas, maka pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara kelompok dengan anggota kelompok yang heterogen yang menciptakan suasana kerjasama antar kelompok, membuat siswa saling bertukar pikiran dan mengajarkan siswa untuk menghasilkan ide dari masing-masing individu.

#### d. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang menekankan pada kerjasama. Untuk itu pada pembelajaran kooperatif, pembelajaran dilakukan dengan membuat kelompok-kelompok. Adanya kelompok, bukan berarti hanya satu orang yang aktif dalam kelompok tersebut, namun harus seluruh anggota kelompok yang berpartisipasi aktif dalam kelompok, karena setiap anggota kelompok wajib bertanggung jawab atas hasil diskusi kelompok. Terdapat lima prinsip dasar pembelajaran kooperatif, yaitu:<sup>12</sup>

##### 1) Prinsip Ketergantungan (*positive interdependence*)

Pada pembelajaran kooperatif, keberhasilan suatu penyelesaian tugas sangat bergantung pada usaha setiap anggota kelompok. Setiap anggota kelompok harus menyadari bahwa penyelesaian tugas ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota. Terciptanya kelompok kerja yang efektif dikarenakan setiap anggota kelompok membagi tugas sesuai dengan tujuan kelompoknya dan disesuaikan dengan kemampuan setiap anggota kelompok.

##### 2) Tanggung Jawab Perseorangan (*individual accountability*)

Prinsip ini merupakan konsekuensi dari prinsip pertama. Keberhasilan suatu kelompok tergantung pada setiap anggotanya, untuk itu setiap kelompok harus bertanggung jawab yang sesuai dengan tugasnya. Masing-masing anggota harus berusaha untuk memberikan yang terbaik untuk kelompoknya. Tidak ada anggota yang berpangku tangan kepada anggota yang lainnya.

##### 3) Interaksi Tatap Muka (*face to face promotion interaction*)

Kooperatif memberikan kesempatan kepada setiap anggota untuk berinteraksi secara langsung agar setiap anggota bisa saling membagi ide, informasi, dan saling memberikan pembelajaran. Interaksi tatap muka memungkinkan setiap anggota untuk berbagi

---

<sup>12</sup> Rusman, *Op. Cit.*, hlm. 212.

pengalaman yang berharga untuk kerjasama, menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan, dan mengisi kekurangan pada masing-masing anggota.

4) Partisipasi dan Komunikasi (*participation communication*)

Pembelajaran kooperatif melatih siswa untuk berpartisipasi aktif dan berkomunikasi. Kemampuan ini akan bermanfaat untuk kehidupan mereka sehari-hari. Oleh karena itu, diharapkan guru dapat mengajarkan siswa dengan kemampuan komunikasi. Tidak semua siswa mempunyai kemampuan komunikasi, misalnya kemampuan berbicara dan kemampuan mendengarkan. Maka dari itu guru diharapkan memberikan arahan terlebih dahulu agar siswa dapat melakukan partisipasi dan komunikasi. Misalnya cara menyanggah pendapat orang lain dengan santun, tidak memojokkan, cara menyatakan ketidak setujuan dan cara menyampaikan pendapat atau ide-ide baik.

5) Evaluasi Proses Kelompok

Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja kelompok mereka, agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

**e. Macam-Macam Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif memiliki prinsip dasar yang tidak pernah berubah dan pembelajaran kooperatif memiliki beberapa variasi untuk memudahkan guru memilih strategi yang tepat untuk pembelajaran yang akan dilakukan. Dari beberapa macam variasi yang ada, peneliti mengambil beberapa variasi dari pembelajaran kooperatif, diantaranya:<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, Bumi Aksara, Jakarta, 2013, hlm. 187.

1) *Numbered Heads Together* (THT)

Pada model pembelajaran ini, siswa diberi nomor kemudian dibuat suatu kelompok yang secara acak guru kan memanggil nomor dari siswa.

2) *Cooperative Script*

Pada model ini siswa bekerja berpasangan dan secara lisan bergantian merangkum intisari dari materi yang dipelajari.<sup>14</sup> Tujuan dari model pembelajaran ini adalah untuk mendorong siswa agar terbiasa membuat ringkasan atau *resume* dari suatu konsep, serta mendorong para siswa untuk terbiasa mengungkapkan gagasannya sendiri, maupun mendengarkan orang lain yang berbicara penuh perhatian.<sup>15</sup>

3) *Student Team-Achievement Division* (STAD)

Pada model pembelajaran ini siswa dikelompokkan secara heterogen kemudian siswa yang pandai menjelaskan kepada anggota lain sampai mengerti. Tujuan dari model pembelajaran ini adalah untuk mendorong siswa agar terbiasa bekerjasama dan saling membantu dalam menyelesaikan suatu masalah, tetapi pada akhirnya bertanggung jawab secara mandiri.<sup>16</sup>

4) *Quick on The Draw*

Pada model pembelajaran ini siswa beradu cepat untuk mengambil kartu-kartu yang sudah berisi soal, jika kartu pada meja sudah habis maka kelompok tersebut dijadikan pemenangnya.

---

<sup>14</sup> *Ibid.*, hlm. 188.

<sup>15</sup> Warsono dan Hariyanto, *Pembelajaran Aktif (Teori dan Asesmen)*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2012, hlm. 205.

<sup>16</sup> *Ibid.*, hlm. 197.

## 2. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw*

### a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw*

Pembelajaran Kooperatif tipe *quick on the draw* merupakan salah satu model pembelajaran yang diperkenalkan oleh Paul Ginnis. Menurut Ginnis pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* adalah suatu aktivitas riset dengan intensif bawaan untuk kerja tim dan kecepatan.<sup>17</sup> Maksud dari pengertian tersebut bahwa dalam pembelajaran ini Ginnis menginginkan agar peserta didik bekerja sama secara kooperatif pada kelompok-kelompok kecil dengan tujuan menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan yang telah disiapkan oleh guru. Pada pembelajaran ini siswa akan diberikan kartu yang berisi pertanyaan, kemudian siswa menjelaskan cara menyelesaikan pertanyaan yang terdapat pada kartu dengan penjelasan yang mereka pahami. Pembelajaran ini akan mengajarkan siswa untuk membuat tahapan dan solusi dalam menyelesaikan soal sesuai dengan konsep yang mereka pahami.

Pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* ini memberikan pengalaman mengenai tentang 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, membedakan materi yang penting dan yang tidak. Kegiatan ini membantu peserta didik untuk membiasakan diri mendasarkan belajar pada sumber bukan guru. Dalam tipe ini peserta didik dirancang untuk melakukan aktivitas berpikir, kemandirian, fun, saling ketergantungan, multi sensasi, artikulasi dan kecerdasan emosional. Elemen yang ada dalam aktivitas ini adalah kerja

---

<sup>17</sup>Paul Ginnis, *Trik dan Taktik Mengajar (Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas)*, Indeks, Jakarta, 2008, hlm. 163.

kelompok, membaca, bergerak, berbicara, menulis, mendengarkan, melihat dan kerja individu.<sup>18</sup>

Suasana yang mestinya tercipta dalam proses pembelajaran ini adalah bagaimana peserta didik berperan aktif dalam belajar. Keberhasilan pencapaian kompetensi mata pelajaran tergantung pada beberapa aspek. Salah satu aspek yang mempengaruhi adalah bagaimana cara guru dalam melaksanakan pembelajaran. Kecenderungan pembelajaran saat ini masih berpusat pada guru dengan bercerita atau berceramah. Peserta didik kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran rendah.<sup>19</sup> Guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya. Hal ini dilakukan karena guru adalah seorang motivator, inspirator, mediator dan masih banyak lagi tugas serta peran guru. Oleh karena itu, antara peserta didik dan guru haruslah menciptakan hubungan harmonis sehingga tercipta suasana belajar yang nyaman. Peserta didik dituntut untuk lebih aktif lagi dalam pembelajaran, agar materi yang disampaikan guru dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik. Tingkat keaktifan peserta didik tergantung bisa atau tidaknya seorang guru dalam mengelola kelas. Peserta didik akan menjadi lebih aktif apabila pendidik atau guru bisa membawa suasana kelas menjadi lebih nyaman bagi peserta didik.

Jadi, model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* adalah suatu pembelajaran yang mengedepankan kepada aktivitas dan kerjasama peserta didik dalam mencari, menjawab dan melaporkan informasi dari berbagai sumber dalam sebuah suasana

---

<sup>18</sup> *Ibid.*, hlm. 164.

<sup>19</sup> Hamzah B. Uno, Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*, Bumi Aksara, Yogyakarta, 2015, hlm. 75.

permainan yang mengarah pada pacuan kelompok melalui aktivitas kerja tim dan kecepatan.

**b. Sintak Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw***

Langkah- langkah pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* sebagai berikut:<sup>20</sup>

- 1) Guru menyiapkan tumpukan kartu soal, misalnya delapan soal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan di bahas. Tiap kartu memiliki satu soal. Tiap kelompok memiliki satu tumpukan kartu soal yang sama, tiap tumpukan kartu soal memiliki warna berbeda. Misalnya, kelompok satu warna merah, kelompok dua warna biru dan seterusnya. Letakkan set kartu tersebut diatas meja, angka menghadap atas, nomor 1 diatas.
- 2) Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari empat orang, masing-masing peserta didik dalam kelompok memiliki nomor berbeda dari nomor satu sampai nomor empat, guru menentukan warna tumpukan kartu pada tiap kelompok sehingga mereka dapat mengenali tumpukan kartu mereka di meja guru.
- 3) Guru memberi tiap kelompok bahan materi yang sudah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran untuk tiap peserta didik dalam setiap kelompok.
- 4) Guru menyampaikan aturan permainan.
  - a) Pada kata “mulai”, anggota bernomor satu dari tiap kelompok lari ke meja guru, mengambil pertanyaan pertama menurut warna dan kembali membawanya ke kelompok.
  - b) Dengan menggunakan materi sumber, kelompok tersebut mencari dan menulis jawaban di lembar kerja terpisah.

---

<sup>20</sup> Paul Ginnis, *Op.Cit.*, hlm. 163.

- c) Jawaban di bawa ke gurunya oleh anggota bernomor dua. Guru memeriksa jawaban, jika ada jawaban yang tidak akurat atau tidak lengkap, maka guru menyuruh peserta didik kembali ke kelompok dan mencoba lagi. Jika jawaban akurat dan lengkap maka pertanyaan kedua dari tumpukan warna boleh diambil dan seterusnya. Tiap anggota dari kelompok harus berlari bergantian.
  - d) Saat satu peserta didik dari kelompok sedang “berlari” anggota lainnya membaca dan memahami sumber bacaan, sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan nantinya dengan efisien.
  - e) Kelompok pertama yang menjawab semua pertanyaan dinyatakan sebagai pemenang.
- 5) Guru kemudian membahas semua pertanyaan dengan cara menunjuk salah satu kelompok untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor satu yang telah mereka jawab saat permainan, kemudian menunjuk salah satu kelompok lainnya untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor dua dan seterusnya.
  - 6) Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan.
  - 7) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang dinyatakan menang dalam permainan.
  - 8) Guru memberikan kuis di akhir pembelajaran.

**c. Manfaat, Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Kooperatif**

**Tipe *Quick on the Draw***

- 1) Manfaat dari Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* Menurut Paul Ginnis adalah, sebagai berikut :<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> *Ibid.*, hlm. 164-165.

- a) Memberikan pengalaman mengenai tentang macam-macam keterampilan membaca, yang didorong kecepatan aktivitas lainnya.
- b) Mendorong peserta didik untuk melakukan kerja kelompok, dan semakin cepat pula kerja kelompok semakin cepat pula kemajuannya.
- c) Membantu peserta didik untuk membiasakan diri mendasarkan belajar pada sumber, bukan guru.
- d) Sesuai bagi peserta didik dengan karakter kinestetik yang tidak dapat duduk diam dalam waktu yang relatif lama.

2) Keunggulan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw*.

Menurut Paul Ginnis, *quick on the draw* memiliki beberapa keunggulan, antara lain adalah:<sup>22</sup>

- a) Dapat mendorong aktivitas kerja kelompok.
- b) Memberikan kesadaran kepada siswa, bahwa pembagian tugas lebih produktif dari pada menduplikasi tugas.
- c) Melatih siswa untuk membiasakan diri mendasarkan belajar pada sumber, bukan pada guru.
- d) Model ini beradaptasi dengan siswa, karena kita ketahui bahwa karakter kinestetik siswa tidak dapat duduk diam selama dua menit.
- e) Dengan kecepatan aktivitas dan ditambah belajar mandiri, siswa akan mendapatkan macam-macam keterampilan membaca.

3) Kelemahan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw*

Ada beberapa kelemahan dari pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw*, yaitu:<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> Paul Ginnis, *Op.Cit.*, hlm. 164.

<sup>23</sup> *Ibid.*, hlm. 165.

- a) Dalam kerja kelompok peserta didik akan mengalami keributan jika pengelolaan kelas kurang baik.
- b) Guru sulit untuk memantau aktivitas peserta didik dalam kelompok.
- c) Membutuhkan waktu relatif lama dalam penerapannya.
- d) Tidak semua guru dapat memakai metode ini, guru di tuntut dapat membawa suasana murid ke ranah yang lebih dalam, jadi pada guru yang kurang mampu menguasai kelas metode ini kurang efektif di lakukan.
- e) Guru harus benar-benar menyiapkan semua media dengan matang agar dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* tidak mengalami kesulitan.
- f) Dibutuhkan ketelitian dalam membuat sumber materi agar jawaban yang berada di dalamnya tidak terlalu terlihat oleh siswa.

**d. Teknik Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw***

Telah dipaparkan di atas bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* ini tidak semata-mata mengutamakan segi pelaksanaan atau aplikasi praktis, namun teknik pengajarannya dengan bantuan penggunaan teknik pengajaran yang lain, antara lain ceramah, diskusi, tanya jawab, resitasi dan lain-lain. Namun tetapi model atau metode pembelajarannya menonjolkan aspek kecepatan siswa dalam beraktivitas (berpikir, membaca, menjawab dll). Teknik-teknik yang bisa digunakan sebagai pengantar pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:<sup>24</sup>

---

<sup>24</sup> Zakiah Daradjat, dkk, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, Bumi Aksara, Jakarta, 2004, hlm.289-312.

1) Ceramah

Yaitu guru memberikan uraian atau penjelasan kepada sejumlah murid pada waktu tertentu dan tempat tertentu pula, dilaksanakan dengan bahasa lisan untuk memberikan pengertian terhadap suatu masalah.

2) Diskusi

Yaitu metode yang erat kaitannya dengan kegiatan memecahkan suatu masalah yang mana kegiatan ini dapat merangsang murid-murid berpikir atau mengeluarkan pendapat sendiri.

3) Demonstrasi

Yaitu metode mengajar yang menggunakan peragaan untuk memperjelas suatu pengertian atau memperlihatkan bagaimana melakukan sesuatu kepada anak didik.

4) Resitasi

Yaitu suatu cara dalam proses belajar –mengajar bilamana guru memberi tugas tertentu dan murid mengerjakannya, kemudian tugas tersebut dipertanggungjawabkan kepada guru.

5) Tanya jawab

Yaitu salah satu teknik mengajar yang dapat membantu kekurangan-kekurangan yang terdapat pada metode ceramah.

6) Drill

Yaitu metode yang bermaksud agar pengetahuan dan kecakapan tertentu dapat dimiliki anak didik dan dikuasai sepenuhnya.

7) Sosiodrama

Yaitu drama atau sandiwara yang dilakukan sekelompok orang, untuk memainkan suatu cerita yang telah disusun naskah ceritanya dan dipelajari sebelum dimainkan.

8) Proyek

Yaitu metode yang menyuguhkan anak didik bermacam-macam masalah dan anak didik bersama-sama menghadapi masalah

tersebut dengan mengikuti langkah-langkah tertentu secara ilmiah, logis dan sistematis.

Untuk memilih teknik mana yang akan digunakan sebagai pengantar pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* ini, tentu saja harus di perhatikan dan menjadikannya sebagai acuan pada syarat pemilihan metode atau teknik yang ada, agar tujuan pembelajaran yang telah di tetapkan sebelumnya dapat dicapai dengan maksimal. Jika dilihat dari alokasi waktu yang rata-rata diberikan oleh madrasah yakni hanya dua jam pelajaran tiap kali pertemuan, maka teknik yang baik digunakan sebagai pengantar pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* ini antara lain; ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi.

**e. Komponen Pendukung Pembelajaran Koopeatif Tipe *Quick On The Draw***

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* ini terdapat beberapa komponen penting yang cukup berperan dalam memperlancar jalannya suatu pembelajaran yaitu:<sup>25</sup>

- 1) Guru yang berkompentensi dan profesional.
- 2) Anak didik yang aktif dalam pembelajaran.
- 3) Buku bacaan yang sesuai dengan topik materi yang diajarkan dengan jumlah yang banyak dan bervariasi.
- 4) Beberapa teknik pembelajaran yang mempunyai peranan cukup penting dalam terlaksananya model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* agar tercapai tujuan yang telah ditentukan.

---

<sup>25</sup> Sabatini Nurlaila, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI DI SMA NEGERI 5 PALEMBANG ", *Skripsi*, Jurusan Pendidikan, UIN Raden Fatah, Palembang, 2016, dalam: <http://eprints.radenfatah.ac.id/488/>, diakses Pada Tanggal, 17 Mei 2017.

### 3. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

#### a. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Kata sejarah dalam bahasa Indonesia mempunyai kesamaan arti dengan *tarikh* dalam bahasa Arab, *geschichte* (bahasa Jerman) dan *history* (bahasa Inggris) yang berasal dari bahasa Yunani *istoria* (ilmu tentang hal *ikhwal* manusia).<sup>26</sup>

Kata “*tarikh*” lebih umum digunakan untuk peristiwa dan kejadian sejarah. Sebenarnya “*tarikh*” tidak hanya sekedar cerita masa lalu yang baik-baik untuk dijadikan bahan baku dakwah, tetapi pengertian sejarah seperti yang dirumuskan oleh Ibnu Khaldun yaitu filsafat sejarah.<sup>27</sup>

Terma “*sejarah*” terderivasi dari kata bahasa Arab, yaitu “*syajarah*” mengandung pengertian “*pohon*”. Bentuk kata kerjanya adalah *syajarah* berarti terjadi. *Syajarah an-Nasab* berarti pohon silsilah atau pohon kehidupan.<sup>28</sup>

Menurut Fatah Syukur, sejarah bukan sekedar catatan bagi orang-orang yang lahir dan orang-orang yang mati dan sekedar mengungkap kehidupan para penguasa dan biografi para pahlawan, akan tetapi sejarah juga merupakan suatu ilmu yang membentangkan perkembangan masyarakat, yaitu suatu proses yang panjang sekali. Sejarah harus dapat dibuktikan kebenarannya dan logis. Sejarah adalah suatu kisah manusia dalam perjuangannya untuk merealisasikan tujuan peperangan yang diterjuninya, pengetahuan yang ia peroleh dari dirinya dan dari alam sekitarnya, penemu-penemuan yang ia capai, kota-kota yang ia bangun, pemerintah-pemerintah yang ia dirikan, perundang-undangan yang menjadi pedomannya, manifes-manifes ekonomi, aktivitas yang ia lakukan, peninggalan-peninggalan

---

<sup>26</sup> Fatah Syukur NC., *Sejarah Peradaban Islam*, Pustaka Rizki Putra, Semarang, 2009, hlm. 6.

<sup>27</sup> Rusydi Sulaiman, *Pengantar Metodologi Studi Sejarah Peradaban Islam*, PT.Rajagrafindo Persada, Jakarta, 2014, hlm. 22.

<sup>28</sup> *Ibid.*, hlm. 20.

peradaban yang ia tinggalkan, ide-ide pemikiran yang ia anut kemudian menggantinya dengan yang lain.<sup>29</sup>

Maka dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terminologi sejarah merujuk kepada setidaknya-tidaknya dua konsep yang berbeda, yaitu: *pertama*, sejarah yang tersusun dari serangkaian peristiwa masa lampau, keseluruhan pengalaman manusia. Konsep ini memberikan pemahaman akan arti objektif tentang masa lampau. *Kedua*, sejarah sebagai suatu cara yang dengannya fakta-fakta diseleksi, diubah-ubah, dijabarkan dan dianalisis. Konsep ini menunjuk pengertian sejarah yang subjektif, sebab peristiwa masa lampau telah menjadi kisah.<sup>30</sup>

Di Indonesia, istilah kebudayaan dan peradaban sering disinonimkan. Peradaban islam adalah terjemahan dari *al-hadharah al-islamiyah*. Kata Arab ini sering juga diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dengan Kebudayaan Islam. Kebudayaan adalah bentuk ungkapan tentang semangat mendalam suatu masyarakat. Di dalam kebudayaan terdapat pengetahuan dan ide-ide untuk memahami lingkungannya dan sebagai pedoman dalam melakukan suatu tindakan.<sup>31</sup>

Secara sederhana kebudayaan dapat didefinisikan sebagai keseluruhan pengetahuan yang dimiliki oleh manusia dan digunakan sebagai pedoman untuk memahami lingkungannya dan sebagai pedoman untuk mewujudkan tindakan dalam menghadapi lingkungannya.<sup>32</sup>

Adapun sejarah kebudayaan islam merupakan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam usaha bersyariah (beribadah dan bermuamalah) dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupannya yang dilandasi oleh akidah, terkhusus mengkaji tentang asal-usul, perkembangan, peranan

---

<sup>29</sup> Fatah Syukur NC. *Op. Cit.*, hlm. 6.

<sup>30</sup> Rusdi Sulaiman, *Op.Cit.*, hlm. 23.

<sup>31</sup> Fatah Syukur NC. *Op. Cit.*, hlm. 7.

<sup>32</sup> *Ibid.*, hlm.8.

kebudayaan atau peradaban islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah islam pada mas lampau.<sup>33</sup>

#### **b. Tujuan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

Secara substansial mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam memiliki konstriusi dalam memberikan motivasi kepada siswa untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah kebudayaan islam, yang mengandung nilai-nilai kearifih yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian siswa.<sup>34</sup>

Mata pelajaran SKI di MA bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:<sup>35</sup>

- 1) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah di bangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan Kebudayaan dan peradaban Islam.
- 2) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan.
- 3) Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta Sejarah secara benar dengan disadarkan pada pendekatan ilmiah.
- 4) Menumbuhkan apersepsi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan Sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
- 5) 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>33</sup> Adi Prastowo, *Pembelajaran Konstruktivistik untuk Pendidikan Agama di Sekolah/ Madrasah*, PT. Rajagrafindo Persada, Jakarta, 2015, hlm.380.

<sup>34</sup>*Ibid.*, hlm. 386.

<sup>35</sup>*Ibid.*, hlm. 387.

### c. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah meliputi:<sup>36</sup>

- 1) Proses berdirinya Bani Umayyah
- 2) Fase pemerintahan Bani Umayyah
- 3) Pusat peradaban islam Bani Umayyah
- 4) Sistem pemerintahan dan kemajuan yang dicapai pada masa Bani Umayyah
- 5) Perkembangan ilmu pengetahuan dan kontribusi para ilmuwan muslim
- 6) Meneladani perilaku terpuji Khalifah Bani Umayyah
- 7) Proses berakhirnya Dinasti Bani Umayyah,
- 8) Dan peninggalan peradaban islam Dinasti Bani Umayyah

### B. Hasil Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu ini secara sederhana akan mengemukakan kajian yang akan dilaksanakan oleh peneliti. Sekaligus akan juga ditunjukkan beberapa perbedaan dan persamaan fokus secara aspek yang akan diteliti antara kajian yang akan dilakukan dengan kajian-kajian terdahulu. Diantaranya adalah:

1. Skripsi Khoirul Umam yang berjudul : “Pengaruh Penggunaan Metode *Quick On The Draw* Terhadap Kreativitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas X Di MA Nurul Islam Kriyan Kalinyamatan Jepara Tahun Pelajaran 2014/2015”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) penerapan model *Quick On The Draw* terhadap kreativitas belajar peserta didik kelas X Pada Mata Pelajaran Fiqih di MA Nurul Islam Kriyan Kalinyamatan Jepara Tahun Pelajaran 2014/2015 dalam kategori baik sebesar 109,12. 2) kreativitas belajar peserta didik kelas X Pada Mata Pelajaran Fiqih di MA Nurul Islam Kriyan Kalinyamatan

<sup>36</sup>TP, *Pegangan Guru Fitrah Berdasarkan Kurikulum 2013: Sejarah Kebudayaan Islam untuk MA dan sederajat kelas XI semester 1*, TT, hlm. 8-12.

- Jepra Tahun Pelajaran 2014/2015 dalam kategori tinggi sebesar 165,6. 3) penerapan metode *Quick On The Draw* memiliki pengaruh sebesar 21,44 % terhadap kreativitas belajar peserta didik dalam pembelajaran fiqih di MA Nurul Islam Kriyan Kalinyamatan Jepra Tahun Pelajaran 2014/2015.<sup>37</sup>
2. Skripsi Venny Melvina yang berjudul : “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif *Quick On The Draw* Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa (Studi Eksperimen di Kelas VIII SMP PGRI 35 Serpong)”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi matematis siswa yang diajar dengan menggunakan *quick on the draw* lebih tinggi dari pada siswa yang diajarkan dengan ekspositori. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil tes kemampuan komunikasi matematik siswa kelas eksperimen adalah sebesar 75,05, sedangkan kelas kontrol hanya 65,07.<sup>38</sup>
  3. Skripsi Ultriandi yang berjudul : “Pengaruh Penerapan Strategi *Quick On The Draw* Terhadap Aktivitas Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTs 02 Muhammadiyah Pekanbaru”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan keaktifan belajar matematika antara siswa yang menggunakan strategi *quick on the draw* dengan siswa yang memperoleh pembelajaran secara konvensional.<sup>39</sup>

Ada beberapa persamaan dan perbedaan antara peneliti terdahulu diatas dengan penelitian yang akan terlaksana. Perbedaannya adalah terletak pada lokus, subjek, dan objek yang berperan dalam proses penerapan

<sup>37</sup> Khoirul Umam, “Pengaruh Penggunaan Metode *Quick On The Draw* Terhadap Kreativitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas X Di MA Nurul Islam Kriyan Kalinyamatan Jepra Tahun Pelajaran 2014/2015” , *Skripsi*, Jurusan Tarbiyah, STAIN, Kudus, 2015.

<sup>38</sup> Venny Melvina, “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif *Quick On The Draw* Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa (Studi Eksperimen di Kelas VIII SMP PGRI 35 Serpong)”, *Skripsi*, Jurusan Pendidikan Matematika, UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2015, dalam: <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/30154>, diakses pada tanggal, 04 November 2016.

<sup>39</sup> Ultriandi, “Pengaruh Penerapan Strategi *Quick On The Draw* Terhadap Aktivitas Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTs 02 Muhammadiyah Pekanbaru”, *Skripsi*, Jurusan Pendidikan Matematika, UIN Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru, 2013, dalam: <http://repository.uin-suska.ac.id/2111>, diakses pada tanggal, 06 November 2016.

pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Sedangkan persamaannya adalah terletak pada variabel bebasnya yaitu pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw*.

### C. Kerangka Berpikir

Suatu kegiatan pastilah memerlukan dukungan dari suatu model yang mana model tersebut berperan aktif untuk berlangsungnya pembelajaran. Misalnya model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw*, di dalam model pembelajaran ini siswa dituntut untuk bekerja sama secara kooperatif pada kelompok-kelompok kecil dengan tujuan untuk menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan. Pada pembelajaran ini siswa akan diberikan kartu yang berisi pertanyaan, kemudian siswa menjelaskan cara menyelesaikan pertanyaan yang terdapat pada kartu dengan penjelasan yang mereka pahami. Pembelajaran ini akan mengajarkan siswa untuk membuat tahapan dan solusi dalam menyelesaikan soal sesuai dengan konsep yang mereka pahami. Pembelajaran tersebut sangat menarik karena mengandung unsur permainan sehingga peserta didik bisa rileks dalam pembelajaran. Sedangkan di dalam pembelajaran ini guru hanya berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi dan guru memberikan dukungan tetapi tidak mengarahkan kelompok ke arah hasil yang sudah disiapkan sebelumnya. Di dalam model ini guru tidak hanya memberikan pengetahuan pada siswa, tetapi juga harus membangun pengetahuan dalam pikirannya. Dengan demikian, peserta didik terpacu untuk memunculkan ide-ide atau gagasan-gagasan baru yang mereka dapat dari proses pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* ini memberikan pengalaman mengenai tentang 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, membedakan materi yang penting dan yang tidak. Jadi, dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dalam

pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja tetapi juga aktif dalam pembelajaran sehingga siswa lebih bisa memahami setiap materi yang disampaikan oleh guru.

Dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi diantaranya yaitu faktor pendukung dan faktor penghambat. Adapun faktor penghambat dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* membutuhkan adanya solusi agar hasil dari penerapan pembelajaran tersebut dapat efektif dan efisien.

