

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah pengalaman-pengalaman belajar yang terprogram dalam bentuk pendidikan formal dan non formal (Mudyaharjo, 2010). Pendidikan pula diartikan sebagai usaha yang dijadikan orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai hidup yang lebih baik (Hasbullah, 2005). Selain itu juga Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan yang berlangsung di sekolah dan luar sekolah. Usaha sadar dilakukan dalam bentuk pembelajaran dimana ada pendidik yang melayani para siswanya melakukan kegiatan belajar, pendidik menilai atau mengukur tingkat keberhasilan belajar siswa tersebut dengan prosedur yang ditentukan (Sagala, 2011)

Mengingat pentingnya pendidikan dalam kehidupan, Al-Qur'an pada dasarnya adalah kitab suci yang berisi petunjuk bagi manusia yang menekankan pentingnya pendidikan itu sendiri, sebagaimana firman Allah SWT :



 وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِنْهُمْ طَائِفَةٌ لِيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ (التوبة: 9: 122-122)

“Tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah Kembali kepadanya, supaya mereka menjaga dirinya” (Q.S At- Taubah: 122) (Kementerian Agama RI, 2012).

Tafsir Ibnu Katsir menyatakan dalam surat tersebut Allah SWT berfirman bahwa pentingnya ilmu pengetahuan bagi kelangsungan hidup manusia. Karena dengan pengetahuan manusia akan mengetahui apa yang baik dan apa yang

buruk, yang benar dan salah, yang membawa manfaat dan membawa mudharat (Rifai, 2000)

Pendidikan Islam adalah upaya membimbing dan membina peserta didik yang secara sadar dan sengaja dilaksanakan untuk mengembangkan kepribadian utamanya sesuai dengan nilai-nilai ajaran Islam. Pada dasarnya Pendidikan agama yang diajarkan di sekolah saat ini berperan penting dalam pengembangan kepribadian, sikap, etika dan perilaku siswa, dalam rangka menjadikan generasi bermoral dan berakhlak mulai, pendidikan Agama Islam adalah proses pembentukan pribadi muslim dengan mengikuti petunjuk-petunjuk ajaran Islam. Ajaran Islam mencakup sikap dan perilaku individu masyarakat dan untuk kepentingan kehidupan individu dan masyarakat.

Menurut Davidson dan Warsham pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar mengajar secara kelompok-kelompok kecil, siswa belajar dan bekerja sama untuk sampai kepada pengalaman belajar yang berkelompok pengalaman individu maupun pengalaman kelompok (Isjoni, 2009)

Dengan demikian, model kooperatif adalah sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk saling bekerja sama dengan sesama siswa yang tujuannya agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain.

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 pacuan kelompok melalui aktivitas kerja tim (Sukardi, 2013)

Menurut Paul Ginnis *Quick On The Draw* merupakan jenis pembelajaran kooperatif, yang menginginkan agar peserta didik bekerja sama secara kooperatif pada kelompok-kelompok kecil dengan tujuan untuk menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan. *Quick On The Draw* pertama kali dikenalkan oleh Paul Ginnis. Dalam tipe ini siswa dirancang untuk melakukan

aktivitas berpikir, kemandirian, saling ketergantungan, multi sensasi, artikulasi dan kecerdasan emosional (Ginnis, 2008).

Untuk memperkuat dimilikinya pengalaman belajar yang aplikatif bagi peserta didik, tentu saja diperlukan pembelajaran yang lebih banyak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan, mencoba, dan mengalami sendiri dan bahkan sekadar pendengar yang pasif sebagaimana penerima terhadap semua informasi yang disampaikan guru (Duryat, 2016). Oleh sebab itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat selanjutnya diharapkan berpengaruh terhadap kemajuan hasil belajar siswa.

Menurut Nana Sudjana bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan hal penting yang akan dijadikan sebagai tolak ukur sejauh mana keberhasilan seorang siswa dalam belajar (Sudjana, 2005)

Hasil belajar merupakan perubahan dalam ranah *kognitif*, *afektif* dan *psikomotorik* sesuai dengan tujuan mata pelajaran yang diikuti siswa. Susanto menyatakan bahwa hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar (Susanto, 2015)

Hasil belajar juga dapat dikatakan sebagai kemampuan yang peroleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Daryanto , mengklasifikasikan faktor-faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa menjadi dua macam, meliputi faktor internal dan faktor eksternal, salah satu yang memengaruhi hasil belajar yaitu minat. Faktor eksternal terdiri dari keluarga, faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Faktor sekolah terdiri dari metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, hubungan siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, dan tugas rumah. Beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu metode mengajar, metode belajar dan minat, dapat disimpulkan bahwa metode belajar, metode mengajar berpengaruh terhadap hasil belajar (Daryanto, 2013)

Ada banyak cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan berbagai startegi atau model

pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk semangat belajar. Salah satu strategi atau model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw*. Pembelajaran dengan model ini dapat menghilangkan kejenuhan peserta didik pada saat proses belajar berlangsung,

Pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* memiliki kelebihan yaitu; 1) Mendorong kerja kelompok, semakin efisien kerja kelompok semakin cepat kemajuannya. Kelompok dapat belajar bahwa pembagian tugas lebih produktif daripada menduplikat tugas; 2) Memberikan pengalaman tentang macam-macam keterampilan membaca, didorong oleh kecepatan aktivitas, ditambah belajar mandiri dan membaca serta menjawab pertanyaan dengan tepat; 3) Membantu siswa untuk membiaskan diri mendasarkan belajar pada sumber, bukan guru; 4) Sesuai bagi siswa dengan karakter kinestetik yang tidak dapat duduk diam. (Ginnis, 2008)

Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* membantu proses belajar mengajar langsung efektif. Guru dan peserta didik lebih memahami situasi kelas yang aktif dan kreatif selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Quick On The Draw* aktifitas belajar lebih banyak berpusat pada peserta didik dan guru hanya bertindak sebagai penyampai informasi, fasilitator dan pembimbing. Suasana belajar dan interaksi yang menyenangkan membuat peserta didik lebih menikmati pelajaran sehingga peserta didik tidak mudah bosan untuk belajar, yang pada akhirnya dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik (Ginnis, 2008)

Berdasarkan observasi pengamatan awal dilakukan peneliti pada saat PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) tanggal 22 Agustus 2022 – 17 Oktober 2022. Upaya guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang dilakukan sebelum melaksanakan pembelajaran mempersiapkan beberapa hal seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), mempersiapkan bahan ajar yang mau diajarkan (sesuai RPP), penguasaan materi yang akan di sampaikan, mempersiapkan alat peraga yang akan digunakan jika diperlukan, mempersiapkan metode atau model pembelajaran yang akan digunakan. Pada saat proses

pembelajaran guru menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah. Dalam hal ini guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sudah berupaya untuk mencapai tujuan pembelajaran tetapi pada kenyataannya terdapat ketidaksesuaian dengan siswa yang pasif pada saat proses pembelajaran, merasa bosan atau tidak tertarik terhadap materi yang di sampaikan oleh guru dikarenakan menggunakan metode belajar yang kurang menarik. Dari hal tersebut mengakibatkan masih adanya nilai siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Plered Kabupaten Cirebon yang rendah sehingga belum bisa di katakan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Berdasarkan permasalahan di atas perlu mencari solusi agar hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat dijadikan untuk mengatasi masalah tersebut, karena model pembelajaran ini belum pernah di gunakan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Model kooperatif ini dikembangkan dari teori belajar *konstruktivisme* yang lahir dari gagasan *Jean Piaget* dan *Ley Semyonovich Vigotsky*, Dalam teori ini lebih mengutamakan pada pembelajaran siswa yang dihadapkan pada masalah-masalah kompleks untuk dicari solusinya, selanjutnya menemukan bagian-bagian yang lebih sederhana atau keterampilan yang diharapkan. Pembelajaran kooperatif membuat siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Menurut Paul Ginnis *Quick On The Draw* adalah model pembelajaran dimana siswa akan belajar dalam tim dan mengembangkan kerjasamanya di dalam tim tersebut (Ginnis, 2008). Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan kolaborasi dan menciptakan kerjasama antar siswa, meningkatkan minat dan motivasi siswa sehingga meningkatnya hasil belajar siswa. Pada pembelajaran ini siswa secara berkelompok akan mendapat satu set pertanyaan, kemudian siswa akan menyelesaikan pertanyaan yang terdapat pada kartu dengan penjelasan yang mereka pahami.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut :

- a. Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).
- b. Model pembelajaran yang kurang bervariasi dalam proses pembelajaran.
- c. Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* belum pernah dilakukan.

2. Batasan Masalah

Agar Peneliti ini dapat memenuhi sasaran dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang hendak di capai, maka penulis membatasi masalah penelitian ini sebagai berikut : Implementasi Model Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Plered Kabupaten Cirebon.

3. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana hasil belajar sebelum penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Plered Kabupaten Cirebon ?
- b. Bagaimana hasil belajar setelah penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Plered Kabupaten Cirebon ?
- c. Seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam Siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP)Negeri 2 Plered Kabupaten Cirebon ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas penulis mempunyai beberapa tujuan penelitian yaitu sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui hasil belajar sebelum penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Plered Kabupaten Cirebon.
- b. Untuk mengetahui hasil belajar setelah penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Plered Kabupaten Cirebon.
- c. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Siswa kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Plered Kabupaten Cirebon.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa
 - a. Mengembangkan kemampuan berpikir dalam memecahkan masalah.
 - b. Meningkatkan pemahaman dan aktivitas dalam belajar.
2. Bagi Guru
 - a. Dapat membantu atau mempermudah dalam proses pembelajaran dan tentunya meningkatkan kemampuan siswa.
 - b. Memacu guru untuk meningkatkan kreativitas dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran yang tepat.
 - c. Sebagai motivasi untuk meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran.
3. Bagi Sekolah

Bagi sekolah bahwa hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan sekaligus sumbangan pemikiran dalam usaha mengefektikan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam model *Quick The On*

Draw sehingga salah satu model pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Plered Kabupaten Cirebon.

4. Bagi Peneliti

Bagi peneliti sebagai calon guru, dapat memberikan pengalaman dalam penggunaan strategi pembelajaran sehingga hasil yang telah dicapai lebih efektif dan efisien.

E. Kerangka Pemikiran

Menurut Paul Ginnis *Quick On The Draw* merupakan jenis pembelajaran kooperatif, yang menginginkan agar peserta didik bekerja sama secara kooperatif pada kelompok-kelompok kecil dengan tujuan untuk menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan (Ginnis, 2008)

Langkah-langkah penerapan *Quick On The Draw* adalah sebagai berikut: (Ginnis, 2008)

1. Siapkan satu set pertanyaan, misalnya sepuluh, mengenai topik yang sedang dibahas. Buat cukup salinan agar tiap kelompok punya sendiri. Tiap pertanyaan harus di kartu terpisah. Tiap set pertanyaan sebaiknya di kartu dengan warna berbeda. Letakkan set tersebut di atas meja guru, angka menghadap atas, nomor 1 di atas.
2. Bagi siswa ke dalam kelompok sehingga mereka dapat mengenali tumpukan kartu soal mereka di meja guru.
3. Beri tiap kelompok bahan materi yang terdiri dari jawaban untuk semua pertanyaan- kopi tiap siswa.
4. Pada kata ‘mulai’, satu dari kelompok “lari” ke meja guru, mengambil pertanyaan pertama menurut warna mereka dan kembali membawanya ke kelompok.
5. Dengan menggunakan materi sumber, kelompok tersebut mencari dan menulis jawaban di lembar kertas terpisah.
6. Jawaban dibawa ke gurunya oleh dua orang. Guru kemudian memeriksa jawaban, Jika jawaban akurat dan lengkap, pertanyaan kedua dari tumpukkan warna mereka diambil dan seterusnya. Jika ada jawaban yang

tidak akurat atau tidak lengkap, maka guru menyuruh sang pelari kembali ke kelompok dan mencoba lagi.

7. Saat satu siswa dari kelompok sedang “lari” anggota lainnya membaca dan memahami sumber bacaan dan memahami, sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan nantinya dengan lebih efisien
8. Kelompok pertama menjawab semua pertanyaan dinyatakan sebagai pemenang.
9. Guru kemudian membahas semua pertanyaan.

Menurut Nana Sudjana bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan hal penting yang akan dijadikan sebagai tolak ukur sejauh mana keberhasilan seorang siswa dalam belajar (Sudjana, 2005)

Pada umumnya hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah yaitu: ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap), dan ranah psikomotorik (keretampilan).

a. Ranah *Kognitif* (Pengetahuan)

Ranah kognitif merupakan hasil belajar yang berhubungan dengan kemampuan intelektual. Ranah kognitif meliputi enam aspek yakni: (Sudjana, 2005)

1. Pengetahuan Hafalan (*Knowledge*)

Pengetahuan hafalan termasuk pula pengetahuan yang sifatnya faktual, disamping pengetahuan yang mengenai hal-hal yang perlu diingat kembali seperti batasan, pasal, bab, ayat, rumus, dan lain-lain.

2. Pemahaman (*Conperhention*)

Hasil belajar pemahaman lebih tinggi satu tingkat dari hasil belajar pengetahuan dan hafalan. Pemahaman memerlukan kemampuan menangkap makna atau arti dari suatu konsep.

3. Penerapan (Aplikasi)

Aplikasi adalah kesanggupan menerapkan, dan mengabstraksi suatu konsep, ide, rumus, hukum dan situasi yang baru. Misalnya memecahkan persoalan dengan menggunakan hukum tertentu.

4. Analisis

Analisis adalah memecah, mengurai suatu integritas (kesatuan yang utuh) menjadi unsur-unsur atau bagian yang mempunyai arti, atau mempunyai tingkatan atau hirarki.

5. Sintesis

Sintesis adalah lawan analisis. Bila pada analisis tekanan pada kesanggupan menguraikan atau integritas menjadi bagian yang bermakna, pada sintesis adalah kesanggupan menyatukan unsur-unsur atau bagian menjadi satu integritas.

6. Evaluasi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa aspek pengetahuan dan pemahaman merupakan kognitif tingkat rendah, sedangkan penerapan, analisis, dan sintesis, merupakan kognitif tingkat tinggi, selain kelima aspek tersebut aspek evaluasi yang termasuk kedalam kognitif tingkat paling tinggi.

7. Ranah Afektif (Sikap)

Bidang afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah menguasai bidang kognitif tingkat tinggi (Sudjana, 2005). Hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan lain-lain.

1. *Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang pada siswa, baik dalam bentuk situasi maupun gejala yang timbul.
2. *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.

3. Valuing (penilaian), yakni berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi.
4. Organisasi, yakni pengembangan nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk menentukan hubungan satu nilai dengan nilai yang lain dan kemantapan, serta prioritas nilai yang telah dimilikinya.
5. Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan dari semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

b. Ranah *Psikomotorik* (Keterampilan)

Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan (*skill*), kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. (Sudijono, 2009) Ranah psikomotorik meliputi 6 tingkatan keterampilan diantaranya sebagai berikut:

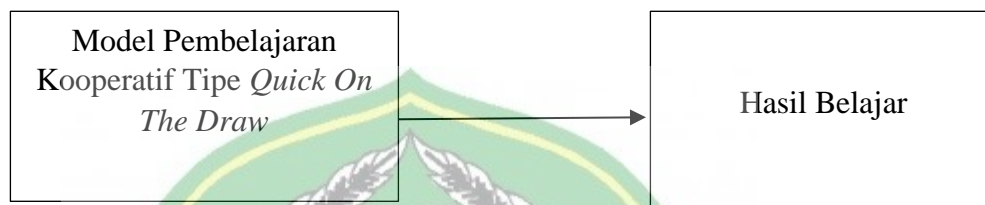
1. Gerakan refleks.
2. Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
3. Kemampuan perceptual.
4. Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.
5. Gerakan-gerakan skill.

Proses belajar mengajar di sekolah saat ini hasil kognitif lebih dominan jika dibandingkan dengan hasil belajar afektif dan hasil belajar psikomotorik. Sekalipun demikian tidak berarti bidang afektif dan psikomotorik diabaikan.

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 amteri yang penting dan yang tidak penting. Jadi dengan menerapkan *Quick On The Draw* dalam pembelajaran Pendidikan Agama 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.

Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan terdapat pengaruh variabel bebas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* (X) dengan variabel terikat Hasil Belajar (Y). kerangka berpikir dari penelitian ini dapat di lihat melalui peta konsep berikut.



F. Penelitian Relevan

Untuk mendapatkan gambaran mengenai posisi penelitian penulis dibandingkan dengan penelitian yang sudah dilakukan, maka dibawah ini diuraikan tentang penelitian pendahuluan yang relevan. Beberapa penelitian yang berkaitan dengan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Eni Munawaroh (2018) dengan judul “ Pengaruh Metode *Quick On The Draw* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih Di MTS Yapsi Sumber Jaya Kab. Lampung Barat”. Permasalahan yang muncul pada saat pembelajaran fiqih adalah rendahnya hasil belajar siswa, dikarenakan pada proses pembelajaran guru menggunakan metode konvensional dimana siswa hanya mendengarkan, diskusi. Tujuan peneliti yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *Quick On The Draw* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MTs Yapsi Sumber Jaya Kab. Lampung Barat. Penelitian menggunakan metode kuantitatif yaitu jenis penelitian *experiment*. Hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan metode *Quick On The Draw* lebih tinggi dari pada hasil belajar yang menggunakan metode diskusi.

2. Nur Ardia Waris (2021) dengan judul “ Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick On The Draw (Kecepatan Berpikir) terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas IV MIN Sepabatu Kecamatan Tinambung Kabupaten Polewali Mandar”. Masalah dalam penelitian ini adalah penggunaan model yang kurang bervariasi menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan dan jenuh pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* (berpikir cepat) pada mata pelajaran Akidah Akhlak, untuk mengetahui hasil belajar Akidah Akhlak sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* serta untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* (kecepatan berpikir) efektif terhadap hasil belajar Akidah Akhlak. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Hasil dari penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* (kecepatan berpikir) pada pelajaran akidah akhlak berjalan dengan baik, kemudian hasil belajar akidah akhlak peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw*. Sehingga penggunaan model *Quick On The Draw* efektif terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV MIN Sepabatu Kecamatan Tinambung Kabupaten Polewali Mandar.
3. Venny Melvina (2015) dengan judul “ Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa”. Permasalahan yang muncul adalah rendahnya motivasi siswa akibat rasa bosan sehingga berpengaruh kepada hasil belajar siswa yang rendah, siswa tidak memperhatikan guru pada saat proses pembelajaran matematika berlangsung dan siswa tidak bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan serta ketidakmampuan siswa dalam menyampaikan ide matematis kedalam lisan ataupun tulisan. Tujuan penelitian ini untuk

menganalisis kemampuan komunikasi matematis siswa pada materi relasi fungsi yang diajarkan dengan pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* dan untuk menganalisis kemampuan komunikasi matematis siswa yang diberikan dengan pembelajaran konvensional. Kerangka pemikiran yang mendasari penelitian dalam skripsi ini adalah dengan pembelajaran *Quick On The Draw* siswa dilatih untuk dapat menyelesaikan suatu masalah dengan pemahaman yang mereka miliki dan mengkomunikasikannya dengan bahasa sendiri sehingga mereka memahami maksud soal dan dapat menjelaskan kepada orang lain. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Quick On The Draw* membuat kemampuan komunikasi matematis siswa lebih tinggi.

Dapat disimpulkan oleh penulis bahwa terdapat persamaan dan perbedaan dari hasil penelitian 1, 2 dan 3. Persamaannya yaitu sama-sama membahas mengenai model pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* terhadap hasil belajar siswa tetapi ada juga terdapat perbedaannya yaitu mata pelajaran, penulis melakukan penelitian pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sedangkan penelitian terdahulu pada mata pelajaran Fiqih, Akidah Akhlak dan Matematika. Kemudian penelitian penulis lebih fokus pada kelas VIII, tempat dan lokasi penelitian penulis di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Plered Kabupaten Cirebon.