

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam pandangan al-Ghazali pendidikan adalah usaha pendidik untuk menghilangkan akhlak buruk dan menanamkan akhlak yang baik kepada siswa sehingga dekat kepada Allah dan mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat. Sedangkan Ibnu Khaldun memandang bahwa pendidikan itu memiliki makna luas. Menurutnya pendidikan tidak terbatas pada proses pembelajaran saja dengan ruang dan waktu sebagai batasannya, tetapi bermakna proses kesadaran manusia untuk menangkap, menyerap, dan menghayati peristiwa.

Pendidik dalam pendidikan Islam adalah orang yang bertanggung jawab terhadap berkembangnya seluruh potensi peserta didik lewat proses pendidikan Islam yang diberikan kepadanya sehingga potensi-potensi yang dimiliki tersebut dapat difungsikan secara tepat guna dalam kehidupan baik dalam kehidupan secara pribadi maupun kehidupan secara sosial sesuai dengan aturan-aturan yang telah ditetapkan oleh Allah (Hanafi, 2018:105).

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 ayat 20, “pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Oleh karena itu, ada lima jenis interaksi yang dapat berlangsung dalam proses belajar dan pembelajaran yaitu : interaksi antara pendidik dan siswa, interaksi antara sesama siswa atau antar sejawat, interaksi siswa dengan narasumber, interaksi siswa bersama pendidik dengan sumber belajar yang sengaja dikembangkan dan interaksi siswa bersama pendidik dengan lingkungan sosial dan alam (Octavia, 2020:7).

Model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pendekatan, strategi, metode, dan teknik. Karena itu, suatu rancangan pembelajaran atau rencana pembelajaran disebut menggunakan model

pembelajaran apabila mempunyai empat ciri khusus, yaitu rasional teoretis yang logis yang disusun oleh penciptanya atau pengembangnya, landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai), tingkah laku yang diperlukan agar model tersebut dapat dilakukan secara berhasil, dan lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai (Octavia, 2020:13-14).

Pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran. Model yang tepat perlu diperhatikan relevansinya dengan tujuan pengajaran. Di dalam model pembelajaran kooperatif terdapat beberapa variasi model yang dapat diterapkan, yaitu di antaranya: 1) Jigsaw, 2) TPS (*Think Pairs Share*), 3) *Group Investigation*, 4) *Student Achivement Division* (STAD), 5) NHT (*Numbered Head Together*), 6) TS-TS (*Two Stay-Two Stray*), 7) *Talking Stick*, 8) *Snowball Throwing*, 9) *Make-A Match*, 10) *Mind Mapping*, 11) *Examples Non Examples*, 12) *Picture and Picture*, 13) *Cooperative Script*, 14) *Concept Sentences*, 15) *Course Review Horay*, 16) *Debate*, 17) IOC (*Inside Outside Circle*), 18) DMR (*Diskursus Multy Repercentacy*), 19) CIRC (*Cooperative, Integrated, Reading and Compositon*) (Octavia, 2020:30).

الطَّرِيقَةُ أَهَمُّ مِنَ الْمَدَّةِ، وَالْمُدَّرِّسُ أَهَمُّ مِنَ الطَّرِيقَةِ، وَالرُّوحُ الْمُدَّرِّسِ أَهَمُّ مِنَ الْمُدَّرِّسِ نَفْسِهِ

Artinya : “Metode itu lebih penting dari materi ajar, dan guru lebih penting dari metode, tetapi ruh (jiwa) seorang guru itu lebih penting dari guru itu sendiri” (Mahfudzat KMI Gontor).

Makna dari mahfudzat diatas dikutip dari website gontor, menurut K.H. Imam Zarkasyi selalu menekankan akan pentingnya makna kalimat tersebut. Metode itu lebih penting dari materi, materi apapun yang disampaikan jika menggunakan metode yang benar maka akan dapat diterima

dengan baik oleh siswanya. Namun, hal ini tidak berhenti sampai metode saja sehingga beliau merenung. Beliau menganggap bahwa metode itu memang berpengaruh akan tetapi tidak mutlak. Yang berpengaruh adalah *the man*, manusianya, orangnya, *al mudarris nafsuhu* (guru itu sendiri). Tak berhenti pada kata guru, ada sesuatu yang lebih penting dari pada itu, yakni pada jiwa seorang guru, *the soul* atau *ruh al-mudarris*.

Unsur terpenting dalam proses pembelajaran terdapat pada keaktifan siswa. Menurut Nana Sudjana belajar merupakan proses yang aktif, apabila tidak dilibatkan dalam berbagai kegiatan belajar sebagai responsi siswa terhadap stimulus guru, tidak mungkin siswa dapat mencapai hasil yang dikehendaki. Adapun proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran (Sinar, 2018:10).

Menurut Sardiman, keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Aktivitas fisik adalah siswa giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasip. Siswa yang memiliki aktivitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran.

Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran (Sinar, 2018:9).

Berdasarkan hasil pengamatan pertama ketika PLP (Pengenalan Lingkungan Persekolahan) yang dilakukan di SMK Veteran Kota Cirebon, diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran guru menggunakan metode

konvensional. Dalam hal ini guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sudah berupaya untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan berbagai model pembelajaran tetapi pada kenyataannya terdapat ketidaksesuaian dengan siswa yang pasif pada saat proses pembelajaran, merasa bosan atau tidak tertarik terhadap materi yang disampaikan oleh guru dikarenakan menggunakan metode belajar yang kurang menarik. Dari hal tersebut mengakibatkan kurangnya keaktifan belajar siswa kelas X Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Mengatasi hal tersebut, diperlukan model pembelajaran yang efektif dan melibatkan siswa secara aktif. 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 digunakan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Quick On The Draw merupakan salah satu strategi dari pembelajaran kooperatif. Strategi *quick on the draw* diperkenalkan oleh Paul Ginnis yang menyatakan bahwa pada prosesnya setiap kelompok mencari dan menulis jawaban dari persoalan di sebuah kertas menggunakan materi sumber sebagai acuannya dan selanjutnya jawaban akan dibawa ke guru selanjutnya diperiksa. Aktivitas dalam pembelajaran ini menekankan pada kerjasama, dimana efisiensi kerja kelompok akan berdampak pada kemajuan kelompok tersebut. Model pembelajaran kooperatif *quick on the draw* akan menjadikan kondisi pembelajaran lebih menyenangkan karena dalam prosesnya diselimuti dengan suasana permainan.

Penerapan pembelajaran *Quick On The Draw* terdiri dari 9 tahapan, antara lain : menyampaikan tujuan pembelajaran, menyiapkan set kartu soal, pembentukan kelompok, memahami isi bahan ajar dan melengkapi bagian yang rumpang pada bahan ajar yang diberikan guru, menyelesaikan permasalahan pada kartu set soal dengan kelompok, melaporkan hasil diskusi

kelompok, pemberian penghargaan kelompok, membahas jawaban secara klasikal, dan membuat catatan (Herdika Lestyaningsih, 2013:41).

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan eksperimen dan penulisan dengan judul : **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Materi Sejarah Masuknya Islam ke Indonesia Siswa Kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Veteran Kota Cirebon”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini diantaranya :

1. Kurangnya keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran.
2. Model pembelajaran yang kurang bervariasi dalam proses pembelajaran.
3. Model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw* belum pernah dilakukan.

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu : model pembelajaran kooperatif tipe *quick the draw*, keaktifan belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi Sejarah Masuknya Islam ke Indonesia siswa kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Veteran Kota Cirebon?
2. Bagaimana keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi Sejarah Masuknya Islam ke Indonesia siswa kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Veteran Kota Cirebon?

3. Seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi Sejarah Masuknya Islam ke Indonesia siswa kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Veteran Kota Cirebon?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi Sejarah Masuknya Islam ke Indonesia siswa kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Veteran Kota Cirebon.
2. Untuk mengetahui keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi Sejarah Masuknya Islam ke Indonesia siswa kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Veteran Kota Cirebon.
3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi Sejarah Masuknya Islam ke Indonesia siswa kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Veteran Kota Cirebon.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis
Secara umum, penelitian ini dapat memberikan informasi tentang upaya guru PAI dalam meningkatkan keaktifan belajar pada kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan.
2. Manfaat praktis
 - a. Manfaat bagi penulis

Penelitian diharapkan dapat menambah pengalaman dan wawasan tentang upaya yang diperlukan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.

b. Manfaat yang diperoleh siswa

- 1) Meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas X dalam setiap proses pembelajaran.
- 2) Meningkatkan prestasi siswa kelas X pada mata pelajaran PAI.

c. Manfaat yang diperoleh guru

- 1) Meningkatkan profesionalisme guru PAI dalam pengelolaan proses pembelajaran di kelas X.
- 2) Menambah pengetahuan guru PAI tentang berbagai strategi meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas X.

d. Manfaat bagi sekolah

- 1) Dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah.
- 2) Sebagai landasan bagi sekolah dalam menentukan kebijakan untuk meningkatkan mutu pendidikan.

e. Bagi pembaca/peneliti selanjutnya

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan referensi dan acuan serta menambah pengetahuan dan pengalaman bagi pembaca maupun bagi penelitian yang relevan di masa yang akan datang.

G. Kerangka Pemikiran

Proses pembelajaran yang bermakna, sejatinya melibatkan siswa secara penuh dalam prosesnya. Agar siswa terlibat secara penuh di dalam proses pembelajaran, guru dituntut lebih kreatif dalam memilih serta menggunakan model pembelajaran. Proses pembelajaran yang bermakna nantinya akan menghasilkan siswa yang terampil dan berkualitas yang diharapkan dapat menciptakan perubahan di masyarakat, karena senjata bagi terciptanya

perubahan adalah pendidikan dan pengetahuan yang bersumber dari guru itu sendiri (Wiratama, 2020:187).

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat diintegrasikan dalam model pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran “*Quick On The Draw*”. Strategi pembelajaran “*Quick On The Draw*” yang dikenalkan oleh Ginnis adalah sebuah aktivitas belajar dengan suasana permainan yang mengarah pada kerja sama tim dan kecepatan. Suasana memungkinkan siswa belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Strategi pembelajaran *Quick On The Draw* yang dikenalkan oleh Ginnis (2008) adalah sebuah strategi pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa dengan suasana permainan yang mengarah pada kerja kelompok dan kecepatan. Tujuan dari strategi ini adalah menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan atau soal-soal yang diberikan guru. Langkah-langkah strategi pembelajaran *Quick On The Draw*, yaitu :

- 1) Guru menyiapkan satu set pertanyaan. Satu set pertanyaan itu dibuat dengan beberapa 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 ke atas, nomor 1 di atas.
- 2) Guru membagi kelas ke dalam kelompok bertiga atau berempat dan memberi warna untuk tiap kelompok sehingga mereka dapat mengenali set pertanyaan mereka di meja guru.
- 3) Guru memberi tiap kelompok materi sumber untuk menjawab semua pertanyaan.
- 4) Pada kata “mulai”, satu orang dari tiap kelompok “lari” ke meja guru, mengambil pertanyaan pertama menurut warna mereka dan kembali membawanya ke kelompok.

- 5) Kelompok tersebut mencari dan menulis jawaban dilembar kertas terpisah.
- 6) Jawaban dibawa ke guru oleh orang kedua. Guru memeriksa jawaban. Jika jawaban akurat dan lengkap, pertanyaan kedua dari tumpukan warna mereka diambil, demikian dan seterusnya. Jika ada jawaban yang tidak akurat atau tidak lengkap, guru menyuruh sang pelari kembali ke kelompok dan mencoba lagi. Penulis dan pelari harus bergantian.
- 7) Saat satu siswa sedang “berlari” lainnya mempelajari materi sumber dan membiasakan diri dengan isinya sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan adalah pemenangnya.
- 8) Kelompok pertama yang menjawab semua pertanyaan adalah pemenangnya.
- 9) Kemudian guru membahas semua pertanyaan dengan siswa dan catatan tertulis sebaiknya dibuat siswa (Atmah, 2011:14).

Keaktifan siswa dalam belajar merupakan segala kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar yang optimal sehingga dapat menciptakan suasana kelas menjadi kondusif. Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Mereka aktif membangun pemahaman atau persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran (Fathiya Eka Putri, 2019:84-85).

Keaktifan belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa selama belajar di sekolah, yang merupakan perpaduan dari tiga ranah tersebut, yang menyangkut ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor (Sinar, 2018:15).

Suatu keaktifan proses belajar mengajar yang mampu memperdayakan siswa di kelas, dapat diukur salah satunya melalui pengamatan terhadap kegiatan siswa dalam mengikuti pelajaran di kelas. Adapun indikator keaktifan belajar ini meliputi :

- 1) Aktif belajar yang terjadi dengan proses mengalami;
- 2) Aktif belajar yang terbentuk dalam transaksi/peristiwa belajar aktif;
- 3) Keaktifan belajar terjadi melalui proses mengatasi masalah sehingga terjadi proses pemecahan masalah (Sinar, 2018:18-19).

Terdapat tiga faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik, antara lain :

- a. Faktor internal (psikologis), intelegensi (tingkat kecerdasan), sikap (respon positif atau negatif), bakat (potensi dasar masing-masing orang), minat (kegairahan), dan motivasi (dorongan)
- b. Faktor eksternal (dari luar/kondisi lingkungan) : lingkungan sosial (guru, staf TU, teman-teman sekelas), lingkungan non sosial (gedung sekolah, tempat tinggal peserta didik, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan).
- c. Faktor pendekatan belajar (strategi yang digunakan guru meliputi metode pembelajaran yang tepat dan media pembelajaran yang interaktif) (Hayati, 2022:31).

H. Penelitian Relevan

Mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *quick on the draw* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa bukan kali pertama yang dilakukan. Sebelumnya telah banyak penelitian yang melakukan penelitian tersebut, meskipun dengan variabel penelitian yang berbeda-beda.

1. Skripsi yang ditulis oleh Elfrida Ismi Astari dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The*

Draw Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IIS 1 SMA Negeri 1 Banyudono Boyolali Tahun Ajaran 2015/2016".

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X IIS 5 SMA Negeri 1 Banyudono Boyolali melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dalam pembelajaran sejarah.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas X IIS 5 SMA Negeri 1 Banyudono Boyolali yang berjumlah 34 siswa. Sumber data berasal dari guru, siswa dan proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, tes, observasi, dan dokumentasi. Uji validitas data menggunakan teknik triangulasi, yaitu triangulasi metode dan sumber. Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif komparatif. Model penelitian yang digunakan adalah model spiral (*Planning, Acting, Observing, dan Reflecting*).

Hasil penelitian menunjukkan guru dapat menerapkan pembelajaran sejarah dengan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw*, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar sejarah siswa kelas X IIS 5 SMA Negeri 1 Banyudono Boyolali. Hal itu terbukti dari persentase rata-rata nilai pencapaian indikator keaktifan siswa pada prasiklus sebesar 64,47% meningkat menjadi 76,46% pada siklus I dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 83,33%. Persentase ketuntasan hasil belajar

siswa pada prasiklus sebesar 70,58% meningkat menjadi 76,47% pada siklus I dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 82,35%.

2. Skripsi yang ditulis oleh Eni Munawaroh dengan judul “Pengaruh Metode *Cooperative Tipe Quick On The Draw* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih Di MTs Yapsi Sumberjaya Kab. Lampung Barat”.

Penelitian ini berjudul “pengaruh metode *quick on the draw* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran fiqih di MTs YAPSI Sumberjaya 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. Maka peneliti menggunakan metode *Quick On The Draw* karena siswa dapat aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Quick On The Draw* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran fiqih di MTs Yapsi Sumberjaya Kab. Lampung Barat. Salah satu cara yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Quick On The Draw*.

Penelitian ini merupakan penelitian *Quasy Experiment*. Desain penelitian yang digunakan pada *Quasy Experiment* ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini dilaksanakan di MTs YAPSI Sumberjaya Kab. Lampung Barat dengan teknik pengambilan sampel adalah *Purposive Sampel*. Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas VIII A sebagai kelas eksperimen menggunakan metode *Quick On The Draw* dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol menggunakan metode diskusi. Teknik pengumpulan data penelitian ini berupa tes dalam bentuk pilihan ganda dan dokumentasi dalam bentuk foto.

Berdasarkan perhitungan uji-t yang telah dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol maka didapatkan t_{hitung} memperoleh nilai 2,51 t_{tabel} adalah 2,00 sehingga hasilnya $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang artinya H_1 diterima dan H_0 ditolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat ada pengaruh metode *Quick On The Draw* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran fiqih di MTs YAPSI Sumberjaya Kab. Lampung Barat.

3. Skripsi yang ditulis oleh Rita Okta Rina dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Quick On The Draw* Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV MI Masyariqul Anwar 4 Sukabumi Bandar Lampung”.

Penelitian ini bertujuan yakni supaya bisa melihat adakah pengaruh model pembelajaran *cooperative tipe Quick On The Draw* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV MI Masyariqul Anwar 4 Sukabumi Bandar Lampung. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *nonequivalent control group design*. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV Mi Masyariqul Anwar 4 Sukabumi Bandar Lmapung yang berjumlah 38 peserta didik. Pengumpulan informasi/keterangan pada eksperimen yang dilakukan memakai tes dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwasannya timbul pengaruh yan signifikan hasil tes yang dilakukan peserta didik kelas IV MI Masyariqul Anwar 4 Sukabumi Bandar Lampung. Berdasarkan hasil pra survei sebelum diterapkan model pembelajaran *cooperative tipe quick on the draw* hanua diperoleh 54,677 sedangkan setelah diterapkan model pembelajaran *cooperative tipe quick on the drawr* rata-rata nilai 76,222. Bersumber pada hasil eksperimen yang dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa sesungguhnya pelaksanaan model

pembelajaran *cooperative tipe quick on the draw* memberikan dampak yang berarti berkenaan dengan hasil belajar anak didik.

I. Langkah-Langkah Penelitian

A. Metode, Jenis dan Desain Penelitian

a. Metode Penelitian

Dalam suatu penelitian, seorang peneliti harus menggunakan metode penelitian yang tepat. Hal ini agar peneliti dapat memperoleh gambaran yang jelas mengenai masalah yang dihadapi serta langkah-langkah yang digunakan dalam mengatasi masalah tersebut. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang bersifat inferensial dalam arti mengambil kesimpulan berdasarkan hasil pengujian hipotesis secara statistika, dengan menggunakan data empirik hasil pengumpulan data melalui pengukuran (Djaali, 2020: 3).

Menurut Creswell metode penelitian kuantitatif merupakan metode-metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Variabel-variabel biasanya diukur dengan instrumen penelitian sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur-prosedur statistik (Adhi Kusumastuti, 2020: 3). Cohen dan Manion mengatakan bahwa penelitian kuantitatif ialah penelitian sosial yang menggunakan metode-metode dan pernyataan-pernyataan empiris (Duli, 2019: 3).

Singkatnya, penelitian kuantitatif umumnya berfokus pada pengukuran realitas sosial. Penelitian kuantitatif dirancang melalui pertanyaan atau pernyataan (kuesioner) untuk mencari kuantitas pada suatu fenomena dan untuk membangun penelitian secara numerik (Duli, 2019: 6).

b. Jenis Penelitian

Adapun jenis penelitian yang digunakan penyusun yaitu penelitian eksperimen. Menurut Hadi (1985) penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui akibat yang ditimbulkan dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti. Penelitian eksperimen pada prinsipnya dapat didefinisikan sebagai metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat (*causal-effect relationship*). Selanjutnya, metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan.

c. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah keseluruhan proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian, sehingga pertanyaan-pertanyaan yang ada dapat dijawab. Adapun yang penyusun gunakan dalam penelitian ini yaitu jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif.

Menurut Sugiyono desain penelitian eksperimen terbagi menjadi empat, yaitu: *Pre-Experimental Design*, *True Experimental Design*, *Factorian Design*, dan *Quasi Experimental Design*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain *Pre-Experimental Design*. Sugiyono mendefinisikan bahwa *Pre-Experimental Design* masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random. Bentuk penelitian ada beberapa macam, yaitu: *One Shot Case Study*, *One Group Pretest-Posttest Design*, *Posttest Design*, dan *Intact-Group Comparison* (Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, 2021).

Dalam desain *One Shot Case Study* terdapat suatu kelompok diberi perlakuan atau *treatment*/perlakuan, dan selanjutnya diobservasi (O) hasilnya (*treatment* adalah sebagai variabel independen, dan hasil sebagai variabel dependen). Paradigma dalam penelitian eksperimen model ini dapat digambarkan seperti berikut:

X O

Keterangan:

X = Treatment yang diberikan (variabel independen)

O = Observasi (variabel dependen) (Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, 2021).

Metode ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa mata pelajaran pendidikan agama islam (PAI) kelas X. Suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angket sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin diketahui peneliti, kemudian angka-angka tersebut dianalisis menggunakan metode statistik.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah tempat berlangsungnya kegiatan penelitian, penelitian ini dilaksanakan di SMK Veteran Kota Cirebon yang beralamat di Jalan Pemuda No. 33, Sunyaragi, Kec. Kesambi, Kota Cirebon, Provinsi Jawa Barat.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, berdasarkan Surat Keputusan oleh Dekan fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Nomor : 6907 /In.08/F.I.1/PP.009

/9/2023 dihitung mulai tanggal 11 September sampai 31 November 2023.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

a. Populasi

Sugiyono (2002: 57) memberikan pengertian bahwa: “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Nazir (Nazir, 1983: 327) mengatakan bahwa, “Populasi adalah berkenaan dengan data bukan orang atau bendanya”. Nawawi (Nawawi. 1985: 141) menyebutkan bahwa, “Populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin, baik hasil menghitung ataupun pengukuran kuantitatif maupun kualitatif pada karakteristik tertentu mengenai sekumpulan objek yang lengkap”.

Dari beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa: Populasi merupakan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian (Unaradjan, 2019: 110).

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Veteran Kota Cirebon yang berjumlah 34 siswa.

b. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari populasi. Arikunto (2006: 131) mengatakan bahwa sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti, dan dinamakan penelitian sampel apabila kita bermaksud untuk menggeneralisasi hasil penelitian sampel. Sedangkan cara penetapan sampel tidak ditemukan aturan yang tegas dan baku. Surakhmad (2002: 100) mengemukakan sebagai berikut, “Populasi yang cukup homogen dan populasi di bawah 100 dapat dipergunakan sampel sebesar 50% dan diatas 100 sebesar 15%. Adakalanya masalah penarikan sampel ditiadakan sama

sekali dengan memasukkan seluruh populasi sebagai sampel (sampel total) (Rukajat, 2018: 39).

Sampel yang akan dijadikan subjek penelitian diambil dengan teknik *Cluster Sampling* dengan memilih satu kelas dari empat kelas yang sudah terbentuk dan kelas yang dipilih berdasarkan pertimbangan penulis dan guru mata pelajaran dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan. Teknik *Cluster Sampling* terjadi apabila pengambilan sampel dilakukan berdasarkan kelas yang sudah dikelompokkan oleh pihak sekolah. Adapun tujuan menggunakan *Cluster Sampling* yaitu agar peneliti dengan mudah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* karena sampel yang akan dijadikan obyek penelitian sudah terbentuk oleh pihak Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Veteran Kota Cirebon, sehingga lebih efektif dan efisien apabila menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw*.

D. Sumber Data

a. Sumber Data Primer

Data primer yaitu data yang langsung diperoleh langsung dari subjek penelitian dengan mengenakan alat pengukuran atau alat pengambilan data langsung sebagai sumber informasi yang dicari.

b. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh lewat pihak lain, tidak langsung diperoleh oleh peneliti dari subjek penelitiannya. Data sekunder biasanya berbentuk data dokumentasi atau data laporan yang telah tersedia.

E. Variabel Penelitian

Menurut Hatch & Farhady (1981) variabel dapat didefinisikan sebagai atribut dari seseorang atau objek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek yang lain. Menurut Kerlinger (1973) bahwa variabel ada atau sifat yang akan dipelajari. Sedangkan menurut

Kidder (1981) menyatakan bahwa variabel adalah suatu kualitas dimana peneliti ingin mempelajari dan menarik kesimpulan darinya (Agusiady, 2022: 29).

Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah “Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Quick On The Draw* dengan keaktifan belajar siswa”, dimana variabelnya dibagi menjadi dua, yaitu :

a. Variabel bebas (*Independent Variabel*)

Variabel independen adalah antsedan, prediktor, penyebab atau variabel bebas. Variabel independen adalah variabel aktif maka kita memanipulasi nilai-nilai variabel untuk mempelajari pengaruhnya terhadap variabel lain (Duli, 2019: 46). Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw*.

b. Variabel terikat (*Dependent Variabel*)

Variabel dependen adalah variabel akibat, atau variabel terikat. Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen (Duli, 2019: 46). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Veteran Kota Cirebon.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan pengumpulan data melalui pengamatan perilaku. Observasi merupakan suatu proses pengumpulan data yang digunakan dengan penelitian perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan bila responden tidak besar (Agusiady, 2022: 40). Sugiyono mengatakan bahwa observasi adalah kegiatan pengumpulan data dengan cara proses pengamatan dan ingatan (Rukajat, 2018).

Pengamatan menjadi suatu alat dan metode pengumpulan data yang ilmiah bagi peneliti, ketika menjalankan tujuan penelitian yang sudah

dirumuskan, direncanakan dan dicatat secara sistematis dan memeriksa serta mengontrol validitas dan realibilitas. Melalui metode observasi, peneliti sendiri mencari informasi tersebut tanpa menanyakan responden (Duli, 2019: 85).

2. Wawancara

Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi secara lisan dengan mendatangi responden secara tatap muka. Dilakukan terhadap responden (Rukajat, 2018: 45). Metode wawancara dilakukan secara lisan-verbal. Karena itu tanggapan juga diberikan secara lisan-verbal. Metode ini dapat digunakan melalui wawancara pribadi dan, jika mungkin, melalui wawancara telepon (Duli, 2019: 87).

Metode wawancara dibedakan menjadi metode wawancara terstruktur dan tak terstruktur. Wawancara terstruktur artinya materi wawancara terbatas kepada materi wawancara yang telah dipersiapkan. Wawancara tak terstruktur artinya materi wawancara bebas. Kelebihan metode tak terstruktur data yang diperoleh lebih lengkap dibanding dengan wawancara tersebut (Sarmanu, 2019: 57).

Wawancara ini ditujukan kepada siswa kelas X serta guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Veteran Kota Cirebon, sebagai pendukung metode kuesioner dalam pengumpulan data. Apabila dengan metode kuesioner kurang mendalam sehingga dengan metode wawancara akan memperoleh informasi yang lebih mendalam dari informan tentang hal yang diteliti.

3. Dokumentasi

Arikunto (2006: 158) menyatakan bahwa dokumen artinya barang-barang tertulis dengan demikian dokumentasi diartikan sebagai kegiatan peneliti dalam menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan

sebagainya. Dokumen digunakan untuk melengkapi dari hasil wawancara dan observasi. Studi ini berupaya mengumpulkan data melalui dokumen-dokumen, arsip maupun catatan-catatan penting (Rukajat, 2018: 38).

Teknik ini dilakukan untuk memberikan informasi tentang data-data yang tertulis/teks, gambar, sebagai bukti dalam melakukan penelitian mengenai pengaruh penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Quick on The Draw* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Veteran Kota Cirebon.

4. Angket

Angket atau kuesioner oleh Nazir (2005: 203) diartikan sebagai alat pengumpul data dengan menggunakan daftar pertanyaan. Pertanyaan-pertanyaan tersebut disusun secara logis berhubungan langsung dengan masalah penelitian, dan tiap pertanyaan merupakan jawaban-jawaban yang mempunyai makna dalam menguji pertanyaan penelitian yang dikemukakan dalam langkah selanjutnya sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang ia ketahui (Rukajat, 2018: 37).

Penelitian ini menggunakan angket tertutup untuk variabel penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Quick on The Draw* dan keaktifan belajar, yaitu penulis akan mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa berkenaan dengan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), siswa diharapkan mengisi jawaban sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

Langkah-langkah peneliti dalam teknik pengumpulan data melakukan penyebaran angket yaitu:

- a. Angket ini menggunakan angket *Skala Likert* yang terdiri atas lima alternatif jawaban yaitu: sangat baik, baik, cukup, kurang baik, tidak baik.

- b. Angket ini diberikan untuk mengukur data mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw* dan keaktifan belajar siswa di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Veteran Kota Cirebon.

Tabel 1. 1 Pengukuran Skala Likert

Alternatif Jawab	Skor	
	Positif	Negatif
Sangat Baik	5	1
Baik	4	2
Cukup	3	3
Kurang Baik	2	4
Tidak Baik	1	5

(Sugiyono, 2019)

Selain itu dalam penafsiran dan penilaian angket selanjutnya peneliti menggunakan rumus perhitungan skor angket sebagaimana berikut:

$$\text{Skor Angket} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

(Habibah, 2013: 26)

Hasil skor angket kemudian dikonversikan kedalam tabel prosentase berikut:

Tabel 1. 2 Tabel Interpretasi dari angket

No.	Prosentase	Penafsiran
1	0%-20%	Lemah/Sangat Tidak Layak
2	21%-40%	Lemah/Tidak Layak
3	41%-60%	Cukup/Layak
4	61%-80%	Baik/Layak
5	81%-100%	Sangat Baik/Sangat Layak

(Sugiyono, 2018)

Adapun yang menjadi sasaran angket dalam penelitian adalah siswa kelas X Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Veteran Kota Cirebon.

G. Uji Keabsahan Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas atau kesahihan menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur. Validitas adalah kriteria yang paling kritis dan menunjukkan sejauh mana suatu instrumen mengukur apa yang seharusnya diukur (Duli, 2019: 103-104). Uji validitas salah satu kegiatannya adalah mengkonsultasikan instrumen dengan faktor-faktor variabel yang bersangkutan (Rukajat, 2018: 66). Uji validitas dimaksudkan untuk mengukur seberapa cermat suatu uji melakukan fungsinya, apakah alat ukur yang telah disusun benar-benar dapat mengukur apa yang perlu diukur. Uji ini dimaksudkan untuk mengukur sah atau tidaknya kuesioner.

Kriteria uji validitas adalah dengan membandingkan nilai r_{hitung} (*Person Correlation*) dengan r_{tabel} . Nilai r_{hitung} nantinya yang akan

digunakan sebagai tolak ukur yang menyatakan valid atau tidaknya item pertanyaan yang digunakan untuk mendukung penelitian. Dalam menentukan nilai r_{hitung} digunakan nilai yang tertera pada baris *pearson correlation*. Sedangkan untuk menentukan r_{tabel} , pada kolom df digunakan rumus $N-2$, dimana N adalah banyaknya responden.

Langkah uji validitas menggunakan program IBM SPSS 25 sebagai berikut:

- a) Siapkan tabulasi data responden dalam format Excel
- b) Buka program SPSS
- c) Klik variabel view
- d) Isikan data dengan menyesuaikan pertanyaan atau pernyataan.
Misalkan tuliskan P1, P2 dan seterusnya
- e) Klik data view > copy-paste data tanggapan responden dalam Excel ke program SPSS
- f) Klik *analyze* > klik *correlate* > *Bivariate*
- g) Pindahkan semua item ke sisi sebelah kanan > ok.

Hasil analisis validitas dapat dilihat pada r_{hitung} (*Pearson Correlation*). Nilai ini kemudian dibandingkan dengan r_{tabel} , r_{tabel} dicari pada signifikansi 0,05 dan jumlah responden, maka setelah didapat r_{tabel} selanjutnya melihat kriteria uji vaaliditas sebagai berikut:

- Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrumen penelitian dikatakan valid.
- Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka instrumen penelitian dikatakan invalid.

b. Uji Realibilitas

Uji realibilitas adalah ketetapan atau tingkat presisi suatu ukuran atau alat pengukur (Rukajat, 2018: 67). Realibitas adalah alat uji untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat ukur yang sama juga (Duli, 2019: 106).

Menurut Suharsimi realibilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Rukajat, 2018: 67).

Uji realibilitas instrumen untuk mengetahui apakah data yang dihasilkan dapat diandalkan. Pada dasarnya uji realibilitas mengukur variabel yang digunakan melalui pertanyaan atau pernyataan yang digunakan. Uji realibilitas digunakan dengan membandingkan nilai *Cronbach's alpha* dengan tingkat taraf signifikansi yang digunakan. Tingkat atau taraf signifikansi yang digunakan bisa 0,5 0,6 hingga 0,7 tergantung kebutuhan penelitian.

Dalam penelitian ini menggunakan taraf signifikansi 0,05. Adapun kriteria pengujian sebagai berikut:

- Realibilitas : jika nilai *Cronbach's alpha* > tingkat signifikan.
- Tidak reliabel : jika nilai *Cronbach's alpha* < tingkat signifikan.

Uji realibilitas instrumen menggunakan program *software SPSS v. 16 for Windows* sebagai berikut:

- a) Masukkan data tersebut dalam SPSS (*data view*) kemudia klik *Analyze > Scale > Reliability Analysis*.
- b) Kemudian akan terbuka kotak dialog *Reliability Analisyis*, selanjutnya masukkan butir item yang akan diujikan ke kotak *items*.
- c) Klik *Continue > ok*.

c. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah nilai *residual* terdistribusi dengan normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki nilai *residual* yang terdistribusi normal (Duli, 2019: 114). Menurut Ghozali (Ghazali, 2018) uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam suatu model regresi linier ada korelasi antara kesalahan pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Uji t dan uji F

mengasumsikan bahwa nilai residual mengikuti distribusi normal. Sunyoto menjelaskan uji normalitas digunakan untuk menguji data variabel bebas (X) dan data variabel terikat (Y) pada persamaan regresi yang dihasilkan.

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data distribusi dengan normal atau tidak. Analisis parametrik seperti korelasi Pearson mensyaratkan bahwa data harus terdistribusi dengan normal. Uji normalitas yang banyak digunakan yaitu dengan metode Uji Liliefors dengan Kolmogorov-Smirnov, dan pengujiannya menggunakan SPSS, metode pengambilan keputusan untuk uji normalitas yaitu jika signifikansi (Asym.sig) > 0,05 maka data berdistribusi normal dan jika signifikansi (Asym.sig) < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

Langkah-langkah melakukan uji normalitas dengan SPSS adalah :

- a) Buka file 1 sample k s.sav di folder statistic non-parametrik
- b) Klik *Analyze* → *Nonparametric Test* → *legacy Dialogs* → *1-Sample K-S* pada menu sehingga muncul kotak dialog *One Sample Kolmogorov-Smirnov*
- c) Masukkan variabel X dan variabel Y pada kotak Test Variabel List, lalu pilih Normal pada kotak Test Distributor
- d) Klik OK.

H. Teknik Analisis Data

1) Menggunakan Rumus Prosentase Skala

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pendekatan perumusan kuantitatif dengan menggunakan skala prosentase dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka persentase

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

100% = Bilangan tetap

Hasil dari perhitungan diatas diinterpretasikan/diklasifikasikan dengan skala prosentase sebagai berikut:

100% = Seluruh responden

90%-99% = Hampir seluruhnya

60%-89% = Sebagian besar

51%-59% = Lebih dari setengahnya

50% = Setengahnya

40%-49% = Hampir setengahnya

20%-39% = Sebagian kecil

1%-19% = Sedikit kecil

0% = Tidak sama sekali

2) Uji Korelasi Product Moment/Regresi Linier

Menganalisa data pengaruh penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick on The Draw* terhadap keaktifan belajar siswa dapat menggunakan rumus korelasi *product moment*. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N\sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

X = variabel I

Y = variabel II

r_{xy} = angka indeks pengaruh “r” *product moment*

N = Jumlah sample

$\sum XY$ = Jumlah perkalian antara skor X dan skor Y

$\sum X$ = Jumlah skor variabel X

$\sum Y$ = Jumlah skor variabel Y

$\sum x^2$ = Jumlah kuadrat skor variabel X

$\sum y^2$ = Jumlah kuadrat skor variabel Y (Sugiyono, 2015).

Korelasi dapat diketahui dengan menggunakan rumus interpretasi koefisien korelasi nilai r, adalah sebagai berikut:

Tabel 1. 3 Penafsiran koefisien korelasi

Besarnya Product Moment (r_{xy})	Keterangan
0,00-0,20	Antara variabel X dan Y memang terdapat pengaruh, tetapi itu sangat lemah atau sangat rendah sehingga pengaruh itu diabaikan
0,20-0,40	Antara variabel X dan Y terdapat pengaruh yang lemah atau rendah
0,40-0,70	Antara variabel X dan Y terdapat pengaruh yang sedang atau cukup
0,70-0,90	Antara variabel X dan Y terdapat pengaruh yang kuat atau tinggi
0,90-1,00	Antara variabel X dan Y terdapat pengaruh yang sangat tinggi atau sangat kuat

(Sugiyono, 2015)

3) Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi merupakan ukuran untuk mengetahui kesesuaian atau ketepatan antara nilai dugaan atau garis regresi dengan data sampel. Apabila nilai koefisien korelasi sudah diketahui, maka untuk

mendapatkan koefisien determinasi dapat diperoleh dengan mengkuadratkannya. Besarannya koefisien determinasi dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

Keterangan :

KD = Koefisien Determinasi

r^2 = Koefisien yang dikuadratkan

100% = presentase

Selanjutnya untuk mengetahui taraf signifikan dari pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw* variabel (X) dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa variabel (Y), langkah selanjutnya adalah mengkonsultasikan atau membandingkan antara nilai dalam koefisien korelasi dengan nilai r_{tabel} pada taraf signifikan 1% dan 5% dengan terlebih dahulu mencari nilai derajat bebasnya (db) dengan rumus sebagai berikut:

$$Db = N - nr$$

Keterangan:

Db = derajat bebas

N = jumlah responden

nr = jumlah variabel

Dengan memeriksa nilai “t” *product moment* pada taraf signifikan 1% dan 5%, jika t_{tabel} lebih kecil dari r_{xy} maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) disetujui atau diterima.

4) Uji Hipotesis (Uji t)

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

t = nilai hipotesis yang ingin dicari

r = nilai korelasi

n = jumlah sampel/responden (Sudijono, 2014)

Kaidah pengujian:

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, berarti valid

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, berarti tidak valid

Jika instrumen itu valid, maka dilihat kriteria penafsiran mengenai indeks korelasinya (r) sebagai berikut:

Antara 0,800 sampai dengan 1,000 : sangat tinggi

Antara 0,600 sampai dengan 0,799 : tinggi

Antara 0,400 sampai dengan 0,599 : cukup tinggi

Antara 0,200 sampai dengan 0,399 : rendah

Antara 0,000 sampai dengan 0,199 : sangat rendah (tidak valid).

I. Uji Hipotesis

Hipotesis penelitian diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian (Sugiyono, 2015). Hipotesis adalah pernyataan dugaan tentang hubungan antara dua variabel atau lebih. Hipotesis selalu mengambil bentuk kalimat pernyataan dan menghubungkan variabel yang satu dengan variabel yang lain. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang sudah dirumuskan. Berdasarkan keterangan diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H₀ : Tidak adanya pengaruh penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Quick on The Draw* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa

mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa kelas X Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Veteran Kota Cirebon

Ha : Adanya pengaruh penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Quick on The Draw* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa kelas X Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Veteran Kota Cirebon.

