

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *QUICK ON THE
DRAW* BERBANTUAN KARTU KUARTET TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
IPS KELAS V SDN 01 SIDOARJO KABUPATEN
WAY KANAN, LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

**Ajeng Desfitri Nadiya
NPM. 1911100006**

Prodi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H/2024 M**

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *QUICK ON THE DRAW* BERBANTUAN KARTU KUARTET TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS V SDN 01 SIDOARJO KABUPATEN WAY KANAN, LAMPUNG

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Pembimbing I : Syofnidah Ifrianti, M.Pd
Pembimbing II : Yudesta Erfayliana, M.Pd

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H/2024 M

ABSTRAK

Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar merupakan salah satu pembelajaran yang membosankan dan terindikasi bahwa pola pembelajaran yang dikembangkan oleh pendidik cenderung *text book oriented*, hanya memindahkan pengetahuan secara utuh yang ada dikepala pendidik kepada murid. Banyaknya catatan membuat peserta didik kurang tertarik untuk berpartisipasi dengan aktif dalam pembelajaran IPS. Pola pembelajaran seperti ini membuat siswa merasa jenuh karena mereka tidak diajarkan berfikir secara logis dan kritis tetapi hanya mementingkan pemahaman dan hafalan saja. Hal inilah yang membuat pelajaran ini kurang diminati oleh siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui model pembelajaran *Quick on The Draw* berbantuan kartu kuartet dapat mempengaruhi minat belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPS di SDN 01 Sidoarjo.

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Ekperimen Design* (desain eksperimen semu). Populasi dalam penelitian ini adalah kelas V A dan V B sebanyak 48 peserta didik. Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Quick on The Draw* dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Index Card Match*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling total/sensus*. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket minat belajar IPS. Analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian adalah uji *paired sample t-test*. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan uji *paired sample t-test* diperoleh nilai sig. 0,000 dengan taraf signifikan 0,05. Terlihat bahwa nilai sig. 0,000 < 0,05 maka H_a diterima artinya bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran *quick on the draw* berbantuan kartu kuartet terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas V SDN 01 Sidoarjo Kabupaten Way Kanan, Lampung.

Kata kunci : Model Pembelajaran, *Quick on The Draw*, Kartu Kuartet dan Minat Belajar.

ABSTRACT

Social studies learning in elementary schools is a boring type of learning and there are indications that the learning patterns developed by educators tend to be text book oriented, only transferring the complete knowledge that is in the heads of educators to students. The large number of notes makes students less interested in participating actively in social studies learning. This kind of learning pattern makes students feel bored because they are not taught to think logically and critically but only prioritize understanding and memorizing. This is what makes this lesson less popular with students. This research aims to determine whether the Quick on The Draw learning model assisted by quartet cards can influence class V students' interest in learning social studies at SDN 01 Sidoarjo.

This research includes quantitative research. The research method used in this research is Quasi Experimental Design (quasi-experimental design). The population in this study was class V A and V B with a total of 48 students. The experimental class uses the Quick on The Draw learning model and the control class uses the Index Card Match learning model. The sampling technique used was total sampling/census. The instrument used to collect data was a social studies interest questionnaire. Data analysis used to analyze research data is the paired sample t-test. Based on the results of calculations using the paired sample t-test, the sig value was obtained. 0.000 with a significance level of 0.05. It can be seen that the sig value. $0.000 < 0.05$ then it is accepted, meaning that there is a significant influence in the use of the quick on the draw learning model assisted by quartet cards on students' learning interest in social studies class V SDN 01 Sidoarjo, Way Kanan Regency, Lampung.

Keywords: Learning Model, Quick on The Draw, Quartet Cards and Interest in Learning.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ajeng Desfitri Nadiya
NPM : 1911100006
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Quick on The Draw* Berbantuan Kartu Kuartet Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN 01 Sidoarjo, Kab. Way Kanan, Lampung**” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar Pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggungjawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, Desember 2023
Penulis



Ajeng Desfitri Nadiya
NPM. 1911100006



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **Pengaruh Model Pembelajaran *Quick on The Draw* Berbantuan Kartu Kuartet Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN 01 Sidoarjo Kabupaten Way Kanan, Lampung.**

Nama : **Ajeng Desfitri Nadiya**
NPM : **1911100006**
Jurusan : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk diMunaqsyahkan dan dapat dipertahankan dalam sidang
Munaqsyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II


Syofnidah Ifrianti, M.Pd.
NIP.196910031997022002


Yudesta Erfayliana, M.Pd.
NIP. 198901282023211018

Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)


Dr. Chairul Amriyah, M.Pd.
NIP. 196810201989122003



KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN QUICK ON THE DRAW BERBANTUAN KARTU KUARTET TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS V SDN 01 SIDOARJO KABUPATEN WAY KANAN, LAMPUNG**, Disusun oleh: **Ajeng Desfitri Nadiya NPM : 1911100006**, Prodi **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**. Telah dimunaqosyah pada Hari/Tanggal: **Senin/25 Maret 2024, pukul 10.00-12.00 WIB**.

TIM SIDANG MUNAQOSYAH

Ketua Sidang : Prof. Dr. H. Syaiful Anwar, M.Pd. (.....)

Sekretaris : Anton Tri Hasnanto, M.Pd. (.....)

Penguji Utama : Nurul Hidayah, M.Pd. (.....)

Penguji Pendamping I : Syofnidah Ifrianti, M.Pd. (.....)

Penguji Pendamping II : Yudesta Erfayliana, M.Pd. (.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva Viana, M.Pd.
NIP. 196408281988032002



MOTTO

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ
لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقْوَاهُ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

“Hai manusia, sesungguhnya kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang Perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling takwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal.” (QS. Al-Hujurat: 13)



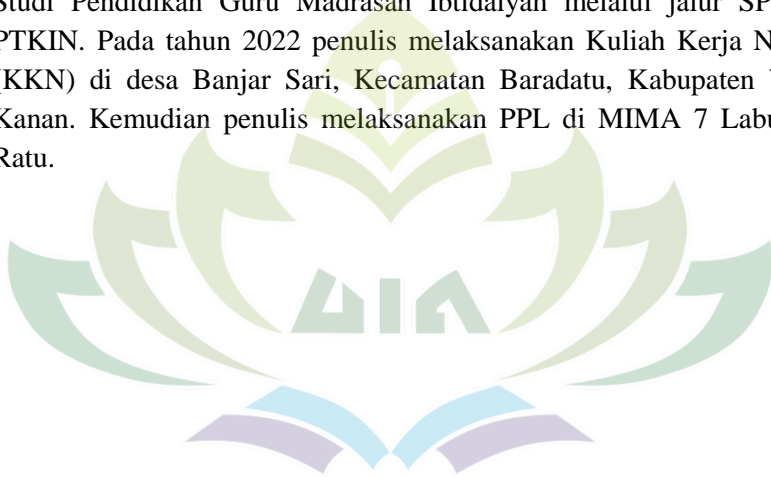
PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji Syukur kepada Allah SWT. atas karunia, hidayah dan kelancaran yang telah diberikan, sehingga skripsi ini dapat saya selesaikan. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai ungkapan rasa hormat dan cinta kasihku kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta Bapak Rasman Supardi, S.Pd dan Ibu Minatus Siti Rohani, S.Pd yang telah memberi segalanya untukku, cinta dan kasih sayang selama membesarkan penulis, serta perjuangan dan do'a yang selalu menyertaiku, sehingga penulis dapat menyelesaikan Pendidikan S1 di UIN Raden Intan Lampung. Semoga ini menjadi langkah awal yang membuat Ibu dan Bapak bangga terhadap setiap pencapaian yang akan penulis raih.
2. Kedua kakakku Sherly Fiter, A.Md.Kom dan Frengky Firmansyah, S.KM terimakasih untuk dukungan dan kasih sayang yang telah diberikan serta sudah selalu berusaha menjadi kakak yang terbaik untuk adikmu. Semoga adikmu bisa mengikuti jejak kesuksesanmu.
3. Almamaterku tercinta, UIN Raden Intan Lampung yang menjadi kampus tempatku menimba ilmu.

RIWAYAT HIDUP

Penulis Bernama Ajeng Desfitri Nadiya lahir di Baradatu, 19 Desember 2001, merupakan anak ketiga dari pasangan Bapak Rasman Supardi, S.Pd dan Ibu Minatus Siti Rohani, S.Pd. Penulis mengawali Pendidikan dari TK Ar-Ridho pada tahun 2006. Pada tahun 2007 penulis melanjutkan Pendidikan di SDN 01 Sidoarjo, kemudian penulis melanjutkan Pendidikan di SMPN 1 Baradatu pada tahun 2013, setelah itu penulis melanjutkan Pendidikan di MAN 1 Bandar Lampung pada tahun 2016. Penulis melanjutkan Pendidikan ke jenjang perguruan tinggi di UIN Raden Intan Lampung pada tahun 2019 sebagai mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah melalui jalur SPAN-PTKIN. Pada tahun 2022 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Banjar Sari, Kecamatan Baradatu, Kabupaten Way Kanan. Kemudian penulis melaksanakan PPL di MIMA 7 Labuhan Ratu.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Alhamdulillah, puji Syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT. yang telah senantiasa memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya agar penulis dapat menyelesaikan segala urusan dengan lancar. Shalawat serta salam selalu tucurahlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Karena atas berkat dan ridho dari Allah SWT. akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, yang merupakan syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, hal ini disebabkan keterbatasan yang ada pada diri penulis. terselesainya skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Chairul Amriyah, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Deri Firmansyah, M.Pd selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Yudesta Erfayliana, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah tulus dan ikhlas membimbing, meluangkan waktu, serta memberikan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama penulis menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
6. Ibu Isni Hariyanti, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 01 Sidoarjo, yang telah memberikan izin untuk penelitian di SDN 01 Sidoarjo dan membantu segala urusan penulis demi kelancaran skripsi ini.

7. Ibu Henik Wulandari, S.Pd selaku wali kelas 5B dan Ibu Fitriana Sandra Dewi, S.Pd selaku wali kelas 5A, yang telah memberi izin pada peneliti untuk meneliti di kelas V A dan V B.
8. Teman-teman seperjuanganku (bungsu pride) Anna Sundari Andarini, S.Pd, Annisa Tri Tasti, S.Pd, Ratna Dwi Anggraini, Ratna Juwita, S.Pd, Yusti Aprilia serta Geng spesialis sipek terimakasih atas bantuan doa, serta dorongan semangat dan motivasinya.
9. Sahabat-sahabat kost yang sudah menjadi rumah kedua untukku Berliana Winda Aprianita, S.Pd, Ranti Ariyani, S.H, Ica Haryani, Nurul Ayu Ningsih, S.H, dan Gustina Sawitri Ningsih. Terimakasih sudah memberikan dukungan, bantuan serta menjadi saksi kehidupanku selama di kost.
10. Rekan-rekan PGMI 2019 kelas A tersayang terimakasih atas dukungannya, semoga silahturahmi kita selalu tetap terjaga.
11. Serta seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu penulis dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Penulis menyadari bahwa terdapat banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini, namun penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi yang membaca. Semoga Allah SWT. menjadikan amal ibadah yang akan mendapatkan ganjaran disisi-Nya untuk semua pihak yang telah membantu.

Bandar Lampung, 2023

Ajeng Desfitri Nadiya
NPM. 1911100006

DAFTAR ISI

COVER	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iv
PERSETUJUAN	v
PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang	2
C. Identifikasi dan Batasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian.....	12
F. Manfaat Penelitian.....	13
G. Kajian Peneliti Terdahulu yang Relevan.....	13
H. Sistematika Penulisan.....	16
BAB II LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN	
HIPOTESIS	
A. Teori yang digunakan	19
1. Model Pembelajaran	19
2. Model Pembelajaran Quick on The Draw	23
3. Media Pembelajaran	30
4. Media Kartu Kuartet	35
5. Minat Belajar	37
6. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	47

B. Kerangka Berpikir	48
C. Pengajuan Hipotesis.....	49
1. Hipotesis Penelitian	49
2. Hipotesis Statistik.....	50

BAB III METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian.....	53
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian	53
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel.....	54
1. Populasi	54
2. Sampel	55
3. Teknik Pengambilan Sampel	55
4. Teknik Pengumpulan Data	56
D. Definisi Operasional Variabel	57
E. Instrumen Penelitian	58
F. Uji Coba Instrumen.....	60
1. Uji Validitas.....	60
2. Uji Reliabilitas.....	61
G. Teknik Analisis Data	62
1. Uji Prasyarat	62
2. Uji Hipotesis.....	65

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	67
1. Analisis Hasil Uji Coba Instrumen.....	67
B. Hasil Uji Prasyarat.....	72
1. Hasil Angket Awal (<i>pre-test</i>) Minat Belajar IPS.....	72
2. Hasil Angket Akhir (<i>post-test</i>) Minat Belajar IPS.....	75
3. Hasil Uji <i>N-Gain</i>	77

C. Hasil Uji Hipotesis..... 78
D. Pembahasan 79

BAB V PENUTUP

A. Simpulan 87
B. Rekomendasi..... 87

DAFTAR RUJUKAN



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Hasil angket minat belajar siswa di kelas V SDN 01 Sidoarjo Way Kanan saat Pra Penelitian	7
Tabel 3.1	Desain Penelitian	54
Tabel 3.2	Populasi dan Sampel	55
Tabel 3.3	Kisi-kisi Instrumen Penelitian	58
Tabel 3.4	Pernyataan Skor Angket Skala Likert	59
Tabel 3.5	Klasifikasi Nilai N-Gain.....	64
Tabel 4.1	Validitas Instrumen Angket Minat Belajar.....	68
Tabel 4.2	Perhitungan Uji Reliabilitas Angket.....	70
Tabel 4.3	Rekapitulasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Angket	71
Tabel 4.4	Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Angket Minat Belajar Siswa	73
Tabel 4.5	Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Angket Minat Belajar Siswa.....	74
Tabel 4.6	Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Angket Minat Belajar Siswa	75
Tabel 4.7	Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Angket Minat Belajar Siswa.....	76
Tabel 4.8	Hasil Uji N-Gain Minat Belajar Siswa.....	77
Tabel 4.9	Hasil Uji Paired Sample T-test.....	78

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Daftar Nama Responden Kelas Uji Coba VA
- Lampiran 2 Daftar Nama Responden Kelas Uji Coba VB
- Lampiran 3 Daftar Nama Responden Kelas Ekperimen
- Lampiran 4 Daftar Nama Responden Kelas Kontrol
- Lampiran 5 Uji Coba Angket Minat Belajar Siswa
- Lampiran 6 Hasil Uji Coba Angket Minat Belajar Siswa
- Lampiran 7 Soal *Pretest* Angket Minat Belajar Siswa
- Lampiran 8 Hasil *Pretest* Angket Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen
- Lampiran 9 Hasil *Pretest* Angket Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol
- Lampiran 10 Soal *Postest* Angket Minat Belajar Siswa
- Lampiran 11 Hasil *Postest* Angket Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen
- Lampiran 12 Hasil *Postest* Angket Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol
- Lampiran 13 Silabus
- Lampiran 14 RPP Kelas Eksperimen
- Lampiran 15 RPP Kelas Kontrol
- Lampiran 16 Hasil *Output* Uji Coba Instrumen
- Lampiran 17 Perhitungan Uji N-Gain Minat Belajar Siswa
- Lampiran 18 Surat Permohonan Mengadakan Penelitian
- Lampiran 19 Surat Balasan Mengadakan Penelitian
- Lampiran 20 Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Quick on The Draw* berbantuan Media Kartu Kuartet Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas V di SDN 01 Sidoarjo Kabupaten Way Kanan, Lampung.” Sebelum penulis menjabarkan lebih lanjut isi penelitian ini, maka penulis akan menjelaskan terlebih dahulu istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini agar tidak terjadi kesalah pahaman bagi para pembaca. Adapun istilah yang dipakai dalam judul penelitian ini adalah :

1. Pengaruh merupakan suatu reaksi yang timbul (dapat berupa tindakan atau keadaan) dari suatu perlakuan akibat dorongan untuk mengubah atau membentuk suatu keadaan kearah yang berbeda.
2. Model pembelajaran *Quick on The Draw* adalah model pembelajaran yang diselimuti dengan suasana permainan saat proses kegiatan belajar mengajar. 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. Model pembelajaran ini mendorong peserta didik untuk aktif dalam belajar,¹
3. Media Kartu Kuartet merupakan sebuah jenis permainan yang terdiri atas sejumlah kartu bergambar, dikartu tersebut tertera

¹Wayan Mahardika Prasetya Wiratama, “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Quick on The Draw*,” *Scholaria* 10, no. 3 (2020): 187–197, <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/3325>.

berbagai keterangan berupa kalimat yang menerangkan gambar yang ada pada kartu tersebut.²

4. Minat belajar adalah rasa senang, tertarik, dan keinginan yang tinggi terhadap proses belajarnya yang dipandang dapat memberikan keuntungan dan kepuasan bagi dirinya. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi belajar yang tinggi, sebaliknya jika minat belajar kurang maka akan menghasilkan prestasi yang rendah.³

Oleh karena itu, uraian istilah yang terkandung dalam judul ini dimaksud untuk mempermudah pemahaman dan memperjelas judul dari proposal untuk memfokuskan sejauh mana pengaruh model pembelajaran *Quick on The Draw* berbantuan media kartu kuartet untuk meningkatkan minat belajar siswa.

B. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sarana menuju kepada pertumbuhan dan perkembangan bangsa, hal ini sesuai dengan Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada BAB II pasal 3 yaitu Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.⁴

²Hemas Maya Sulastri, Yopa Taufik Saleh, dan Sunanah Sunanah, "Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia," *Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 4, no. 3 (2020): 486-492, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/26874>.

³Bintari Nur Falah dan Siti Fatimah, "Pengaruh Gaya Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa," *Euclid* 6, no. 1 (2019): 25-34, <https://jurnal.ugj.ac.id/index.php/Euclid/article/view/1226>.

⁴Abdul Azis dan Syofnida Ifrianti "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Mukti Karya Kecamatan Panca Jaya Kabupaten Mesuji," *Terampil* 2, no. 1 (2015): 1-14, <http://103.88.229.8/index.php/terampil/article/view/1278>.

Pendidikan merupakan suatu sistem yang dibangun dari beberapa komponen pendidikan yang saling berhubungan satu sama lain. Sebagian orang beranggapan bahwa kegagalan dan keberhasilan yang dialami seseorang bergantung pada apa yang didapatnya pada saat ia menempuh pendidikan di sekolah. Mereka lupa bahwa pendidikan tidak hanya belajar, tetapi juga banyak faktor penentu seperti tujuan pendidikan, guru, siswa, lingkungan pendidikan dan alat pendidikan. Keberhasilan dan kegagalan yang dialami seseorang, tidak hanya dipengaruhi melalui pendidikan di sekolah, tetapi sangat ditentukan oleh interaksi faktor pendidikan.⁵ Pendidikan juga merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang tepat agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memperoleh ilmu antara lain spiritual keagamaan, kontrol diri, kematangan kepribadian, kecerdasan intelektual, sikap akhlak yang mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan memiliki kedudukan yang sangat penting untuk bisa mengangkat derajat manusia, hal ini tertuang dalam firman Allah Subhanahu Wa Ta'ala dalam Al-Qur'an surah Al-'Alaq ayat 1-5:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ اقْرَأْ وَرَبُّكَ
الْأَكْرَمُ ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan qalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.” (QS. Al-'Alaq: 1-5)

⁵Sulaiman Saat, “Faktor-Faktor Deteminan Dalam Pendidikan (Studi Tentang Makna Dan Kedudukannya Dalam Pendidikan),” *Ta'dib* 8, no. 2 (2015): 1–17, ejournal.iainkendari.ac.id/al-tadib/article/view/407.

Pada ayat tersebut dijelaskan mengenai penciptaan manusia serta pentingnya sebuah ilmu pengetahuan. Selain itu, Allah SWT. juga memerintahkan seluruh umatnya untuk tidak berhenti belajar. Dengan berbekal ilmu, manusia dapat mampu membuktikan kekuasaan dan kebesaran Allah SWT. Pendidikan sangat memiliki peranan yang sangat penting. Melalui pendidikan, manusia akan mendapatkan ilmu pengetahuan. Islam sangat menghargai orang-orang yang berilmu pengetahuan, bahkan orang yang berilmu pengetahuan akan ditinggikan derajatnya oleh Allah Subhanahu Wa Ta'ala. Dengan ilmu pula manusia dapat menghadapi urusan dunia maupun urusan akhirat. Dunia Pendidikan ditantang untuk membentuk generasi yang berkualitas. Salah satu unsur yang berkembang tugas mulia adalah pendidik. Untuk menghasilkan generasi yang berkualitas, tentu harus didahului dengan terciptanya pendidik yang berkualitas pula.⁶ Memasuki Pendidikan di era abad 21 saat ini, adanya persaingan Pendidikan yang menuntut paradigma Pendidikan untuk merubah metodologi pembelajaran yang awalnya berpusat pada bimbingan pendidik beralih menjadi berpusat pada pengembangan kemampuan siswa. Sesuai perubahan metodologi pembelajaran abad 21 menunjukkan bahwa peran guru sangat penting untuk mendidik siswa agar terlihat aktif dalam memahami konsep, menganalisis suatu masalah serta memecahkan suatu masalah dan menransfer apa yang mereka pelajari untuk dijadikan pengalaman atau suatu pelajaran yang bermakna agar siswa dapat menerapkan ilmunya dalam kehidupan sehari-hari. Pelaksanaan pendidikan saat ini masih memiliki kekurangan yaitu dengan adanya masalah-masalah yang muncul. Permasalahan yang terjadi sering berkaitan dengan kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran di kelas, dan siswa yang kurang tanggap pada saat berdiskusi selama proses pembelajaran. Tercapainya tujuan pembelajaran dan suasana belajar yang tidak membosankan dapat diperoleh ketika siswa secara aktif berinteraksi dengan sumber

⁶Syofnidah Ifrianti, "Membangun Kompetensi Pedagogik Dan Keterampilan Dasar Mengajar Bagi Mahasiswa Melalui Lesson Study," *Terampil* 5, no. 1 (2018): 1-18. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/viewFile/2748/2121>

belajar yang disusun oleh guru.⁷ Selain permasalahan tersebut, kurangnya minat belajar siswa menjadi permasalahan dalam proses pembelajaran.

Minat mempunyai pengaruh yang penting dalam proses pembelajaran, apabila guru dalam menyampaikan bahan pelajaran sudah baik, efektif dan efisien tetapi, jika siswa kurang berminat untuk belajar maka diakhir pembelajaran peserta didik tidak akan paham dan mendapat ilmu dari apa yang disampaikan oleh guru. Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Hal ini sejalan dengan pendapat sukardi yang menyatakan bahwa minat dapat diartikan sebagai suatu kesukaan, kegemaran atau kesenangan akan sesuatu.⁸ Minat belajar merupakan aspek psikologi seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala seperti gairah, keinginan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman.⁹ Dengan kata lain minat belajar adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar. Adanya minat belajar dari dalam diri siswa akan dapat meningkatkan gairah yang membuat rasa senang dan semangat siswa untuk belajar. Minat belajar merupakan faktor yang sangat berpengaruh dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya minat belajar, siswa dapat memberikan perhatian lebih dalam pembelajaran. Minat belajar menjadi salah

⁷Bambang Sri Anggun, Nukhbatul Bidayati Haka dan Hawani, "Pengembangan Majalah Biologi Berbasis Al-Qur'an Hadist Pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Peserta Didik Kelas X Di Tingkat SMA/MA," *Biodik* 5, no. 2 (2019): 164-172, <https://online-journal.unja.ac.id/biodik/article/view/6432>.

⁸Bela Bektu Amallia Putri, Arifin Muslim, dan Tri Yuliansyah Bintaro, "Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V Di Sd Negeri 4 Gumiwang," *Educatio* 5, no. 2 (2019): 68-74, <https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/14>.

⁹Wening Kurniasari, Murtono Murtono, dan Deka Setiawan, "Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Blended Learning Berbasis Pada Google Classroom," *Educatio* 7, no. 1 (2021): 141-148, <https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/891>.

satu faktor penentu yang dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar, maka peningkatan minat belajar dinilai harus dilakukan.¹⁰

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah masalah lemahnya pembelajaran dalam pendidikan IPS karena terbatasnya aktivitas belajar siswa, kurangnya penggunaan media pembelajaran dan lebih dominannya peran guru dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran seperti ini menimbulkan kebosanan dan kelelahan pikiran, keterampilan yang diperoleh hanyalah sebatas pengumpulan fakta-fakta dan pengetahuan abstrak.¹¹ Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar merupakan salah satu pembelajaran yang membosankan dan terindikasi bahwa pola pembelajaran yang dikembangkan oleh pendidik cenderung *text book oriented*, hanya memindahkan pengetahuan secara utuh yang ada di kepala pendidik kepada murid. Pola pembelajaran seperti ini membuat siswa merasa jenuh karena mereka tidak diajarkan berfikir secara logis dan kritis tetapi hanya mementingkan pemahaman dan hafalan saja. Hal inilah yang membuat pelajaran ini kurang diminati oleh siswa. Pembelajaran IPS juga kurang menarik karena ruang lingkupnya yang luas bahkan isi pembahasan pembelajaran IPS yang lebih dominan berisikan teks dan selalu menggunakan metode ceramah dan hafalan serta kurangnya penggunaan model dan media dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil Pra penelitian yang telah dilakukan di SDN 01 Sidoarjo Kabupaten Way Kanan, Lampung pada hari Selasa, 7 maret dan Rabu, 8 maret 2023 diperoleh hasil minat belajar siswa yang disajikan dalam tabel berikut:

¹⁰Fahmi Abdul Halim, dkk., *Pengembangan Minat & Bakat Belajar Siswa* (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022), 81.

¹¹Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenada Media, 2014), 5.

Tabel 1.1
Hasil Angket Minat Belajar Siswa Di Kelas V
SDN 01 Sidoarjo

No	Kelas	Minat Belajar			Total
		Rendah	Sedang	Tinggi	
1.	V A	9 Siswa	9 Siswa	6 siswa	24
2.	V B	12 Siswa	8 Siswa	4 siswa	24
	Jumlah	21 Siswa	17 Siswa	10 siswa	48
	Persentase	43,75 %	35,42 %	20,83 %	100%

Sumber: Hasil Angket Pra Penelitian Minat Belajar Siswa SDN 01 Sidoarjo

Berdasarkan tabel 1.1 diperoleh data peserta didik kelas V dengan jumlah sebanyak 48 siswa. Berdasarkan hasil angket minat belajar yang diberikan terlihat bahwa sebanyak 21 siswa masuk dalam kategori rendah dengan persentase 43,75%, Kemudian sebanyak 17 siswa masuk dalam kategori sedang dengan persentase 35,42%, dan sebanyak 10 siswa masuk dalam kategori tinggi dengan persentase 20,83%. Berdasarkan data tabel hasil pra penelitian diatas menjelaskan bahwa minat belajar siswa masih tergolong rendah. Rendahnya minat belajar siswa akan berdampak pula pada hasil belajar, prestasi belajar serta proses belajar yang tidak maksimal. Hasil wawancara dengan wali kelas V A dan V B yaitu ibu Fitriana Sandra Dewi, S.Pd dan ibu Sulaila, S.Pd mengatakan bahwa dalam proses belajar mengajar beliau sudah menerapkan berbagai macam metode pembelajaran diantaranya metode ceramah, penugasan, tanya jawab, diskusi, kelompok kecil, praktek, pemecahan masalah serta sesekali menggunakan model pembelajaran berbasis portofolio, hanya saja model pembelajaran yang diterapkan tidak terlihat mengalami peningkatan secara signifikan terhadap minat belajar siswa. Pendidik juga masih belajar dalam membangun pembelajaran yang sesuai dengan K13 yaitu berpusat pada siswa. Buku siswa yang digunakan hanya dasar-dasar saja dalam materinya, pendidik

berinisiatif memperdalam materi dan menambah materi dengan buku dari penerbit lain. Terkadang banyaknya catatan membuat siswa merasa bosan akan pembelajaran tersebut. Media yang digunakan pendidik selain buku ialah media konkrit. Media yang mudah ditemui di lingkungan sekitar.

Respon siswa saat pembelajaran berlangsungpun beragam, terdapat siswa yang menangkap pelajaran dengan cepat, terdapat siswa yang kurang memperhatikan tetapi paham yang sudah disampaikan pendidik, dan juga terdapat siswa yang sulit untuk memahami materi. Respon tersebut menunjukkan memerlukan model pembelajaran inovatif yang membuat peserta didik tidak mudah bosan dan jenuh, serta mengubah suasana pembelajaran yang monoton menjadi lebih bermakna. Pembelajaran K13 salah satu pendukung berjalannya proses pembelajaran yaitu siswa terlibat aktif. Akan tetapi, di lapangan jarang siswa aktif dalam pelaksanaannya. siswa masih cenderung hanya sebagai penerima saja. Siswa memerlukan stimulus dan motivasi untuk memahami pembelajaran agar aktif, semangat dan antusias dalam pembelajaran di kelas. Kurangnya minat belajar siswa menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk belajar, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu dilakukan perubahan proses pembelajaran agar lebih memacu semangat dan keantusiasan siswa sehingga lebih tertarik pada saat pembelajaran berlangsung. Hal ini menyebabkan pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di sekolah. Untuk itu pendidik harus bisa memilih model pembelajaran dan media yang tepat agar siswa lebih mudah mengerti dan paham terhadap pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat membangun siswa aktif serta antusias dalam proses pembelajaran yaitu model pembelajaran *Quick on The Draw* berbantuan media kartu kuartet. Model pembelajaran *Quick on The Draw* adalah model yang merupakan sebuah aktivitas riset dengan intensif bawaan untuk kerja tim dan kecepatan. Pada model pembelajaran *quick on the draw* peserta didik belajar untuk dapat menghargai

dan menerima pendapat temannya. *Quick on the draw* merupakan suatu Teknik pembelajaran yang akan memberikan pengalaman belajar baru kepada siswa. Model *quick on the draw* ini telah di terapkan oleh pakar ilmu yaitu Paul Ginnis dan juga pendidik di sekolah yang memakai model ini dalam proses pembelajarannya. Pada model ini siswa diharapkan dapat bekerjasama dengan anggota kelompok masing-masing. Dalam hal ini, model pembelajaran *quick on the draw* adalah salah satu strategi yang tepat untuk digunakan dalam proses belajar mengajar agar membuat siswa menjadi lebih aktif, lebih bergairah dan tidak monoton didalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *quick on the draw* akan menjadi penambah motivasi siswa dalam belajar, karena siswa dilatih untuk mempertanggungjawabkan hasil kerjanya. Oleh karena itu, model pembelajaran *quick on the draw* sangat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan kerja sama dalam proses pembelajaran yang optimal.

Media dalam proses pembelajaran dapat diartikan sebagai segala bentuk peralatan fisik komunikasi berupa perangkat lunak dan perangkat yang harus diciptakan atau dikembangkan, digunakan dan dikelola untuk kebutuhan pembelajaran dalam mencapai efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.¹² Media sangat berguna sebagai alat perantara pendidik untuk menyampaikan materi kepada siswa. Pada era saat ini, kemajuan teknologi begitu cepat dan pesat terutama dalam komunikatif digital dan semua informasi yang bersifat dinamis. Kemajuan teknologi ini turut mempengaruhi tatanan dunia termasuk dunia pendidikan. Kini, proses pembelajaran dapat mengintegrasikan penggunaan teknologi untuk mempermudah kegiatan belajar mengajar.¹³ Perkembangan zaman mengharuskan pendidik untuk terus berkembang dan meningkatkan kompetensinya. Guru yang

¹²Riri Okra dan Yulia Novera, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan," *Journal Educative : Journal of Educational Studies* 4, no. 2 (2019): 121-134, <https://ejournal.iainbukittinggi.ac.id/index.php/educative/article/view/2340>.

¹³Yudesta Erfayliana dan Oktaria Kusumawati, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Pjok Kelas Iv Sd/Mi," *Terampil* 9, no. 1 (2021): 95-105, <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/12167/5554>.

kompeten bisa menggunakan beragam media pembelajaran, baik yang modern maupun tradisional. Peningkatan kualitas dalam pembelajaran adalah salah satu target yang harus diupayakan oleh setiap guru dalam setiap rencana pembelajaran yang dibuatnya termasuk media pembelajaran.¹⁴

Salah satu media pembelajaran yang menarik ialah media gambar atau grafis. Seperti kita ketahui bersama bahwa media gambar dapat digunakan dalam bentuk *print out*. Media gambar yang sering digunakan guru hanya berupa gambar tanpa dimodifikasi dan *diprint out* menggunakan kertas HVS pada umumnya. Namun, kini seiring perkembangan teknologi dan kemajuan zaman, banyaknya aplikasi yang dapat diakses oleh pendidik untuk membuat media pembelajaran berupa media gambar menjadi lebih menarik dan berwarna. Tidak hanya pada kertas HVS, media gambar dapat di *print out* menjadi sebuah kartu. Kartu yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kartu kuartet. Media gambar kartu kuartet merupakan kartu yang berisikan gambar, teks, dan kombinasinya yang digunakan untuk menuntun siswa dalam belajar dan mengaktifkan siswa dalam belajar. Alasan dipilihnya media pembelajaran kartu kuartet ini dikarenakan media kartu kuartet dikemas dalam bentuk yang praktis untuk dibawa kemana-mana sehingga mudah dibawa oleh siswa. Selain itu, media kartu kuartet dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami, mengingat materi yang diberikan pada siswa, sehingga dapat mencapai proses belajar yang baik. Dengan menggunakan media kartu kuartet dipadukan dengan model pembelajaran *quick on the draw* maka akan membuat proses pembelajaran menjadi tidak monoton sehingga siswa tidak mudah bosan, aktif didalam kelas, antusias dalam belajar dan dapat meningkatkan minat belajar siswa serta meningkatkan kemampuan membaca siswa.

¹⁴T Heru Nurgiansah, "Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Konvensional Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan," *Pendidikan dan Konseling* 4, no. 3 (2022): 1529-1534, <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/4902/3339>.

Berdasarkan teori penelitian dari Wayan Mahardika Prasetya Wiratama yang berjudul “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Quick on The Draw*” menyatakan bahwa hasil dari penelitian ini model pembelajaran kooperatif *quick on the draw* efektif untuk diterapkan di sekolah. Terlihat dari hasil respon siswa yang diperoleh dari angket dan menghasilkan rata-rata respon siswa yang positif dan memenuhi kriteria keefektifan. Penggunaan model pembelajaran ini dapat membantu mengatasi masalah yang sering dihadapi oleh guru maupun siswa. Siswa dilatih untuk bekerjasama dengan cara berpasangan, sehingga bersama-sama siswa akan memahami materi yang tengah dipelajari. Berdasarkan hal tersebut peneliti ingin mengujicobakan model pembelajaran *Quick on The Draw* berbantuan media kartu kuartet dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pada pembelajaran IPS. Model pembelajaran ini dapat membuat siswa menjadi lebih bersemangat dan senang serta bisa mengajak siswa yang kurang pintar dapat berperan aktif juga dalam kegiatan pembelajaran dan diharapkan juga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Quick on The Draw* berbantuan Media Kartu Kuartet Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas V”

C. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, berikut adalah identifikasi masalah yang dapat disimpulkan:

- a) Nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum)
- b) Model pembelajaran yang digunakan pendidik sudah bervariasi, tetapi perlu mengembangkan model pembelajaran lainnya.
- c) Belum meningkatnya minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS.

- d) Kurangnya penggunaan media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan pembelajaran.
- e) Tidak semua siswa aktif dalam proses pembelajaran IPS.
- f) Proses Pembelajaran yang masih monoton.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat diperoleh dimensi permasalahan yang begitu luas. Adanya keterbatasan waktu dan kemampuan, maka penulis memandang perlu memberi batasan masalah secara jelas dan terfokus. Dengan adanya batasan masalah maka akan menjadi semakin jelas sehingga nanti rumusan masalah juga akan semakin jelas. Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a) Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V di SDN 01 Sidoarjo Kabupaten Way Kanan, Lampung.
- b) Model pembelajaran yang akan diteliti adalah *Quick on The Draw* berbantuan kartu kuartet.
- c) Minat yang akan diteliti adalah minat belajar siswa kelas V di SDN 01 Sidoarjo Kabupaten Way Kanan, Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka rumusan masalah yaitu “Apakah terdapat pengaruh yang signifikan Model Pembelajaran *Quick on The Draw* berbantuan Kartu Kuartet Terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS kelas V di SDN 01 Sidoarjo Kabupaten Way Kanan, Lampung?”

E. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan Model Pembelajaran *Quick on The Draw* berbantuan Kartu Kuartet

Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS kelas V di SDN 01 Sidoarjo Kabupaten Way Kanan, Lampung.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Sekolah yaitu Diharapkan penelitian ini memberikan referensi yang baik demi meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.
2. Bagi Pendidik yaitu Pada penelitian ini diharapkan menjadi salah satu alternatif metode maupun strategi yang digunakan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.
3. Bagi Siswa yaitu Diharapkan dapat mengatasi kejenuhan serta meningkatkan minat belajar siswa.
4. Bagi Peneliti yaitu menambah pengalaman, wawasan serta pemahaman bagi penulis sebagai calon pendidik untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

G. Kajian Peneliti Terdahulu yang Relevan

1. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Aan Putra, Nelpita Ulandari dan Delsa Sepnila dengan judul “**Penerapan Model Pembelajaran *Quick on The Draw* dengan Masalah *Open-Ended* terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa**” yang menyatakan bahwa hasil uji hipotesis menggunakan uji t menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa di kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *quick on the draw* lebih baik dari pada kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional. Hal tersebut terjadi karena model pembelajaran *quick on the draw* melalui *Open-Ended* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat melatih siswa untuk menyelesaikan banyak soal secara cepat dan cara penyelesaian yang bebas dan terbuka. Penelitian ini dilakukan di kelas VIII SMP. Penelitian ini memiliki persamaan, yaitu sama-sama menggunakan model

pembelajaran *quick on the draw* dan penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Untuk perbedaannya terdapat pada variabel yang digunakan. Penelitian terdahulu memilih variabel Y yaitu Pemahaman Konsep Matematis siswa, sedangkan variabel Y pada penelitian saat ini yaitu Minat Belajar Siswa. Pada penelitian saat ini menggunakan media kartu kuartet sebagai media pembantu dalam proses pembelajaran dan dilakukan pada jenjang sekolah dasar.

2. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Luh Putu Sukarti dengan judul **“Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar PKN Melalui Penggunaan Model Pembelajaran *Quick on The Draw*”** yang menyatakan bahwa penerapan model *quick on the draw* dapat meningkatkan prestasi belajar PKN siswa kelas I sekolah dasar. Hal ini dilihat berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan. Pada siklus I rata-ratanya 69,86 meningkat menjadi 76,57. Pada siklus II dengan ketuntasan belajar 94,73%. Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas. Penelitian ini memiliki persamaan, yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *quick on the draw* dan dilaksanakan pada jenjang sekolah dasar. Untuk perbedaannya, penelitian terdahulu memfokuskan pada prestasi belajar pada Pelajaran PKN, sedangkan penelitian saat ini memfokuskan pada minat belajar siswa pada Pelajaran IPS. Jenis penelitian saat ini yaitu penelitian kuantitatif sedangkan penelitian terdahulu termasuk penelitian tindakan kelas.
3. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dina Anika Maharyani, Mertika dan Siti Nurani dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Quick on The Draw* Terhadap Hasil Belajar IPS”** yang menyatakan bahwa model pembelajaran *quick on the draw* terdapat pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV MI. Hal ini dibuktikan dengan hasil t hitung = 3,1706 dan t tabel = 2,0048. Dimana $3,1706 > 2,0048$. Serta model pembelajaran *quick on the draw* memiliki pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar

IPS peserta didik kelas IV MI dengan menentukan nilai *effect size*. Nilai yang diperoleh yaitu 1,23 maka dapat disimpulkan bahwa besar pengaruh model pembelajaran *quick on the draw* terhadap hasil belajar IPS peserta didik yaitu dengan kriteria tinggi. Penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen. Penelitian ini terdapat persamaan, yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *quick on the draw* dan sama-sama menggunakan metode penelitian eksperimen, mata Pelajaran yang digunakan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini sama yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial. Untuk perbedaannya, penelitian terdahulu memilih hasil belajar sebagai variabel Y. Sedangkan penelitian saat ini memilih minat belajar sebagai variabel Y.

4. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yulita, Fitria Sarnita dan Ihsan dengan judul **“Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Melalui Metode *Quick on The Draw* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Inpes Wora Dalam”** yang menyatakan bahwa metode *quick on the draw* dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada materi kenampakan di bumi dan sumber daya alam. Hal ini dapat dilihat pada siklus I ke siklus II masing-masing keaktifan belajar siswa sudah mengalami peningkatan sehingga rata-rata dari keseluruhan juga mengalami peningkatan yaitu dari 61,4% menjadi 78,5%. Peningkatan hasil belajar pada siklus I ke siklus II rata-rata nilai mengalami peningkatan yakni dari 74,2 menjadi 81. Persentase ketuntasan belajar pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan yakni dari 72% menjadi 88%. Dari hasil tersebut maka dapat dikatakan bahwa ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan. Maka dapat disimpulkan bahwa metode *quick on the draw* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Inpres Wora Dalam. Penelitian ini terdapat persamaan yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *quick on the draw*, sama-sama dilakukan pada jenjang sekolah dasar. dan memfokuskan pada mata Pelajaran yang sama yaitu IPS.

Untuk perbedaannya penelitian terdahulu memilih hasil belajar sebagai variabel Y, jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian tindakan kelas. Sedangkan penelitian saat ini memilih minat belajar sebagai variabel Y, jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian kuantitatif dan menambahkan media kartu kuartet sebagai media bantu dalam proses pembelajaran.

5. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Erma Suwirda dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick on The Draw* Untuk Meningkatkan AKtivitas dan Hasil Belajar PKn pada materi hubungan gambar pada lambing negara dengan sila-sila Pancasila kelas II MIN 8 Aceh Barat Daya”** yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II. Hal ini dapat dilihat berdasarkan perhitungan dan analisis data yang digunakan dengan menggunakan Teknik persentase. Berdasarkan perhitungan dan analisis data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu dari siklus I yang awalnya hanya 74,29% meningkat 85,71% siklus II. Hasil analisis aktivitas siswa mengalami peningkatan pada kedua siklus tersebut, dari kategori cukup menjadi baik dan kategori baik menjadi sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II, serta model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran PKn.

H. Sistematika Penulisan

Menulis skripsi diperlukan penulisan secara sistematis. Hal itu bertujuan untuk membantu mempermudah pembuatan kerangka penelitian serta berguna untuk mempermudah pembaca dalam memahami isi skripsi. Sistematika dalam penulisan skripsi ialah sebagai berikut:

1. Bagian awal skripsi

Bagian awal skripsi terdapat halaman judul, abstrak, Motto, Persembahan, Riwayat Hidup, Kata Pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan daftar lampiran.

2. Bagian utama skripsi

Bagian utama skripsi terdiri dari bab dan sub bab, antara lain:

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini mendeskripsikan konsep yang digunakan dalam penelitian. Landasan teori yang dipergunakan untuk menjelaskan model pembelajaran *quick on the draw*, media Pembelajaran, media kartu kuartet, minat belajar siswa, Ilmu Pengetahuan Sosial, serta pengajuan hipotesis yang digunakan peneliti.

BAB III: METODE PENELITIAN

Pada bab ini mendeskripsikan tentang metode penelitian yang meliputi waktu dan tempat penelitian, jenis penelitian, populasi, teknik sampling, sampel penelitian, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, validasi instrumen penelitian, serta teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang hasil uji coba instrument, analisis hasil uji coba angket minat belajar siswa, analisis hasil uji prasyarat, analisis hasil uji hipotesis dan pembahasan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.

3. Bagian akhir proposal

Bagian akhir proposal skripsi memuat daftar rujukan dan lampiran.



BAB II

LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Teori yang digunakan

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model Pembelajaran adalah rangkaian dari pendekatan, strategi, metode, Teknik dan taktik pembelajaran. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh pendidik.¹⁵ Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, strategi, metode, dan Teknik pembelajaran. Menurut Trianto dalam Muhamad Afandi, dkk., model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.¹⁶ Model pembelajaran adalah pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Shilphy A. Oktavia, memilih istilah model pembelajaran didasarkan pada dua alasan penting. Pertama, istilah model memiliki makna yang

¹⁵Sutirman, *Media Dan Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), 22.

¹⁶Muhamad Afandi, Evi Chamalah dan Oktarina Puspita, *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah* (semarang: UNISSULA press, 2013), 15.

lebih luas dari pada pendekatan, strategi, metode dan Teknik. Kedua, model dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi yang penting, apakah yang dibicarakan tentang mengajar di kelas atau praktik mengawasi anak-anak. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam pengalaman belajar untuk mencapai kompetensi belajar.¹⁷ Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan serta melaksanakan aktivitas pembelajaran. Model pembelajaran sebagai suatu rencana belajar yang memperlihatkan pola pembelajaran tertentu, dalam pola tersebut dapat terlihat kegiatan pendidik dan peserta didik di dalam mewujudkan kondisi belajar atau sistem lingkungan yang menyebabkan terjadinya belajar pada peserta didik. Didalam pola pembelajaran yang dimaksud terdapat karakteristik berupa rentetan atau tahapan perbuatan/kegiatan pendidik dan peserta didik yang dikenal dengan istilah sintaks.¹⁸ Secara implisit dibalik tahapan pembelajaran tersebut terdapat karakteristik lainnya dari sebuah model dan rasional yang membedakan antara model pembelajaran yang satu dengan model pembelajaran lainnya.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah rancangan kegiatan belajar yang memiliki cakupan luas yang didalamnya terdapat pendekatan, strategi, metode dan Teknik pembelajaran agar pelaksanaan KBM dapat berjalan dengan baik, menarik, mudah dipahami dan sesuai dengan urutan yang jelas. Model

¹⁷Shilphy A. Oktavia, *Model-Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 13.

¹⁸Abdul Rahman Tibahary, "Model-Model Pembelajaran Inovatif," *Scolae: Journal of Pedagogy* 1, no. 03 (2018): 54–64, <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/bahas/article/view/2468>.

pembelajaran sangat efektif dalam upaya peningkatan kualitas kegiatan belajar mengajar, karena pada kegiatan pembelajaran siswa dituntut untuk berperan aktif dalam pembelajaran serta diharapkan menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi, mengasah kekompakan dan kerja sama dalam sebuah tim/kelompok.

b. Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik yang menjadi ciri khas dari sebuah model. Menurut Joyce and Weill, model pengajaran memiliki karakteristik sebagai berikut:

1) Sintak

Sintak merupakan Langkah-langkah pembelajaran yang menunjukkan bagaimana sebuah model itu dilaksanakan. Sintak sifatnya khas untuk setiap model pembelajaran, artinya sintak antara satu model dengan model yang lainnya memiliki perbedaan. Ciri dari sebuah model pembelajaran itu dapat dilihat dari sintak atau Langkah pembelajarannya. Sintak sebuah model pembelajaran menunjukkan urutan dan tahapan-tahapan pembelajaran langkah demi langkah.

2) Sistem Sosial

System sosial merupakan aturan yang mengatur interaksi antara siswa dengan guru, interaksi antara siswa dengan siswa. Bentuk interaksi dalam kegiatan pembelajaran perlu diatur karena setiap kegiatan pembelajaran tidak akan pernah lepas dari interaksi antar manusia yang ada didalam kelas itu.

3) Prinsip Reaksi

Prinsip reaksi merupakan perilaku guru dalam memperlakukan siswa pada kegiatan pembelajaran. Indrawati mengemukakan bahwa prinsip reaksi merupakan pola kegiatan pendidik dalam memberikan respon terhadap perilaku siswa dalam pembelajaran. Setiap model pembelajaran memberikan aturan bagaimana cara memberikan respon terhadap perilaku-perilaku siswa. Dengan kata lain setiap model pembelajaran memiliki penekanan atau fokus pada kegiatan-kegiatan tertentu yang memerlukan respon yang lebih dari guru atau hal apa saja yang berkaitan dengan perilaku siswa dalam pembelajaran yang harus diberikan dorongan dan bimbingan agar dapat berjalan secara maksimal.

4) Sistem Pendukung

Sistem pendukung merupakan segala sumber daya yang diperlukan untuk mendukung terlaksananya kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model yang dipilih. Dalam hal ini system pendukung tidak hanya mencakup material-material fisik yang dibutuhkan tetapi termasuk juga non fisik.

5) Dampak Model

Dampak atau efek dari model pembelajaran adalah hasil yang diperoleh setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model-model pembelajaran. Masing-masing model pembelajaran memiliki tujuan tertentu, dampak yang diperoleh dari masing-masing

model pembelajaran merupakan ketercapaian tujuan dari model pembelajaran itu sendiri.¹⁹

Selain ciri-ciri diatas, terdapat pula ciri-ciri model pembelajaran menurut Nurdyansyah dan Eni Fariyatul Fahyuni, yaitu: 1) Mempunyai misi atau tujuan Pendidikan tertentu. 2) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas. 3) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan urutan Langkah-langkah pembelajaran (*syntax*), adanya prinsip-prinsip reaksi, sistem sosial dan system pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran. 4) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi dampak pembelajaran (hasil belajar yang dapat diukur) dan dampak pengiring (hasil belajar jangka Panjang). 5) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.²⁰

2. Model Pembelajaran Quick on The Draw

a. Pengertian Model Pembelajaran *Quick on The Draw*

Quick on The Draw merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.²¹ Pembelajaran

¹⁹ Nana Hendracita, *Model Model Pembelajaran SD* (Bandung: Multikreasi Press, 2021), 4–6.

²⁰Nurdyansyah dan Eni Fariyatul Fahyuni, *Inovasi Model Pembelajaran* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016), 25.

²¹Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Depok: Rajawali Pers, 2018), 202.

kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Dalam sistem belajar yang kooperatif, siswa belajar bekerja sama dengan anggota lainnya. Kegiatan pembelajaran dalam sebuah kelompok atau tim saling bekerja sama untuk menyelesaikan sesuatu. Menurut Isrok'atun, pada penerapan pembelajaran kooperatif, dua atau lebih individu saling terantung satu sama lain untuk mencapai satu penghargaan bersama. Ketergantungan antarsiswa disini yakni adanya ketergantungan siswa pada saat menyelesaikan tugas dalam sebuah kelompok.²² Pembelajaran kooperatif perlu dilakukan dalam proses pembelajaran. Sebab, dalam situasi belajar pun sering terlihat sifat individualistis siswa. Peserta didik cenderung berkompetisi secara individual, bersikap tertutup terhadap teman, kurang memberi perhatian ke teman sekelas, bergaul hanya dengan orang tertentu, dan sebagainya.

Dalam belajar kooperatif siswa merasa bahwa sedang bekerja sama untuk mencapai satu tujuan dan terikat satu sama lain. Hal ini sesuai dengan ajaran Al-Qur'an yang memerintahkan untuk selalu saling tolong-menolong dalam kebaikan. Sebagaimana yang dijelaskan dalam Al-Qur'an surat Al-Maidah ayat 2, Allah SWT berfirman:

وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ

الْعِقَابِ ﴿٢﴾

“Tolong-menolonglah kalian dalam kebaikan dan takwa, jangan tolong-menolong dalam perbuatan dosa dan pelanggaran, dan bertakwalah

²²Isrok'atun dan Amelia Rosmala, *Model-Model Pembelajaran Matematika* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), 127.

kamu kepada Allah SWT, sesungguhnya Allah sangat berat siksa-Nya.” (Q.S Al-Maidah: 2)

Ayat di atas dapat kita simpulkan bahwa Allah menghendaki umat-Nya untuk saling tolong-menolong dan bekerja sama dalam hal kebaikan. Demikian pula dalam hal belajar yang merupakan suatu proses untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman dalam interaksi dengan lingkungan. Pembelajaran kooperatif ini diharapkan siswa dapat memperoleh suatu pengalaman yang baru melalui interaksi dan kerjasama dengan orang lain dalam kelompoknya. Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pengajaran dimana peserta didik belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki kemampuan berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling kerja sama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran. Ada beberapa variasi jenis model dalam pembelajaran kooperatif salah satunya ialah model pembelajaran *Quick on The Draw*.

Model pembelajaran *Quick on The Draw* adalah suatu pembelajaran yang lebih mengedepankan kepada aktivitas dan kerja sama siswa dalam mencari, menjawab dan melaporkan informasi dari berbagai sumber dalam sebuah permainan yang mengarah pada pacuan kelompok melalui aktivitas kerja tim dan kecepatannya. *Quick on The Draw* dikenalkan oleh Paul Ginnis yang menginginkan agar siswa bekerja sama secara kooperatif pada kelompok-kelompok kecil dengan tujuan untuk menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan.²³

²³Herdika Lestiyansih, Hobri, and Arika Indah, “Penerapan Pembelajaran Quick On The Draw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Sub Pokok Bahasan Aritmetika Sosial Siswa Kelas VII F Semester Ganjil SMP Negeri 10 Jember

Pembelajaran dengan menerapkan model ini, siswa diajarkan untuk saling berkompetisi, tetapi kompetisi yang dimaksud adalah berkompetisi secara sehat. Maksudnya siswa harus memiliki sikap positif satu sama lain, memiliki keinginan untuk berpartisipasi dalam belajar, memiliki tujuan yang pasti, dan paham bahwa tidak semua orang bisa menjadi pemenang.

Menurut Paul Ginnis Model Pembelajaran *Quick on The Draw* menekankan pada kerjasama, dimana efisiensi kerja kelompok akan berdampak pada kemajuan kelompok tersebut. Dalam kegiatan ini kelompok akan belajar bahwa membagi tugas dirasa lebih produktif dibandingkan dengan menduplikasi tugas. Model pembelajaran ini akan menjadikan kondisi pembelajaran lebih menyenangkan karena dalam prosesnya diselimi dengan suasana permainan.²⁴ Pada pembelajaran dengan model pembelajaran *Quick on The Draw*, aktivitas belajar lebih banyak terpusat pada siswa, guru hanya bertindak sebagai penyampai informasi, fasilitator dan pembimbing. Suasana belajar dan interaksi yang menyenangkan membuat siswa lebih menikmati Pelajaran, sehingga siswa tidak mudah bosan untuk belajar.²⁵ Model pembelajaran ini akan memberikan pengalaman mengenai tentang macam-macam keterampilan membaca, yang didorong oleh kecepatan aktivitas, ditambah belajar mandiri dan membaca pertanyaan dengan hati-hati, dan menjawab pertanyaan dengan tepat. Kegiatan ini akan membantu siswa untuk membiasakan diri mendasarkan belajar

Tahun Ajaran 2012/2013,” *Kadikma* 4, no. 2 (2013): 39–48, <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/kadikma/article/view/1037/0>.

²⁴Paul Ginnis, *Trik & Taktik Mengajar: Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran Di Kelas* (Jakarta: PT. Indeks, 2008), 164.

²⁵Amin dan Linda Yurike Susan, *164 Model Pembelajaran Kontemporer* (Bekasi Timur, 2022), 461.

pada sumber, bukan guru.²⁶ Model pembelajaran ini cocok bagi siswa dengan karakteristik yang tidak dapat duduk diam selama lebih dari dua menit. Kecepatan membaca merupakan hal yang sangat penting dalam menerapkan model pembelajaran ini. Semakin cepat membaca akan semakin cepat pula dalam menemukan jawaban dari sumber materi yang telah diberikan guru. Selain itu, pemahaman materi juga lebih penting agar tidak terjadi kekeliruan dalam menjawab pertanyaan.

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Quick on The Draw*

Menurut Ginnis dalam Imam Arifin, dkk., mengemukakan bahwa model pembelajaran *Quick on The Draw* dapat dilakukan dalam 10 langkah, yaitu:

- 1) Menyusun seperangkat soal-soal sesuai dengan topik yang dibahas.
- 2) Membagi kelas menjadi beberapa kelompok.
- 3) Setiap peserta didik dalam kelompok diberikan materi.
- 4) Pada kata “mulai” satu siswa sebagai perwakilan dari setiap kelompok mengambil satu kartu soal sesuai dengan warna kelompok yang telah ditentukan.
- 5) Kelompok berdiskusi menjawab pertanyaan pada kartu soal.
- 6) Setelah selesai jawaban diberikan kepada guru untuk diperiksa. Jika jawabannya benar, kartu pertanyaan kedua dapat diambil. Jika jawabannya salah, guru meminta untuk membahas soal itu lagi.

²⁶Paul Ginnis, *Trik & Taktik Mengajar: Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran Di Kelas*, 165.

- 7) Ketika perwakilan kelompok mengembalikan jawaban, siswa lain menandai sumber dan membiasakan diri dengan isinya, sehingga dapat menjawab pertanyaan berikutnya dengan lebih efektif.
- 8) Kelompok yang berhasil memecahkan serangkaian soal adalah pemenangnya.
- 9) Guru dan siswa menjawab semua masalah soal dan membuat kesimpulan Bersama-sama.
- 10) Kelompok yang menjawab soal dengan cepat dan benar semua dinyatakan menang dan berhak mendapatkan sebuah penghargaan dari guru sebagai bentuk apresiasi.²⁷

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Quick on The Draw*

Model pembelajaran *Quick on The Draw* memiliki kelebihan dan kekurangan sebagaimana model pembelajaran lainnya, diantaranya ialah:

- 1) Kelebihan model pembelajaran *Quick on The Draw*, yaitu:
 - a) Aktivitas ini mendorong kerja kelompok, semakin efisien kerja kelompok maka semakin cepat kemajuannya. Kelompok dapat belajar bahwa pembagian tugas lebih produktif daripada menduplikasi tugas.
 - b) Membantu peserta didik untuk membiasakan diri untuk belajar pada sumber, tidak hanya pada pendidik.
 - c) Sesuai dengan karakter peserta didik yang tidak dapat duduk diam selama lebih dari dua menit.

²⁷Ibid., 162–163.

- d) Meningkatkan kecepatan berfikir dan meningkatkan kecepatan membaca siswa.
- e) Membantu meningkatkan pembelajaran peserta didik.
- f) Mendorong peserta didik untuk lebih aktif selama proses pembelajaran.²⁸

Berdasarkan penelitian Eni Munawaroh yang berjudul “Pengaruh Metode *Quick on the Draw* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran fiqih di MTS YAPSI Sumber Jaya Kab. Lampung Barat” menyatakan bahwa kelebihan model pembelajaran *quick on the draw* yaitu mendorong siswa untuk bekerjasama dalam tim, memberikan pengalaman mengenai macam-macam keterampilan membaca yang didorong oleh kecepatan aktivitas, ditambah belajar mandiri, membaca pertanyaan dengan hati-hati dan menjawab pertanyaan dengan tepat, serta sesuai dengan siswa yang hiperaktif di dalam kelas.

- 2) Kekurangan model pembelajaran *Quick on The Draw*, yaitu:
 - a) Menggunakan waktu yang relatif lama dalam penerapannya.
 - b) Pada saat kerja kelompok berlangsung, siswa akan ribut jika pengelolaan kelas kurang baik.
 - c) Pendidik harus benar-benar menyiapkan semua media dengan matang agar dalam menerapkan model *Quick on The Draw* ia tidak akan kesulitan.

²⁸Ni Wayan Cika Pratiwi dan I Wayan Wiarta, “Pengaruh Model Pembelajaran Quick On The Draw Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika,” *Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 4, no. 3 (2020): 371, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/27421>.

Seperti halnya model-model pembelajaran yang lain, model pembelajaran *Quick on The Draw* ini tentu saja mempunyai kelebihan dan kekurangan dalam proses penggunaannya seperti yang telah dipaparkan di atas. Untuk itu dalam proses pembelajaran dibantu dengan media pembelajaran selain buku agar proses pembelajaran lebih kreatif dan tidak membosankan.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah alat atau kejadian yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan merangsang siswa belajar. Jika dilihat dari asal kata, “media” berasal dari Bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang berarti perantara atau pengantar. Jadi, sebuah media dapat merupakan wahana penyalur informasi atau penyampai pesan.²⁹ Istilah media juga digunakan dalam pembelajaran atau Pendidikan, sehingga disebut media Pendidikan atau media pembelajaran. Media pembelajaran ialah alat atau cara yang digunakan pendidik untuk dapat digunakan oleh siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Oemar Hamalik dalam Wandah Wibawanto, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah hubungan komunikasi interaksi akan berjalan lancar dan tercapainya hasil yang maksimal, apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Dalam pengertian komunikasi, media adalah alat yang memindahkan informasi (pesan) dari sumber kepada penerima.³⁰ Media pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu yang digunakan untuk

²⁹Ridwan Abdullah Sani, *Strategi Belajar Mengajar* (Depok: Rajawali Pers, 2019), 321.

³⁰Wandah Wibawanto, *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif, 2017), 5.

menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.³¹ Guru sebagai pendidik harus memilih media pembelajaran yang dapat digunakan secara efektif untuk menyampaikan bahan pembelajaran dan dapat melibatkan peserta didik aktif dalam belajar.

Media Pembelajaran adalah alat yang menyampaikan informasi melalui berbagai saluran yang dapat merangsang pikiran, emosi dan keinginan siswa, sehingga mendorong siswa untuk menciptakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk menambah informasi baru kepada siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.³² Media pembelajaran harus dikemas dengan baik sehingga media pembelajaran mudah digunakan untuk membantu menyediakan materi yang diajarkan. Berdasarkan pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang dipakai dalam proses pembelajaran, dengan maksud untuk menyampaikan pesan/informasi pembelajaran dari guru kepada peserta didik dan memungkinkan komunikasi antara guru dan siswa dapat berlangsung dengan baik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran dan tingkat pemahaman masing-masing peserta didik. Baik guru ataupun peserta didik dapat memanfaatkan media

³¹Umi Farihah, *Media Pembelajaran Matematika* (Yogyakarta: Lintas Nalar, 2021), 4–5.

³²Dwiki Mariyati, Puri Selfi Cholifah, and Sukanti Sukanti, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Tema Organ Gerak Hewan Dan Manusia Untuk Kelas V Sekolah Dasar,” *Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan* 1, no. 12 (2022): 991–1002. <http://journal3.um.ac.id/index.php/fip/article/view/1917>

pembelajaran yang dikembangkan untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Selain dapat digunakan untuk mengatarkan pembelajaran secara utuh, media juga dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, memberikan penguatan maupun motivasi. Kembali kepada arti penting media dalam proses belajar mengajar yang dapat mengantarkan kepada tujuan Pendidikan, maka berikut ini akan diuraikan berbagai peranan media dalam proses belajar mengajar, yaitu:

1) Memperjelas Penyajian Pesan dan Mengurangi Verbalitas

Penggunaan media dapat mengurangi verbalitas karena media dapat mendorong anak untuk aktif berperan serta dalam proses belajar mengajar, sehingga informasi yang diterima oleh peserta didik tidak hanya dari guru saja tetapi peserta didik juga turut aktif mencari dan mendapatkan informasi.

2) Memperdalam Pemahaman Peserta Didik Terhadap Materi Pelajaran

Dengan penggunaan media dalam belajar akan ada kejelasan informasi/pesan tentang materi pelajaran yang diterima peserta didik. Melalui media peran aktif peserta didik dapat digerakkan untuk memperoleh pengetahuan tentang materi pembelajaran, maka hal itu secara otomatis akan memperdalam pemahaman peserta didik.

3) Memperlancar Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar dan Mempermudah Tugas Para Pendidik

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar. Menurut Hamalik pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan juga berpengaruh pada psikologis murid. Artinya dengan penggunaan media pembelajaran akan dapat menambah gairah anak dalam belajar.

4) Media Mampu Memberikan Variasi dalam Proses Belajar Mengajar

Dengan menggunakan media yang bervariasi, maka suasana pembelajaran pun akan bervariasi dan menarik bagi anak.³³ Hal ini dikarenakan setiap media memiliki karakteristik yang memungkinkan kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dalam berbagai cara dan metode.

5) Menambah Gairah dan Motivasi Belajar Peserta Didik

Belajar dengan menggunakan media dapat menambah motivasi belajar, sehingga perhatian dan penguasaan Peserta didik terhadap materi pembelajaran akan lebih meningkat.³⁴

Media pembelajaran dapat digunakan untuk memperoleh perhatian peserta didik. Pada umumnya peserta didik akan tertarik melihat sebuah gambar yang ditayangkan, pertanyaan pada papan tulis, atau suara tertentu yang didengarkan pada saat di kelas. Media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran harus dibuat dengan baik, efektif dan efisien.

³³Guslinda dan Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Surabaya: CV. Jakad Publishing, 2018), 5–7.

³⁴Ridwan Abdullah Sani, *Strategi Belajar Mengajar*, 326.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian lahir teknologi yang audio visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu:

1) Media hasil teknologi cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto, atau representasi fotografik dan reproduksi.

2) Media hasil teknologi audio-visual

Teknologi audio-visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk penyajian pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.

3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor. Media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer yaitu berbentuk

digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual. Pada dasarnya teknologi berbasis komputer menggunakan layar kaca untuk menyajikan informasi kepada siswa.

4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.³⁵

Seiring dengan laju perkembangan ilmu cetak mencetak, behaviorisme, komunikasi, dan lajunya perkembangan teknologi elektronik, maka media dalam perkembangannya tampil dalam berbagai jenis dan format seperti modul cetak, film, televisi, video, VCD, DVD, LCD, program radio, komputer, dan sebagainya.

4. Media Kartu Kuartet

Media dalam belajar berfungsi sebagai benda pendamping untuk menerjemahkan teori yang abstrak, sehingga mudah untuk dipahami. Dalam hal ini media pembelajaran yang digunakan adalah media kartu kuartet. Menurut Azhar Arsyad kartu adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun peserta didik untuk sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut.³⁶ Kartu Kuartet merupakan permainan pada jaman dahulu yang sangat digemari oleh anak-anak, karena permainan ini menampilkan pendeskripsian kata serta gambar yang menarik. Menurut Giwangsa dalam Nisa Awaliyah, dkk., menyatakan bahwa kartu kuartet adalah sejenis permainan yang terdiri dari atas beberapa jumlah kartu bergambar yang dari kartu tersebut tertera keterangan

³⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), 31–34.

³⁶ *Ibid.*, 115.

berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut.³⁷ Ukuran dari kartu kuartet ini biasanya beragam, ada yang ukuran kecil dan sedang. Kartu kuartet merupakan sejumlah kartu yang mempunyai kata, kalimat dan gambar yang digunakan sebagai media bermain dalam membantu proses pembelajaran. Pada setiap kartu terdapat judul, sub judul, gambar dan keterangan. Pada setiap kartu terdapat judul dibagian atas yang disusul dengan sub judul, dan terdapat gambar di setiap sub judul, serta dibagian bawah terdapat keterangan untuk menambah pengetahuan peserta didik. Media kartu kuartet termasuk media visual, yakni media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan. Jenis media ini dapat digunakan oleh para pendidik untuk membantu menyampaikan isi atau materi pembelajaran dan sangat cocok dengan materi yang bersifat konseptual serta membutuhkan hafalan dan pemahaman yang tinggi.

Menurut Levie dan Lentz dalam Arsyad fungsi media kartu kuartet sebagai media visual yaitu: a) Fungsi Atensi yaitu menarik perhatian peserta didik untuk fokus berkonsentrasi saat proses pembelajaran dengan makna visual yang ditampilkan. b) Fungsi afektif yaitu memberikan kenikmatan Peserta didik ketika belajar teks bergambar. c) Fungsi kognitif yaitu media visual gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi. d) Fungsi kompensatoris yaitu media visual memberikan konteks untuk memahami teks, membantu peserta didik yang lemah dalam membaca, mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.³⁸ Kartu kuartet sendiri merupakan media yang dikembangkan dan didesain sendiri oleh pendidik untuk membantu peserta didik

³⁷Nisa Awaliyah, Mohammad Fahmi Nugraha, and Budi Hendrawan, "Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Prestasi Belajar Siswa Dalam Tema 7 Subtema 2 Di Indonesia," *Cendekiawan* 3, no. 2 (2021): 124–133. <https://cendekiawan.unmuhbabel.ac.id/index.php/CENDEKIAWAN/article/view/205>

³⁸Arsyad, *Media Pembelajaran*, 20–21.

belajar. Media pembelajaran kartu kuartet ini dipilih karena menyenangkan, dan dapat menarik perhatian peserta didik. Melalui gambar peserta didik dapat memahami, membayangkan, dan menganalisis bentuk gambar. Dengan menggunakan media kartu kuartet selain dapat membantu peserta didik mengingat materi pelajaran dengan baik diharapkan pula dapat mempertinggi kemampuan membaca.

Secara umum, media kartu kuartet memiliki beberapa kelebihan, antara lain: 1) Mudah dibawa karena ukuran kartu kecil dan tidak memerlukan ruang yang luas sehingga dapat digunakan dimana saja, di kelas maupun di luar kelas. 2) Media kartu kuartet sangat praktis karena dalam penggunaan media ini pendidik dan peserta didik tidak perlu memiliki keahlian khusus. 3) Dapat digunakan untuk kelompok besar atau kecil. 4) Media pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. 5) Dapat membantu dan memudahkan pendidik dalam upaya menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar. Selain memiliki kelebihan, media kartu kuartet ini memiliki kekurangan, antara lain: 1) Media terbuat dari benda terurai sehingga tidak tahan dalam jangka waktu yang lama, dan mudah rusak. 2) Hanya menekankan penggunaan indera penglihatan.

5. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Menurut Suparman dalam Akrim, Minat belajar sebagai kombinasi dari bagaimana seseorang menyerap, kemampuan mengatur dan mengolah informasi dalam belajar. Minat belajar mengacu pada cara belajar yang paling efisien dan efektif dari seseorang baik dalam segi penerimaan, proses,

menyimpan memori dan mengingatnya kembali.³⁹ Minat belajar merupakan cara yang cenderung dilakukan seseorang dalam melakukan kegiatan berpikir, menyerap informasi, memproses atau mengolah dan memahami suatu informasi dari pengetahuan, keterampilan atau sikap-sikap dalam memproses informasi tersebut melalui belajar atau pengalaman. Menurut Slameto dalam Rusydi Ananda dan Fitri Hayati, minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh.⁴⁰ Ekspresi minat dapat diketahui melalui suatu pernyataan yang menunjukkan individu menyukai sesuatu dari pada yang lainnya, atau melalui partisipasi/keikutsertaannya terhadap sesuatu dengan ikut serta berpartisipasi pada aktivitas yang diadakan merupakan ekspresi bagaimana mereka mengaktualisasikan rasa senang dan rasa suka yang dimiliki terhadap sesuatu yang diminati. Minat belajar yang tinggi maka peserta didik akan mampu belajar dan berlatih dengan baik, sehingga peserta didik akan lebih mudah untuk dilatih berpikir secara kritis, kreatif, cermat, dan logis yang menjadikan peserta didik dapat berprestasi dengan baik dalam pelajaran.⁴¹ Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta didik, peserta didik tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak ada daya tarik baginya.

³⁹Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa; Belajar PAI Mencetak Karakter Siswa* (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021), 18.

⁴⁰Rusydi Ananda dan Fitri Hayati, *Variabel Belajar Kompilasi Konsep* (Medan: CV. Pustakra MJ, 2020), 140.

⁴¹Baso Intang Sappaille, Triyanto Pristiwaluyo dan Itha Deviana, *Hasil Belajar Dari Perspektif Dukungan Orangtua & Minat Belajar Siswa* (Sulawesi Selatan: Global Research and Consulting Institute (Global-RCI), 2021), 31.

Minat dapat diartikan sebagai suatu kesukaan, kegemaran atau kesenangan akan sesuatu. Menurut Bernard menyatakan bahwa minat timbul tidak secara tiba-tiba atau spontan, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan, pada waktu belajar atau bekerja. Jadi, minat akan selalu terkait dengan persoalan kebutuhan dan keinginan.⁴² Minat belajar merupakan faktor yang sangat berpengaruh dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya minat belajar, peserta didik dapat memberikan perhatian lebih dalam pembelajaran. Minat belajar menjadi salah satu faktor penentu yang dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar, maka peningkatan minat belajar dinilai harus dilakukan.⁴³ Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa merupakan faktor penting yang berpengaruh secara signifikan terhadap keberhasilan belajar. Peserta didik yang berminat terhadap sesuatu biasanya akan memperlihatkan ketertarikan dan rasa suka, sekaligus akan berupaya untuk memperlihatkan bahwa ia menyukai apa yang diminatinya. Dengan demikian dapat dipahami bahwa minat sebagai suatu kecenderungan jiwa dan daya gerak yang mendorong seseorang untuk cenderung merasa tertarik dan senang kepada seseorang, benda, atau kegiatan serta dapat memahami suatu informasi melalui belajar atau pengalaman.

b. Macam-macam Minat Belajar

Ada berbagai macam minat belajar yang dimiliki oleh siswa, diantaranya:

⁴²Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenada Media, 2019), 55.

⁴³Risnanosanti, Aminol Rosid Abdullah, Siti Yumnah, dkk., *Pengembangan Minat & Bakat Belajar Siswa* (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022), 81.

1) Minat Belajar Visual

Menurut Hamzah, minat belajar visual adalah minat belajar yang mengandalkan kemampuan penglihatan untuk bisa memahami dan mengingatnya. Minat belajar visual berarti minat belajar yang mengandalkan pengamatan. Indera mata merupakan indera yang diutamakan dalam minat belajar ini. Pendidik yang mengajar harus teliti terhadap penglihatan peserta didiknya.

2) Minat Belajar Auditori

Menurut Hamzah, minat belajar auditori adalah minat belajar yang mengandalkan pada pendengaran untuk bisa memahami dan mengingatnya. Bobby de Porter dan Micke Hernacki mengungkapkan pelajar auditori cenderung menyukai cara belajar dengan cara mendengarkan, contoh mendengarkan cerita, serta mengulang informasi adalah cara utama dalam belajar mereka.⁴⁴ Para pelajar auditori mungkin lebih suka merekam dengan kaset daripada mencatat, karena mereka suka mendengarkan informasi berulang-ulang. Reid mengatakan bahwa siswa yang mempunyai minat belajar auditori akan mempunyai kelebihan dalam mendengarkan dan berbicara dengan pendidik. Mereka lebih suka pendidik mengajar dengan media audio. Peserta didik yang mempunyai minat belajar auditori dapat menghafal lebih cepat dengan membaca teks dengan keras dan mendengarkan kaset.

3) Minat Belajar Kinestetik

Minat belajar kinestetik biasanya disebut juga minat belajar gerak. Artinya, peserta didik

⁴⁴Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa; Belajar PAI Mencetak Karakter Siswa*, 28.

biasanya menyukai belajar dengan memanfaatkan anggota gerak tubuhnya dalam proses belajar untuk memahami sesuatu.⁴⁵ Peserta didik yang mempunyai minat belajar kinestetik pada umumnya tidak menyukai duduk diam berlama-lama karena mereka mempunyai keinginan untuk berkativitas dan bereksplorasi

4) Minat Belajar Situasional

Minat situasional menjurus pada minat peserta didik yang tidak stabil dan relative berganti-ganti tergantung dari faktor rangsangan dari luar dirinya. Misalnya, suasana kelas, cara mengajar pendidik, dorongan keluarga.⁴⁶ Minat situasional ini merupakan kaitan dengan tema pelajaran yang diberikan.

Menurut Ahmad Susanto dalam Dwiati Yulianingsih dan Stefanus Marbun Lumban Gaol timbulnya minat pada seseorang dapat digolongkan menjadi dua jenis yaitu minat murid yang berasal dari bawaan dan minat murid yang timbul karena pengaruh dari luar dirinya. Minat bawaan timbul dengan sendirinya dari setiap individu. Sedangkan minat yang timbul karena adanya pengaruh dari luar dirinya timbul seiring dengan perkembangan individu yang bersangkutan.⁴⁷ Minat sangat dipengaruhi oleh lingkungannya, adat atau kebiasaan, orang tua, pendidik dan juga teman-temannya.

⁴⁵Ibid., 30.

⁴⁶Trygu, *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika* (Jawa Barat: Guepedia, 2021), 51.

⁴⁷Dwiati Yulianingsih dan Stefanus Marbun Lumban Gaol, "Keterampilan Guru PAK Untuk Meningkatkan Minat Belajar Murid Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas," *FIDEI: Teologi Sistematika dan Praktika* 2, no. 1 (2019): 100–119. <https://stt-tawangmangu.ac.id/e-journal/index.php/fidei/article/view/47>

c. Indikator Minat Belajar

Indikator minat belajar merupakan sebuah acuan pengukuran untuk mengetahui minat belajar siswa. Terdapat beberapa indikator minat belajar yang dimiliki peserta didik dalam proses belajarnya baik di sekolah maupun di rumah. Berdasarkan pengertian minat belajar, maka indikator minat belajar meliputi perasaan, perhatian dan motif.

1) Perasaan

Perasaan sebagai salah satu fungsi psikis yang diartikan sebagai suatu keadaan jiwa akibat adanya peristiwa-peristiwa yang pada umumnya faktor dari luar. Perasaan senang sesungguhnya akan menimbulkan minat tersendiri yang diperkuat dengan nilai positif. Sedangkan perasaan tidak senang akan menghambat dalam belajar karena tidak adanya sikap yang positif sehingga tidak menunjang minat dalam belajar. Jadi, dalam menumbuhkan minat belajar dalam diri peserta didik harus ada perasaan senang dan tertarik sehingga peserta didik akan senang hati mengikuti pelajaran.

2) Perhatian

Perhatian adalah pemusatan tenaga psikis yang tertuju pada suatu obyek. Suryabrata menyatakan bahwa perhatian memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Dan menurut Daryanto, tingkat yang lebih tinggi dari menaruh perhatian adalah menaruh minat. Minat dan perhatian merupakan suatu gejala jiwa yang selalu berkaitan. seorang peserta didik yang memiliki minat dalam belajar akan timbul perhatiannya terhadap pelajaran tersebut. Tidak semua peserta didik mempunyai perhatiannya yang sama terhadap pelajaran. Oleh karena itu,

diperlukan kecakapan pendidik dalam membangkitkan perhatian peserta didik.

3) Motif

Kata motif diartikan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subyek untuk melakukan keaktifitasan tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Suryabrata menyatakan bahwa seseorang melakukan aktifitas belajar karena ada yang mendorongnya. Motivasi sebagai dasar penggeraknya yang mendorong seseorang untuk belajar.⁴⁸ Jika seseorang sudah termotivasi untuk belajar maka dia akan melakukan aktifitas belajar dalam rentangan waktu tertentu

Menurut Djamarah dalam Trygu, indikator minat belajar siswa sebagai berikut;

- 1) Rasa suka atau senang.
- 2) Pernyataan lebih menyukai sesuatu.
- 3) Adanya rasa ketertarikan.
- 4) Adanya kesadaran untuk belajar atas keinginan sendiri tanpa disuruh.
- 5) Berpartisipasi dalam aktivitas belajar.
- 6) Bersedia memberikan perhatian.⁴⁹

Menurut Lestari dan Yudhanegara dalam Trygu, indikator minat belajar siswa sebagai berikut;

- 1) Perasaan Senang.
- 2) Ketertarikan untuk belajar.
- 3) Menunjukkan perhatian saat belajar.
- 4) Keterlibatan dalam belajar.⁵⁰

⁴⁸Baso Intang Sappaile, Triyanto Pristiwaluyo dan Itha Deviana, *Hasil Belajar Dari Perspektif Dukungan Orangtua & Minat Belajar Siswa*, 34–37.

⁴⁹Trygu, *Mengagas Konsep Minat Belajar Matematika*, 49.

⁵⁰Ibid.

Dari beberapa pendapat diatas, maka dapat diambil kesimpulan yang menjadi indikator minat belajar yaitu:

- 1) Perasaan Senang.
- 2) Ketertarikan.
- 3) Perhatian.
- 4) Keterlibatan.

d. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat merupakan fenomena psikis yang tidak dapat dipaksakan, namun hal ini dapat ditumbuhkan. Minat seseorang terhadap sesuatu dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor baik faktor eskternal maupun faktor internal. Menurut Slameto terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, diantaranya yaitu:

- 1) Faktor Intern
 - a) Faktor Jasmani (tubuh) diantaranya yaitu: (1) Faktor Kesehatan, Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya, atau bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Sehingga Kesehatan seorang peserta didik sangat berpengaruh pada pembelajarannya. (2) Cacat Tubuh, adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan. Peserta didik yang cacat tubuh sulit mengikuti pelajaran, interaksi dengan pendidik, dan interaksi dengan sesama temannya.
 - b) Faktor Psikologi diantaranya yaitu: (1) Perhatian, merupakan keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu semata-mata tertuju pada suatu objek atau sekumpulan objek. (2) Minat,

adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. (3) Bakat, merupakan kemampuan yang dibawa sejak lahir, dengan kata lain bersifat keturunan. Bakat adalah kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih perlu dikembangkan atau dilatih untuk mencapai suatu kecakapan, pengetahuan, keterampilan khusus, seperti kemampuan berbahasa, bermain musik, dan lainnya. (4) Motivasi, adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. (5) Kesiapan, adalah tingkatan atau keadaan yang harus dicapai dalam proses perkembangan perorangan pada tingkatan pertumbuhan mental, fisik, sosial dan emosional.⁵¹

2) Faktor Ekstern

- a) Faktor Keluarga diantaranya yaitu: (1) Cara orangtua mendidik anak, aspek ini besar pengaruhnya terhadap belajar anak. Orangtua yang tidak memperhatikan Pendidikan anaknya dapat menyebabkan anak kurang berhasil dalam belajarnya. (2) Keadaan ekonomi keluarga, aspek ini juga sangat mempengaruhi belajar anak. (3) Suasana rumah, untuk menjadikan anak belajar dengan baik perlu diciptakan suasana rumah yang tenang dan tentram. Jika suasana rumah tenang, seorang anak akan betah tinggal dirumah dan dapat belajar dengan baik.

⁵¹Rusydi Ananda dan Fitri Hayati, *Variabel Belajar Kompilasi Konsep*, 145–148.

- b) Faktor Sekolah diantaranya yaitu: (1) Metode mengajar, merupakan suatu cara/jalan yang harus dilalui dalam mengajar. Metode mengajar yang kurang baik akan mempengaruhi belajar peserta didik. Agar peserta didik dapat belajar dengan baik, maka metode mengajar diusahakan semenarik mungkin. (2) Relasi pendidik dengan peserta didik. Pendidik yang kurang berinteraksi dengan peserta didik bisa menyebabkan proses belajar peserta didik. (3) Disiplin, sangat erat hubungannya dengan kerajinan peserta didik pergi ke sekolah dan juga belajar. (4) Keadaan Gedung, artinya jumlah peserta didik yang banyak dengan karakteristik masing-masing yang bervariasi akan menuntut keadaan gedung harus memadai dalam setiap kelas. (5) Alat pelajaran, diusahakan yang baik dan lengkap. Tujuannya agar pendidik dan peserta didik dapat melakukan pembelajaran dengan baik.
- c) Faktor Masyarakat diantaranya yaitu: (1) Teman bergaul, agar peserta didik dapat belajar dengan baik, maka diusahakan memiliki teman bergaul yang baik. Pengaruh-pengaruh dari teman bergaul peserta didik lebih cepat masuk dalam jiwanya dari pada yang kita duga. Teman bergaul yang baik akan berpengaruh baik terhadap diri peserta didik, begitu pula sebaliknya. (2) Bentuk kehidupan masyarakat. Kehidupan masyarakat disekitar juga dapat mempengaruhi belajar anak.⁵² Pengaruh

⁵²Risnanosanti, dkk., *Pengembangan Minat & Bakat Belajar Siswa* (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022), 67–68.

tersebut dapat mendorong semangat peserta didik agar belajar lebih giat atau sebaliknya.

6. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Menurut Mortorella dalam Candra Dewi dan Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta berpendapat bahwa pendidikan IPS harus mengedepankan Pendidikan dari pada hanya sekedar menyalurkan konsep-konsep. Dari pendapat tersebut terkandung makna bahwa Pendidikan IPS harus ditujukan pada aspek-aspek tersebut, siswa harus terlebih dahulu paham terhadap konsep yang dipelajari.⁵³ Pendidikan IPS antara jenjang Pendidikan yang satu dan yang lainnya berbeda, sesuai dengan kebutuhan dari tiap-tiap jenjang tersebut Bila Pendidikan IPS tidak dibedakan maka pada jenjang Pendidikan yang rendah akan mengalami kesulitan dalam pembelajarannya kepada peserta didik. Menurut Faqih Samlawi dan Bunyamin Maftuh, IPS merupakan mata pelajaran yang terdiri dari berbagai mata cabang dari ilmu sosial yang disusun menggunakan pendekatan pendidikan dan pendekatan psikologis agar berguna bagi peserta didik.⁵⁴ Dalam IPS di sekolah dasar terdiri dari berbagai ilmu sosial yang harus dipelajari karena IPS terintegrasi dengan ilmu-ilmu sosial misalnya sejarah, geografi, ilmu politik, ekonomi, psikologi sosial, antropologi budaya dan lain sebagainya. Ilmu Pengetahuan Sosial perlu menjadi salah satu materi pelajaran yang diberikan kepada siswa karena IPS mempunyai tujuan tertentu yang ingin dicapai. IPS bertujuan untuk memberikan kemampuan dalam mengembangkan potensi yang ada pada diri peserta didik agar dapat mengembangkan minat, bakat dan kemampuan yang mereka miliki dan dijadikan sebagai bekal untuk kejenjang pendidikan yang lebih

⁵³Candra Dewi dan Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta, *Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Di Sekolah Dasar* (Jawa Timur: UNIPMA PRESS, 2019), 2.

⁵⁴Ibid., 3.

tinggi. Pendidikan IPS tidak hanya untuk mengembangkan diri dan bekal untuk melanjutkan ke jenjang Pendidikan berikutnya tetapi juga untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di masyarakat.

B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel independent dan dependen.⁵⁵ Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar merupakan salah satu pembelajaran yang membosankan dan terindikasi bahwa pola pembelajaran yang dikembangkan oleh pendidik cenderung *text book oriented*, hanya memindahkan pengetahuan secara utuh yang ada dikepala pendidik kepada murid. Pola pembelajaran seperti ini membuat peserta didik merasa jenuh karena peserta didik tidak diajarkan berfikir secara logis dan kritis tetapi hanya mementingkan pemahaman dan hafalan saja. Hal inilah yang membuat pelajaran ini kurang diminati oleh peserta didik. Pembelajaran IPS juga kurang menarik karena ruang lingkupnya yang luas bahkan isi pembahasan pembelajaran IPS yang lebih dominan berisikan teks dan selalu menggunakan metode ceramah dan hafalan serta kurangnya penggunaan model dan media dalam pembelajaran. Respon siswa saat pembelajaran berlangsungpun beragam, terdapat peserta didik yang menangkap pelajaran dengan cepat, terdapat siswa yang kurang memperhatikan tetapi paham yang sudah disampaikan pendidik, dan juga terdapat siswa yang sulit untuk memahami materi. Respon tersebut menunjukkan memerlukan model pembelajaran inovatif yang membuat peserta didik tidak mudah bosan dan jenuh, serta mengubah suasana pembelajaran yang monoton menjadi lebih

⁵⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2020), 60.

bermakna. Pembelajaran K13 salah satu pendukung berjalannya proses pembelajaran yaitu peserta didik terlibat aktif.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu dilakukan perubahan proses pembelajaran agar lebih memacu semangat dan keantusiasan siswa sehingga lebih tertarik pada saat pembelajaran berlangsung. Salah satu model pembelajaran yang dapat membangun siswa aktif serta antusias dalam proses pembelajaran yaitu model pembelajaran *Quick on The Draw*. Model pembelajaran ini menekankan aspek kerjasama kelompok untuk menjawab sebuah permasalahan dengan mencari informasi pada sumbernya dan selanjutnya melaporkan hasilnya dalam suasana permainan. Model pembelajaran *quick on the draw* perlu didukung oleh media pembelajaran agar dalam penerapannya dapat membangkitkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran. dalam hal ini media pembelajaran yang digunakan ialah media kartu kuartet. Dengan menggunakan media kartu kuartet dipadukan dengan model pembelajaran *quick on the draw* maka akan membuat proses pembelajaran menjadi tidak monoton sehingga siswa tidak mudah bosan, aktif didalam kelas, antusias dalam belajar dan dapat meningkatkan minat belajar siswa serta meningkatkan kemampuan membaca siswa.

C. Pengajuan Hipotesis

1. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban tersebut dilandaskan pada teori yang sesuai dan belum berdasarkan fakta empiris yang diperoleh melalui proses

pengumpulan informasi.⁵⁶ Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan pernyataan atau jawaban awal yang bersifat sementara dan kebenarannya belum dapat dipastikan tanpa adanya pembuktian terlebih dahulu dari fakta-fakta yang diperoleh dari hasil penelitian. Dalam penelitian ini penulis merumuskan atau menyimpulkan hipotesis sebagai berikut:

- a. H_0 : Tidak terdapat pengaruh signifikan dari model pembelajaran *Quick on The Draw* berbantuan kartu kuartet untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas V di SDN 01 Sidoarjo.
- b. H_a : Terdapat pengaruh signifikan dari model pembelajaran *Quick on The Draw* berbantuan kartu kuartet untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas V di SDN 01 Sidoarjo.

2. Hipotesis Statistik

$H_0 = \mu_1 = \mu_2$: Tidak terdapat pengaruh signifikan dari model pembelajaran *Quick on The Draw* berbantuan kartu kuartet untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas V di SDN 01 Sidoarjo.

$H_a = \mu_1 \neq \mu_2$: Terdapat pengaruh signifikan dari model pembelajaran *Quick on The Draw* berbantuan kartu kuartet untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas V di SDN 01 Sidoarjo.

⁵⁶Mai Sri Lena, Netriawati dan Nur Rohmatul, *Metode Penelitian* (Malang: CV. IRDH, 2019), 75.

Keterangan:

μ_1 : Rata-rata minat belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas V di SDN 01 Sidoarjo (Kelas Eksperimen)

μ_2 : Rata-rata minat belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas V di SDN 01 Sidoarjo (Kelas Kontrol)



DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, Muhammad, Evi Chamalah dan Oktarina Puspita. *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*, Semarang: Unissula Press. 2013.
- Ahmad Susanto. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, Jakarta: Prenada Media. 2019.
- Akrim. *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa; Belajar PAI Mencetak Karakter Siswa*, Yogyakarta: Pustaka Ilmu. 2021.
- Amin dan Linda Yurike Susan. *164 Model Pembelajaran Kontemporer*, Bekasi Timur. 2022.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers. 2017.
- Azis, Abdul. "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Mukti Karya Kecamatan Panca Jaya Kabupaten Mesuji." *Pendidikan dan Pembelajaran Dasar 2* (2015): 1–14.
<http://103.88.229.8/index.php/terampil/article/view/1278>.
- Bambang Sri Anggun, Nukhbatul Bidayati Haka dan Hawani. "Pengembangan Majalah Biologi Berbasis Al-Qur'an Hadist Pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Peserta Didik Kelas X Di Tingkat SMA/MA." *Biodik 5*, no. 2 (2019). <https://online-journal.unja.ac.id/biodik/article/view/6432>.
- Baso Intang Sappaile, Triyanto Pristiwaluyo dan Itha Deviana. *Hasil Belajar Dari Perspektif Dukungan Orangtua & Minat Belajar Siswa*, Sulawesi Selatan: Global Research and Consulting Institute (Global-RCI). 2021.
- Candra Dewi dan Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta. *PENGAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) DI SEKOLAH DASAR*, Jawa Timur: UNIPMA PRESS. 2019.
- Emzir. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*, Jakarta: Rajawali Pers. 2015.

- Erfayliana, Yudesta, and Oktaria Kusumawati. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Pjok Kelas Iv Sd/Mi." *Terampil* 9, no. 1 (2021): 6.<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/12167/5554>.
- Falah, Bintari Nur, and Siti Fatimah. "Pengaruh Gaya Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa." *Euclid* 6, no. 1 (2019): 25.
- Gito Supriadi. *Statistik Penelitian Pendidikan*, Yogyakarta: UNY Press. 2021.
- Guslinda dan Rita Kurnia. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Surabaya: CV. Jakad Publishing. 2018.
- Ifrianti, Syofnidah. "Membangun Kompetensi Pedagogik Dan Keterampilan Dasar Mengajar Bagi Mahasiswa Melalui Lesson Study." *Terampil* 5, no. 1 (2018): 1.
- Isrok'atun dan Amelia Rosmala. *Model-Model Pembelajaran Matematika*, Jakarta: Bumi Aksara. 2018.
- Jakni. *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*, Bandung: Alfabeta. 2016.
- Kurniasari, Wening, Murtono Murtono, and Deka Setiawan. "Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Blended Learning Berbasis Pada Google Classroom." *Educatio* 7, no. 1 (2021): 141–148.
- Lestiyarningsih, Herdika, Hobri, and Arika Indah. "Penerapan Pembelajaran Quick On The Draw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Sub Pokok Bahasan Aritmetika Sosial Siswa Kelas VII F Semester Ganjil SMP Negeri 10 Jember Tahun Ajaran 2012/2013." *Kadikma* 4, no. 2 (2013): 39–48. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/kadikma/article/view/1037/0>.
- Mai Sri Lena, Netriawati dan Nur Rohmatul. *Metode Penelitian*, Malang: CV. IRDH. 2019.
- Mariyati, Dwiki, Puri Selfi Cholifah, and Sukamti Sukamti. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis

- Aplikasi Android Tema Organ Gerak Hewan Dan Manusia Untuk Kelas V Sekolah Dasar.” *Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan* 1, no. 12 (2022): 991–1002.
- Muhammad Afandi, Evi Chamalah dan Oktarina Puspita. *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*, Semarang: UNISSULA press. 2013.
- Nana Hendracita. *MODEL MODEL PEMBELAJARAN SD*, Bandung: Multikreasi Press. 2021.
- Nisa Awaliyah, Mohammad Fahmi Nugraha, and Budi Hendrawan. “Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Prestasi Belajar Siswa Dalam Tema 7 Subtema 2 Di Indonesia.” *Cendekiawan* 3, no. 2 (2021): 124–133.
- Nurdyansyah dan Eni Fariyatul Fahyuni. *INOVASI MODEL PEMBELAJARAN*, Sidoarjo: Nizamia Learning Center. 2016.
- Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, M. Budiantara. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, Yogyakarta: SIBUKU MEDIA. 2017.
- Okra, Riri, and Yulia Novera. “Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan.” *Journal Educative : Journal of Educational Studies* 4, no. 2 (2019): 121. <https://ejournal.iainbukittinggi.ac.id/index.php/educative/article/view/2340>.
- Paul Ginnis. *Trik & Taktik Mengajar: Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran Di Kelas*, Jakarta: PT. Indeks. 2008.
- Pratiwi, Ni Wayan Cika, and I Wayan Wiarta. “Pengaruh Model Pembelajaran Quick On The Draw Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika.” *Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 4, no. 3 (2020): 371. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/27421>.
- Putri, Bela Bektia Amallia, Arifin Muslim, and Tri Yuliansyah Bintaro. “Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa

- Kelas V Di Sd Negeri 4 Gumiwang.” *Educatio* 5, no. 2 (2019): 68–74.
- Ridwan Abdullah Sani. *Strategi Belajar Mengajar*, Depok: Rajawali Pers. 2019.
- Risnanosanti, Aminol Rosid Abdullah, Siti Yumnah, Rezki Hariko, Mochamad Fadlani Salam, Fahmi Abdul Halim. *Pengembangan Minat & Bakat Belajar Siswa*, Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi. 2022.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Depok: Rajawali Pers. 2018.
- Rusyadi Ananda dan Fitri Hayati. *Variabel Belajar Kompilasi Konsep*, Medan: CV. Pusdikra MJ. 2020.
- Rusydi Ananda dan Muhammad Fadhli. *Statistik Pendidikan Teori Dan Praktik Dalam Pendidikan*, Medan: Cv. Widya Puspita. 2018.
- Saat, Sulaiman. “Faktor-Faktor Deteminan Dalam Pendidikan (Studi Tentang Makna Dan Kedudukannya Dalam Pendidikan).” *Ta’dib* 8, no. 2 (2015): 1–17. ejournal.iainkendari.ac.id/al-tadib/article/view/407.
- Shilphy A. Oktavia. *Model-Model Pembelajaran*, Yogyakarta: Deepublish. 2020.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Bandung: Alfabeta. 2018.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Bandung: Alfabeta. 2020.
- Sulastri, Hemas Maya, Yopa Taufik Saleh, and Sunanilah Sunanilah. “Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia.” *Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 4, no. 3 (2020): 486. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/26874>.
- Sutirman. *Media Dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Yogyakarta: Graha Ilmu. 2013.

- T Heru Nurgiansah. "Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Konvensional Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan." *Pendidikan dan Konseling* 4, no. 3 (2022).
- Tibahary, Abdur Rahman. "Model-Model Pembelajaran Inovatif." *Scolae: Journal of Pedagogy* 1, no. 03 (2018): 54–64.
- Trygu. *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika*, Jawa Barat: Guepedia. 2021.
- Umi Fariyah. *Media Pembelajaran Matematika*, Yogyakarta: Lintas Nalar. 2021.
- Wandah Wibawanto. *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif. 2017.
- Wiratama, Wayan Mahardika Prasetya. "Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Quick on The Draw." *Scholaria* 10, no. 3 (2020): 187–197. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/3325>.
- Yulianingsih, Dwiati, and Stefanus Marbun Lumban Gaol. "Keterampilan Guru PAK Untuk Meningkatkan Minat Belajar Murid Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas." *FIDEI* 2, no. 1 (2019): 100–119.