



JMI: JURNAL MILLIA ISLAMIA

Vol. 02 No.2 (2024) : 359-368

Available online at: <https://jurnal.perima.or.id/index.php/JMI>

E: ISSN 2963-0983

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Quick On The Draw* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas X di SMK Negeri 1 Tanjung Pura

Syifa Artika¹, Yusuf Abdullah²

^{1,2,3}Pendidikan Agama Islam, STAI Jam'iyah Mahmudiyah Langkat, Indonesia

Email : syifaartika9@gmail.com

DOI:

Received: Desember 2023

Accepted: Januari 2024

Published: Januari 2024

Abstract :

This research is field research which is motivated by the presence of several students at SMK Negeri 1 Tanjung Pura whose interest in studying Islamic Religious Education is uneven. The aim of this research is to find out when the Quick On The Draw learning model applied in Islamic Religious Education subjects can increase students' interest in learning. There are several stages in data analysis in this research, namely: Observation, Questionnaire, Documentation. The results of this research show that: The results of partial hypothesis testing show the significance or influence of the independent variable on the dependent variable. If the calculated T value (partial) for the questionnaire results is 15,930 with a significant level (2-tailed) of 0.000, the Quick On The Draw Learning Model influences students' interest in learning in Islamic Religious Education subjects with a calculated T value of 15,930 > T table 1,677 and A significant value of 0.000 < 0.05 indicates that the Quick On The Draw Learning Model has an influence on students' interest in learning in Class X Islamic Religious Education subjects at SMK Negeri 1 Tanjung Pura. This can be seen with a significant value (Sig.2- Tailed) of 0.000 which is smaller than 0.05. So the research hypothesis Ha is accepted and HO is rejected.

Keywords: *Quick On The Draw Learning Model, Interest in Learning, Students*

Abstrak :

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan yang dilatar belakangi oleh adanya beberapa siswa SMK Negeri 1 Tanjung Pura yang minat belajar Pendidikan Agama Islam yang tidak merata. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui ketika model pembelajaran *Quick On The Draw* ini diterapkan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat meningkatkan minat belajar siswa. Analisis data dalam penelitian ini terdapat beberapa tahapan, yaitu : Observasi, Lembar Angket (Kuesioner), Dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: Hasil pengujian hipotesis secara parsial dengan signifikansi atau pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Bahwa nilai T hitung (parsial) untuk hasil kuesioner adalah 15.930 dengan tingkat signifikan (2- tailed) sebesar 0,000 maka Model Pembelajaran *Quick On The Draw* berpengaruh terhadap Minat Belajar Siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa dengan nilai T hitung 15.930 > T tabel 1,677 dan

nilai signifikan $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa Model Pembelajaran *Quick On The Draw* berpengaruh terhadap Minat Belajar Siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X di SMK Negeri 1 Tanjung Pura. Hal ini dapat dilihat dengan nilai signifikan (Sig.2-Tailed) 0,000 lebih kecil dari 0,05. Jadi hipotesis penelitian H_a di terima dan H_0 di tolak.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Quick On The Draw*, Minat Belajar, Siswa

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses mengubah tingkah laku manusia agar menjadi manusia yang mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan tempat manusia tinggal. Proses mengubah tingkah laku dilakukan dalam bentuk proses belajar mengajar dan menciptakan pengalaman belajar bagi individu. Pengalaman belajar merupakan sebuah usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan yang berlangsung di sekolah dan luar sekolah.

Melalui pendidikan setiap individu dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Pada pengertian ini, pendidikan diartikan sebagai usaha untuk mengembangkan potensi individu, sedangkan dari sudut pandang masyarakat pendidikan dapat diartikan sebagai usaha untuk mewariskan nilai-nilai budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya, agar nilai-nilai budaya dalam suatu negara berlanjut dan berkembang di masyarakat.

Pendidikan termasuk kegiatan mengubah individu menjadi seorang yang paling tinggi derajatnya, dilakukan secara sadar dan sengaja melalui sebuah lembaga formal, menggunakan metode tertentu sehingga individu yang memperoleh pendidikan dapat berubah menjadi lebih baik dari keadaan sebelum menerima pendidikan. Melalui pendidikan itu pula, individu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai moral yang bermanfaat bagi dirinya dan orang lain sehingga individu yang berpendidikan mampu menjadi contoh bagi orang di sekitarnya. Hal inilah yang dapat meningkatkan derajat orang yang memperoleh pendidikan. Pada pengertian ini, pendidikan dapat dilakukan secara sengaja dan terencana, ataupun sebaliknya dapat dilakukan tanpa perencanaan, tanpa disadari proses pendidikan itu telah dilaksanakan (Astuti, 2022).

Pendidikan juga sebagai usaha sadar dan terencana yang bertujuan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran bagi manusia agar secara aktif mengembangkan potensi manusia untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan manusia. Pendidikan diartikan juga sebagai upaya belajar pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan (Darmadi, 2019).

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecenderungan, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperuntukkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (UU Republik Indonesia No. 20 Tahun 2023).

Salah satu tujuan pendidikan nasional yaitu mengembangkan potensi peserta didik 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 (Mahmudi, 2022). Begitu pentingnya pendidikan bagi setiap manusia, Allah juga telah memperingatkan manusia agar menuntut ilmu agar berguna dan dapat disebarluaskan kepada orang lain.

Proses pembelajaran sejatinya melibatkan siswa secara penuh dalam prosesnya. Agar siswa terlihat secara aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, guru dituntut lebih kreatif dalam memilih model pembelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan akan menampilkan siswa yang aktif dan terampil dalam pendidikan.

Pembelajaran yang menyenangkan merupakan pembelajaran yang menggunakan model

pembelajaran yang menjadikan siswa sebagai pusat dari proses belajar mengajar serta memberikan kesempatan sepenuhnya bagi siswa untuk mengembangkan kemampuannya. Hal tersebut akan menciptakan pengalaman belajar bagi siswa. Pengalaman belajar yang didapat siswa lebih memiliki makna dan manfaat bagi kehidupannya jika dalam prosesnya siswa terlibat secara aktif.

Peran guru sebagai orang yang ditiru siswanya memiliki peran yang sangat penting untuk memilih model pembelajaran yang dapat menghadirkan pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi siswa agar siswa menjadi lulusan yang memiliki kualitas (Wiratama, 2020).

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah minat belajar. Minat belajar memiliki pengaruh terhadap hasil belajar dan proses belajar, hal ini disebabkan karena siswa yang tidak memiliki minat belajar yang baik dalam melakukan proses pembelajaran, maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik. Minat merupakan salah satu motivasi bagi siswa sehingga siswa dapat memberikan konsentrasi secara penuh terhadap kegiatan yang sedang dilakukan.

Minat belajar sangat diperlukan, karena siswa akan belajar sungguh-sungguh jika siswa memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran tersebut. Dengan adanya minat dalam diri siswa maka siswa akan terus berusaha mengoptimalkan dan tekun dalam belajar. Proses belajar tidak akan mengalami hambatan jika siswa memiliki minat yang kuat karena minat yang kuat dapat menimbulkan keseriusan dalam belajar. Namun sebaliknya, jika siswa memiliki minat belajar yang kurang, maka akan menghambat proses pembelajaran (Mukaromah, 2021).

Adapun upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa, guru harus mampu memilih dan menerapkan model pembelajaran yang tepat dan dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat maka dapat menarik minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran akan berjalan dengan baik. Proses pembelajaran dapat dikatakan dengan aktif baik dari pihak guru maupun siswa, karena keterlibatan antara guru dan siswa akan membawa dampak yang positif untuk mencapai tujuan belajar mengajar yang ingin dicapai.

Melihat siswa SMK yang mata pelajaran PAI sangat terbatas sehingga berkurang juga minat siswa dalam pembelajaran PAI. Maka para guru harus lebih mengembangkan model pembelajaran yang menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat belajar siswa.

Model Pembelajaran yang menarik akan membuat siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian penulis menerapkan model pembelajaran *Quick On The Draw*, sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut.

Model pembelajaran *Quick On The Draw* ini siswa dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran, siswa akan belajar dengan membentuk tim atau kelompok dan mengembangkan kerjasamanya didalam tim. Keberhasilan sebuah tim menjadi tanggung jawab setiap individu yang menjadi anggota didalam kelompok tersebut, maka partisipasi dan kekompakan seluruh anggota sangat dibutuhkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan temuan-temuan baru yang dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur secara statistik atau cara lainnya dari suatu kuantifikasi (pengukuran). Penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif lebih memusatkan perhatian pada beberapa gejala yang mempunyai karakteristik tertentu di dalam kehidupan manusia, yaitu variabel. Dalam pendekatan kuantitatif, hakikat hubungan di antara variabel-variabel selanjutnya akan dianalisis dengan alat uji statistik serta menggunakan teori yang objektif (Sujarweni, 2014). Adapun langkah yang digunakan dalam penelitian ini adalah: 1) jenis penelitian yang menghasilkan temuan-temuan baru yang dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur secara statistik atau cara lainnya dari suatu kuantifikasi (pengukuran). 2) Sampel dalam penelitian ini 48 orang yang terdiri dari kelas eksperimen 24 orang (menggunakan Model Pembelajaran *Quick On The Draw*) dan kelas kontrol 24 orang (tidak menggunakan Model

Pembelajaran *Quick On The Draw*. 3) Alat pengumpulan data: observasi, angket, dokumentasi. 4) Teknik analisis data menggunakan Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji Independent Sampel t-Test

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Model Pembelajaran *Quick On The Draw* Di SMK Negeri 1 Tanjung Pura

Model pembelajaran *Quick On The Draw* adalah sebuah aktivitas riset dengan intensif bawaan untuk kerja tim dan kecepatan. *Quick On The Draw* adalah suatu pembelajaran yang lebih mengedepankan kepada aktivitas dan kerjasama siswa dalam mencari, menjawab dan melaporkan informasi dari berbagai sumber dalam sebuah suasana permainan yang mengarah pada pacuan kelompok melalui aktivitas kerja tim dan kecepatannya.

Quick On The Draw pertama kali dikenalkan oleh Paul Ginnis, beliau berpendapat bahwa *Quick On The Draw* merupakan sebuah aktivitas kerja tim dan kecepatan. “Menurut Paul Ginnis model *Quick On The Draw* merupakan jenis pembelajaran kooperatif, yang menginginkan agar peserta didik bekerjasama secara kooperatif pada kelompok-kelompok kecil dengan tujuan untuk menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan” (Ginnis, 2008).

Berdasarkan pengertian tersebut model pembelajaran *Quick On The Draw* ini harus dikerjakan dalam suatu kelompok, tetapi untuk penerapan model pembelajaran ini memerlukan kelompok kecil bisa antara satu sampai empat orang maupun satu sampai lima orang. Di sini siswa harus mengerjakan setiap tugas yang diberikan dengan memperhatikan kecepatan waktu dalam menjawab setiap satu kartu pertanyaan tersebut. Selain itu, dalam pengerjaan tugasnya siswa harus bergantian dalam menjawab kartu pertanyaan tersebut, hal ini karena untuk mengetahui tingkat kerjasama antar anggota di kelompok tersebut.

Pada metode pembelajaran ini siswa dirancang untuk melakukan aktivitas berpikir, kemandirian, fun, dan saling ketergantungan. Elemen yang ada dalam aktivitas ini adalah berkelompok, membaca, bergerak, berbicara, menulis, mendengarkan, melihat dan kerja kelompok. Berdasarkan pemaparan tersebut kelas bahwa metode *Quick On the Draw* ini membuat siswa dapat belajar dengan senang, tetapi tujuan dari pembelajarannya masih tetap tercapai. Siswa dibiasakan untuk mencari jawaban yang tidak hanya bersumber dari guru saja, tetapi siswa juga dapat menggunakan sumber lain dan siswa juga dibiasakan dengan mengerjakan tugas berdasarkan gilirannya, sehingga proses diskusi kelompok semua anggota kelompok ikut mengerjakan tugas yang dikerjakan oleh guru (Santika, 2021).

Adapun ayat Al-Qur’an yang membahas tentang metode pengajaran terdapat didalam surah An-Nahl 16: 125, adalah sebagai berikut:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَا دِلْهُم بِأَلْسِنِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ {١٢٥} (النحل / ١٦ : ١٢٥)

Serulah (manusia) kepada jalan dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk. Tuhanmu. (QS. An-Nahl 16:125) (Departemen Agama RI, Al-Qur’an Dan Terjemah, 2004)

Makna umum yang terkandung pada ayat di atas adalah bahwa Nabi Muhammad Saw diperintahkan untuk mengajak kepada umat manusia dengan cara-cara yang telah menjadi tuntunan Al-Quran: al-hikmah, mauidhoh hasanah, dan mujadalah. Dengan cara ini, Nabi Muhammad Saw. Sebagai rasul terakhir dijamin akan berhasil mengajak umatnya dengan penuh kesadaran. Ketiga metode ini telah mengilhami berbagai metode penyebaran dalam menyebarkan Islam maupun dalam konteks pendidikan (Ahmad, Saehudin, 2015).

Berikut ini beberapa tujuan model pembelajaran *Quick On The Draw*, yaitu:

- 1) Memberikan pengalaman mengenai tentang keterampilan membaca, yang di dorong kecepatan aktivitas lainnya.

- 2) Mendorong anak didik untuk melakukan kerja kelompok, dan semakin cepat kerja kelompok semakin cepat pula kemajuannya.
- 3) Membantu siswa untuk membiasakan diri mendasarkan belajar pada sumber, bukan guru (Ginnis, 2008).

Pada pembelajaran dengan model pembelajaran *Quick On The Draw*, aktivitas belajar lebih banyak terpusat pada siswa, dan 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. Unsur permainan dalam model pembelajaran *Quick On The Draw* akan menciptakan saling ketergantungan positif siswa di dalam kelompok. Mereka akan saling membantu dan mendukung satu sama lain. Ketergantungan semacam itulah yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab dan kerjasama setiap anggota kelompok. Karena keberhasilan kelompok ditentukan oleh keberhasilan setiap anggota kelompok. Hal ini tentu berdampak positif pada kepribadian siswa, dimana siswa yang semula pasif dalam belajar dapat kembali aktif belajar. Karena didorong oleh kompetisi belajar melalui model pembelajaran *Quick On The Draw*. Salah satu yang mendasari model pembelajaran *Quick on the Draw* ini yaitu pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya mempelajari materi pelajaran.

Untuk mencapai hasil yang maksimal dalam menerapkan model pembelajaran ini, ada beberapa komponen yang harus tersedia, yaitu:

- 1) Guru yang berkompeten dan profesional.
- 2) Anak didik yang aktif dalam proses pembelajaran.
- 3) Buku bacaan yang sesuai dengan topik yang diajarkan dengan jumlah yang banyak dan bervariasi.
- 4) Beberapa tehnik pembelajaran yang mempunyai peranan cukup penting dalam terlaksananya model pembelajaran (Sumendap, 2022).

Adapun langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran *Quick on The Draw*, yaitu: 1) Kegiatan awal, meliputi kegiatan: a) Guru memulai pelajaran dengan melakukan apersepsi; b) Guru menyampaikan tujuan dan aturan pembelajaran; c) Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil. 2) Kegiatan inti, meliputi kegiatan: a) Guru menyampaikan materi pelajaran dengan mengenalkan konsep-konsep dasar; b) Guru mengarahkan setiap kelompok menyelesaikan tumpukan-tumpukan kartu kerja yang berisi soal pertanyaan secara bertahap. Artinya, setiap kelompok tidak boleh mengambil kartu kerja kedua sebelum menyelesaikan kartu kerja pertama. Tidak boleh Pada proses ini siswa dituntut bekerja sama dengan secara mandiri berpikir dan membagi ide-ide; c) Guru mengarahkan siswa untuk mengecek kembali hasil pekerjaannya dan apabila masih ada kesalahan, maka wajib mengerjakan kembali sampai benar; d) Guru memberi kesempatan kepada kelompok yang tercepat menyelesaikan kartu kerja untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas. 3) Kegiatan akhir, meliputi kegiatan: a) Setiap kelompok menyimpulkan materi pelajaran; b) Guru memberi pengayaan dan mengakhiri pelajaran (Mushyanur, 2020)

2. Minat Belajar Siswa Di SMK Negeri 1 Tanjung Pura

Minat merupakan rasa suka atau tertarik terhadap suatu hal atau aktivitas seseorang yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu kegiatan. Minat dapat juga dikatakan sebagai suatu keinginan atau kemauan yang merupakan dorongan seseorang untuk melakukan suatu hal atau aktivitas tanpa adanya paksaan dari luar dirinya. Minat bisa juga diartikan sebagai kecenderungan jiwa yang relatif menetap kepada diri seseorang dan biasanya dengan perasaan senang.

Minat merupakan faktor yang sangat penting dalam kegiatan belajar siswa. Suatu

kegiatan belajar yang dilakukan tidak sesuai dengan minat siswa akan memungkinkan berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa yang bersangkutan. Dengan adanya minat dan tersedianya rangsangan yang ada sangkut pautnya dengan diri siswa maka siswa akan mendapatkan kepuasan batin dari kegiatan.

Dalam dunia pendidikan di sekolah, minat memegang peranan penting dalam belajar. Karena minat ini merupakan suatu kekuatan motivasi yang menyebabkan seseorang memusatkan perhatian terhadap seseorang, suatu benda atau kegiatan tertentu. Dengan demikian, minat merupakan unsur yang menggerakkan motivasi seseorang sehingga orang tersebut dapat berkonsentrasi terhadap suatu benda atau kegiatan tertentu. Dengan adanya unsur minat belajar pada diri siswa maka siswa akan memusatkan perhatiannya pada kegiatan belajar tersebut. Dengan demikian, minat merupakan faktor yang sangat penting untuk menunjang kegiatan belajar siswa (Zulqarnain, 2022).

Beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan Minat belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Minat ini tumbuh karena adanya keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu mendorong serta mengarahkan minat belajar peserta didik sehingga lebih sungguh-sungguh dalam belajarnya.

Indikator adalah alat pemantau (sesuatu). Kaitannya dengan minat siswa maka indikator adalah sebagai alat pemantau yang dapat memberikan petunjuk ke arah minat. Ada beberapa indikator siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi hal ini dapat dikenali melalui proses belajar di kelas maupun di rumah.

- 1) Perasaan senang yang dapat memberikan petunjuk, seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap pelajaran, maka harus terus mempelajari pelajaran tersebut.
- 2) Perhatian dalam belajar, perhatian juga menjadi salah satu indikator minat. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktifitas jiwa kita terhadap pengamatan, pengertian, dan sebagainya dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Seseorang yang memiliki minat pada objek tertentu maka dengan sendirinya dia akan memperhatikan objek tersebut.
- 3) Bahan pelajaran, tidak semua siswa menyukai suatu bidang studi pelajaran karena faktor minatnya sendiri. Ada yang mengembangkan minatnya terhadap bidang pelajaran tersebut karena pengaruh dari gurunya, teman sekelas, bahan pelajaran yang menarik. Walaupun demikian lama-kelamaan jika siswa mampu mengembangkan minatnya yang kuat terhadap mata pelajaran niscaya ia bisa memperoleh prestasi yang berhasil sekalipun ia tergolong siswa yang berkemampuan rata-rata.
- 4) Sikap guru yang menarik, tertarik kepada guru, artinya tidak membenci atau bersikap acuh tak acuh, tertarik kepada mata pelajaran yang diajarkan, mempunyai antusias yang tinggi serta mengendalikan perhatiannya terutama kepada guru, ingin selalu bergabung dalam suatu kelompok kelas, selalu mengingat pelajaran dan mempelajarinya kembali, dan selalu terkontrol oleh lingkungannya.
- 5) Manfaat dan Fungsi Mata Pelajaran, adanya manfaat dan fungsi pelajaran juga merupakan salah satu indikator minat. Karena setiap pelajaran mempunyai manfaat dan fungsinya (Ismail, 2022).

Berikut ini beberapa jenis dalam minat belajar siswa, yaitu: a). Minat Personal merupakan minat yang bersifat permanen dan relatif stabil yang mengarah pada minat untuk belajar pada mata pelajaran tertentu. Minat personal merupakan suatu bentuk rasa senang ataupun tidak senang, tertarik tidak tertarik dalam mempelajari mata pelajaran tertentu. Minat ini biasanya berasal dari internal atau tumbuh dengan sendirinya tanpa pengaruh yang besar daridorong eksternal. b). Minat Situasional merupakan minat yang bersifat tidak permanen dan relatif berganti-ganti, lebih banyak didorong oleh rangsangan eksternal. Dorongan eksternal misalnya berupa metode mengajar guru, penggunaan sumber belajar dan media yang

menarik serta dorongan keluarga. Jika minat situasional bertahan lama dan berkelanjutan secara jangka panjang, maka minat situasional akan berubah menjadi minat psikologis siswa, c). Minat Psikologikal merupakan minat yang muncul dari dalam diri individu. Minat psikologikal ini erat kaitannya timbul sebagai akibat interaksi antara minat personal dengan minat situasional yang terus-menerus dan berkesinambungan. Jika siswa memiliki pengetahuan yang cukup tentang suatu mata pelajaran, dan memiliki kesempatan untuk mendalaminya dalam aktivitas yang terstruktur di kelas atau di luar kelas serta mempunyai penilaian yang tinggi atas mata pelajaran tersebut maka dapat dinyatakan bahwa siswa tersebut memiliki minat psikologikal (Reni Sawitri,2022).

Minat belajar mempunyai peranan penting dalam terlaksananya pembelajaran. Siswa harus memiliki minat belajar terdahulu untuk memahami pembelajaran.

Minat belajar berkaitan dengan motivasi, sugesti, dan dukungan hangat yang berasal dari pengajar terutama oleh orang tuanya sendiri. Jadi, minat belajar bisa ditumbuhkan tidak hanya di lingkungan sekolah tapi bisa juga pada lingkungan rumah, atau lingkungan tempat ia bergaul. Seseorang memiliki minat terhadap pembelajaran tentunya memiliki ciri-ciri yang ditunjukkan. Berikut ciri-ciri minat belajar:

- a) Minat belajar biasanya tumbuh di antara pertumbuhan mental dan pertumbuhan fisik.
- b) Minat biasanya memiliki ketergantungan pada saat kegiatan belajar.
- c) Minat memiliki perkembangan yang terbatas.
- d) Minat sangat bergantung pada kesempatan pada saat belajar seseorang.
- e) Minat biasanya dipengaruhi oleh faktor yang ada pada budaya sekitar.
- f) Minat berupa emosi yang ada pada jiwa.
- g) Minat biasanya berupa sifat egoisentris. Sifat egoisentris di sini maksudnya adalah ketika seseorang menyukai sesuatu maka ia harus memilikinya (Fauziyah, 2019).

3. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Quick On The Draw* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMK Negeri 1 Tanjung Pura

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tes yang diberikan kepada para siswa yang menjadi responden. Untuk mengetahui sekaligus menguji pengaruh Model Pembelajaran *Quick On The Draw* terhadap minat belajar mata suswa pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X di SMK Negeri 1 Tanjung Pura. Maka dalam penelitian ini peneliti membuat angket dengan 20 item pertanyaan dengan ketentuan memberikan pilihan jawaban yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas eksperimen (kelas yang menggunakan model pembelajaran *Quick On The Draw* dengan jumlah siswa sebanyak 24 orang siswa dan kelas kontrol (kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran *Quick On The Draw* dengan jumlah siswa sebanyak 24 orang siswa. pada penelitian ini menyebarkan 48 kuesioner. Adapun distribusi pengumpulan data sebagai berikut:

Tabel 1 Pengumpulan Data

Keterangan	Jumlah	Persentase
Distribusi Kuesioner	48	100%
Kuesioner yang tidak kembali	0	100%
Kuesioner yang kembali	48	100%
Kuesioner yang dapat diolah	48	100%

Hasil jawaban mereka akan disajikan dalam bentuk tabel frekuensi persentase dan selanjutnya diambil kesimpulan terhadap hasil analisis data pada tabel tersebut.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Penelitian

No	Hipotesis Penelitian	Hasil Penelitian	Kriteria Interpretasi	Interpretasi	Kesimpulan
----	----------------------	------------------	-----------------------	--------------	------------

1	Rata-rata skor kuesioner kelompok eksperimen lebih besar dari rata-rata skor kelompok kelas kontrol.	Hasil penelitian Thitung 15.930	T tabel = 1.677 taraf signifikansi 5%	Ha diterima dan H0 ditolak	Adanya Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran <i>Quick On The Draw</i> terhadap Minat Belajar Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa kelas X, SMK Negeri 1 Tanjung Pura
---	--	---------------------------------	---------------------------------------	----------------------------	---

Penelitian ini bertujuan untuk menguji Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Quick On The Draw* Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X SMK Negeri 1 Tanjung Pura. Berdasarkan kajian teori, peneliti mengasumsikan bahwa terdapat peningkatan Minat Belajar Siswa dengan pengaruh model pembelajaran *Quick On The Draw*. Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa pembentukan karakter siswa memperoleh nilai signifikan.

Jumlah data penelitian (N) 48 responden. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas eksperimen (kelas yang menggunakan model pembelajaran *Quick On The Draw*) dengan jumlah siswa sebanyak 24 orang siswa dan kelas kontrol (kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran *Quick On The Draw*) dengan jumlah siswa sebanyak 24 orang.

Masing-masing variabel memperoleh data minimum, maximum, mean dan standar deviasi. Kelas eksperimen memiliki nilai minimum sebesar 84 dan nilai maximum sebesar 92. Diketahui nilai rata-rata sebesar 86.54 dengan standar deviasi sebesar 2.797. Sedangkan kelas kontrol memiliki nilai minimum sebesar 70 dan maximum sebesar 75, rata-rata sebesar 73.83 dengan standar deviasi sebesar 2.729.

Hasil dari uji normalitas Shapiro Wilk dengan nilai sebesar 0,144 pada kelas eksperimen dan 0,113 pada kelas kontrol. Maka asymp.sig kelas eksperimen $0,144 > 0,05$ dan asymp.sig kelas kontrol $0,113 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut terdistribusi secara normal.

Hasil pengujian homogenitas diperoleh nilai F tabel dengan nilai $df(n1) = 5$, $df(n2) = 14$ dan taraf signifikansi 0,05 maka didapatkan nilai F tabel sebesar 4,00. Nilai signifikansi (Sig) Base on mean adalah sebesar $0,137 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data pada kelas eksperimen dan data kelas kontrol adalah sama atau homogeny.

Maka diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata Minat Belajar Siswa yang menggunakan model pembelajaran *Quick On The Draw* dengan siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran *Quick On The Draw*.

Hasil pengujian hipotesis juga dilakukan secara parsial dengan signifikansi atau pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Bahwa nilai T hitung (parsial) untuk hasil kuesioner adalah 15.930 dengan tingkat signifikan (2- tailed) sebesar 0,000 maka Model Pembelajaran *Quick On The Draw* berpengaruh terhadap Minat Belajar Siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa dengan nilai T hitung $15.930 > T$ tabel 1,677 dan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa Model Pembelajaran *Quick On The Draw* berpengaruh terhadap Minat Belajar Siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X di SMK Negeri 1 Tanjung Pura. Hal ini dapat dilihat dengan nilai signifikan (Sig.2- Tailed) 0,000 lebih kecil dari 0,05. Jadi hipotesis penelitian Ha di terima dan HO di tolak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian hipotesis secara parsial menunjukkan bahwa menggunakan Model pembelajaran *Quick On The Draw* ini berpengaruh terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pendidikan Agama Islam kelas X di SMK Negeri 1 Tanjung Pura. Hal ini dapat dilihat dengan nilai T hitung (parsial) untuk hasil kuesioner adalah 15.930 dengan tingkat signifikan (2-tailed) sebesar 0,000 maka Model Pembelajaran *Quick On The Draw* berpengaruh terhadap Minat Belajar Siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa dengan nilai T hitung 15.930 > T tabel 1,677 dan nilai signifikan 0,000 < 0,05 menunjukkan bahwa Model Pembelajaran *Quick On The Draw* berpengaruh terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X di SMK Negeri 1 Tanjung Pura. Hal ini dapat dilihat dengan nilai signifikan (Sig.2- Tailed) 0,000 lebih kecil dari 0,05. Jadi hipotesis penelitian H_a di terima dan H_0 di tolak.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih banyak kepada semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini. Terimakasih kepada pihak SMK Negeri 1 Tanjung Pura yang telah banyak membantu selama penelitian berlangsung. Terimakasih juga peneliti sampaikan kepada pihak Sekolah Tinggi Agama Islam Jam'iyah Mahmudiyah yang telah memberikan kesempatan peneliti melakukan penelitian ini serta terimakasih kepada pihak penerbit jurnal Millia Islamia yang telah menerbitkan jurnal penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad dan Saehudin. 2015. *Tafsir Pendidikan*. Bandung: Humaniora
- Astuti, Mardiah. 2019. *Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Darmadi, Hamid. 2019. *Pengbantar Pendidikan Era Globalisasi*. Jawa Barat: An1image.
- Departemen Agama RI. 2004. *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*. Jakarta: CV Penerbit J-ART.
- Fauziyah, Syifa. 2019. *Monograf Efektivitas E-learning Berbatuan Edomodo Terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa*. Jawa Tengah: Lakeisha.
- Ginis, Paul. 2008. *Trik dan Taktik Mengajar*. Jakarta: PT Indeks
- Ismail. 2022. *Dasar-dasar Pendidikan Islam*. Jawa Barat: Guepedia.
- Mahmudi. 2022. *Ilmu Pendidikan Mengupas Komponen Pendidikan*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Mukkaromah, Lailatul. 2021. *Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Di SMP NU Al Fudholi*. Jurnal Literasi Psikologi. Vol. 2 No. 2
- Mushyanur. 2020. *Pemodelan Dalam Mendesain Pembelajaran Menjadi Berkarakter dan Berkualitas*. Bandung: Forsiladi.
- Reni Sawitri, Ester. 2022. *Model Discovery Learning Berbatuan Komik Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar*. Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Santika, Santi. 2021. *Quick On The Draw Tingkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Sejarah*. Jurnal

Sejarah dan Pendidikan Sejarah.Vol. 10 No. 1.

Sujarweni, V. Wiratna. 2014. *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.

Sumendap, Linda Yurike Susan, Amin. 2022. *Pengaruh Penerapan Model Quick On The Draw Terhadap Kemampuan Memahami Teks Biografi Siswa*. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Filsafat.Vol. 1 No. 2

UU Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab II Dasar, Fungsi dan Tujuan, Pasal 3

Wiratama, Wayan Mahardika Prasetya. 2020. *Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Quick On The Draw*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan.Vol. 10 No. 3.

Zulqarnain. Dkk. 2022. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: CV Budi Utama.