

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Dalam dunia pendidikan, terdapat aktivitas yang disebut dengan belajar serta proses pembelajaran. Menurut Hilgard dalam Nurlina Ariani Hrp dkk. (2022:3), belajar adalah proses dimana seseorang menunjukkan atau mengalami perubahan perilaku sebagai respon terhadap suatu keadaan. Sementara itu, proses pembelajaran adalah kegiatan yang di dalamnya terjadi peristiwa belajar (Azizah, N dkk., 2021). Secara psikologis, siswa akan terdampak melalui faktor motivasi, perhatian, tanggapan, organisasi, pengetahuan dan latihan ketika mengikuti kegiatan pembelajaran (Sirait, 2016).

Lingkungan yang baik dan sehat dapat memberikan pengaruh kepada siswa agar mempunyai rasa ingin tahu dan semangat yang kuat untuk belajar. Tidak hanya lingkungan, kondisi siswa sendiri memberikan pengaruh terhadap keinginan belajar. Apabila siswa memiliki kondisi yang kurang mendukung untuk mengikuti pembelajaran, maka biasanya siswa tersebut akan memiliki rasa kurang berminat untuk belajar. Terkait dengan minat belajar, hal tersebut sangatlah penting bagi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah (Sirait, 2016).

Minat mempunyai kedudukan penting terhadap keberhasilan belajar. Jika pelajaran yang disampaikan tidak sejalan dengan minat siswa, maka proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara maksimal. Hal tersebut dikarenakan kurangnya ketertarikan dari siswa pada pelajaran yang diberikan. Kurangnya minat belajar pada siswa bukan semata-mata disebabkan oleh dirinya sendiri. Tetapi ada beberapa faktor yang turut memberikan pengaruh kepada seorang siswa sehingga mereka kurang berminat terhadap suatu hal. Faktor tersebut adalah faktor internal dan eksternal. Kedua faktor inilah yang menyebabkan rendahnya ketertarikan siswa terhadap suatu hal. Namun, jika faktor-faktor yang bersangkutan mendukung proses belajar siswa, maka siswa tidak akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Mereka pun akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru (Barimbing dkk., 2022).

Pembelajaran yang berlangsung di jenjang SD/MI menjadi dasar penting bagi tahapan pendidikan berikutnya. Oleh karena itu, pelaksanaannya perlu dilakukan secara optimal agar mendukung keberhasilan belajar di jenjang selanjutnya (N. Azizah dkk., 2021). Terdapat beberapa mata pelajaran agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah, seperti mata pelajaran yang menjelaskan sejarah Islam yakni Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Menurut Mulyasa dalam Nurhayanti dkk (2020) mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yaitu pembelajaran yang membahas berbagai peristiwa yang dirasakan oleh Rasulullah SAW, mulai dari masa sebelum beliau diangkat sebagai Nabi dan Rasul hingga sesudah wafatnya. Disamping itu, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) mempelajari peristiwa-peristiwa penting yang terjadi di kalangan umat Islam setelah wafatnya Rasulullah SAW.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) masuk pada kategori mata pelajaran yang cukup rumit untuk dimengerti oleh siswa terutama di madrasah Ibtidaiyah dibanding mata pelajaran yang lain. Hal ini disebabkan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) mengkaji materi tentang perkara yang telah berlangsung, tetapi tidak dirasakan langsung oleh siswa. Kemudian mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan mata pelajaran yang memerlukan ingatan yang tinggi (Nurhayanti dkk., 2020).

Dalam kegiatan pembelajaran, masih sering dijumpai guru yang menyampaikan materi dengan metode ceramah, sementara peserta didik hanya diminta mencatat penjelasan yang disampaikan. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran tidak efektif, siswa cenderung pasif dan mudah jenuh serta kurang termotivasi untuk mengikuti pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Peristiwa tersebut mampu mengakibatkan rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Maka dari itu, dalam proses pembelajarannya membutuhkan suatu strategi yang bervariasi dan menarik sesuai dengan materi yang dipelajari.

Permasalahan terkait minat belajar ditemukan di kelas V MI Darussyifa Al-Musri'1. Berdasarkan informasi yang diperoleh, terdapat beberapa kendala dalam proses belajar mengajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas, antara lain rendahnya minat dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini

menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang fokus saat belajar, sering berbicara dengan teman, serta mengganggu teman lainnya. Selain itu, pembelajaran yang berlangsung kurang begitu menarik dan kurang disenangi siswa, ditambah lagi kegiatan pembelajaran yang tidak dikombinasikan dengan permainan, sehingga menjadikan suasana belajar terasa membosankan.

Dengan melihat permasalahan diatas, maka dibutuhkan suatu strategi pembelajaran yang bervariasi serta sesuai dengan sarana prasarana sekolah tersebut. Seorang guru perlu menghadirkan inovasi yang baru dan kreatif supaya mampu memikat konsentrasi serta minat belajar siswa (Kurniawan dkk., 2019). Strategi pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan ini yaitu strategi pembelajaran *Quick on the Draw* berbantuan media papan *climbing*. Strategi pembelajaran ini diperkenalkan oleh Paul Ginnis (2008). Strategi pembelajaran *Quick on the Draw* adalah strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dengan nuansa permainan yang menekankan kerja sama kelompok siswa dan kecepatan. Adanya unsur permainan pada kegiatan pembelajaran menjadikan proses belajar menjadi lebih tertarik serta memberikan efek menggembirakan untuk siswa, strategi ini dianggap mampu menjadikan siswa tertarik dan bersemangat untuk mengikuti pelajaran (N. Sari dkk., 2021). Dengan demikian, penulis merasa terdorong untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “**Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran *Quick On The Draw* Berbantuan Media Papan *Climbing*”**”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Dengan penjelasan latar belakang di atas, rumusan masalah pada skripsi ini adalah:

1. Bagaimana minat belajar siswa sebelum menerapkan strategi pembelajaran *Quick On The Draw* dengan berbantuan media papan *climbing*?
2. Bagaimana proses penerapan strategi pembelajaran *Quick On The Draw* berbantuan media papan *climbing* pada setiap siklusnya?
3. Bagaimana peningkatan minat belajar siswa setelah diterapkan strategi pembelajaran *Quick On The Draw* dengan berbantuan media papan *climbing* pada setiap siklus?

C. Tujuan Penelitian

Dengan rumusan masalah yang sudah dirancang, tujuan dibuatnya skripsi ini yaitu untuk mendapatkan informasi terkait:

1. Minat belajar siswa sebelum menerapkan strategi pembelajaran *Quick on the Draw* dengan berbantuan media papan *climbing*.
2. Proses pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran *Quick on the Draw* berbantuan media papan *climbing* pada setiap siklusnya.
3. Minat belajar siswa setelah diterapkan strategi pembelajaran *Quick on the Draw* dengan berbantuan media papan *climbing*.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menyalurkan sejumlah manfaat, diantaranya:

1. Manfaat teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan inovasi dalam kegiatan pembelajaran serta mampu menanamkan rasa ingin tahu dan tertariknya para siswa terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa: Dapat menjadikan motivasi bagi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan lebih bersemangat.
- b. Bagi guru: Dapat dijadikan saran bagi guru untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran *quick on the draw* berbantuan media papan *climbing* ini di kelas dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Bagi sekolah: Dapat dijadikan bahan evaluasi dan juga perbaikan untuk meningkatkan kualitas siswa.
- d. Bagi peneliti: Dapat dijadikan pengalaman dan juga diterapkan pada mata pelajaran yang lain.

E. Kerangka Berpikir

Minat belajar dapat diartikan sebagai kondisi dalam diri siswa yang memunculkan rasa senang serta mendorong semangat untuk terlibat dalam suatu kegiatan belajar (P. W. Hidayat & Widjajanti, 2018). Minat belajar siswa dapat

diukur melalui empat indikator yang diungkapkan oleh Slameto (2020), yaitu perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan siswa, dan perhatian siswa. Keempat indikator tersebut dapat menjadi acuan untuk mengukur seberapa minatnya siswa terhadap mata pelajaran.

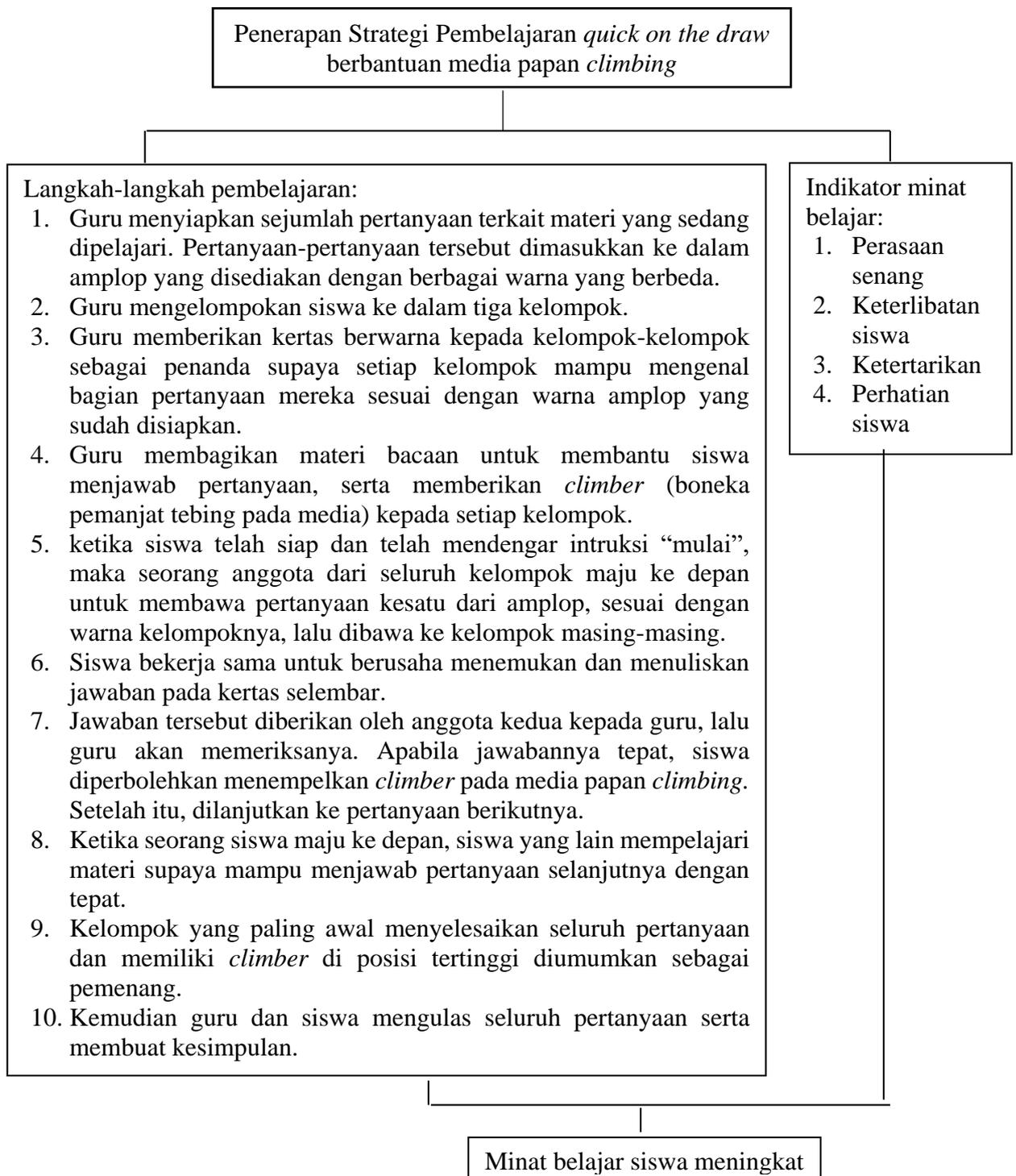
Untuk meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran, diperlukan suatu strategi pembelajaran yang melibatkan siswa pada proses pembelajarannya. Strategi pembelajaran mencakup cara-cara yang digunakan oleh guru ketika menyampaikan materi kepada siswa agar siswa dapat mengerti dan paham dengan materi tersebut, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Lamatenggo, 2020). Salah satu strategi pembelajaran yang digunakan yaitu strategi pembelajaran *quick on the draw*. Strategi pembelajaran *quick on the draw* merupakan strategi yang memacu terciptanya kerja sama antar kelompok dan terdapat unsur kecepatan dalam kegiatannya (Ginnis, 2008). Strategi pembelajaran *quick on the draw* mampu mendorong terciptanya kerja sama antar siswa dengan nuansa yang menyenangkan seperti permainan. Pada penelitian ini, penerapan strategi pembelajaran dibantu oleh media pembelajaran, yaitu media papan *climbing*. Adapun langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan yaitu:

1. Guru menyiapkan sejumlah pertanyaan terkait materi yang sedang dipelajari. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dimasukkan ke dalam amplop yang disediakan dengan berbagai warna yang berbeda.
2. Guru mengelompokkan siswa ke dalam tiga kelompok.
3. Guru memberikan kertas berwarna kepada kelompok-kelompok sebagai penanda supaya setiap kelompok mampu mengenal bagian pertanyaan mereka sesuai dengan warna amplop yang sudah disiapkan.
4. Guru membagikan materi bacaan untuk membantu siswa menjawab pertanyaan, serta memberikan *climber* (boneka pemanjat tebing pada media) kepada setiap kelompok.
5. ketika siswa telah siap dan telah mendengar intruksi “mulai”, maka seorang anggota dari seluruh kelompok maju ke depan untuk membawa pertanyaan kesatu dari amplop, sesuai dengan warna kelompoknya, lalu dibawa ke kelompok masing-masing.

6. Siswa bekerja sama untuk berusaha menemukan dan menuliskan jawaban pada kertas selembar.
7. Jawaban tersebut diberikan oleh anggota kedua kepada guru, lalu guru akan memeriksanya. Apabila jawabannya tepat, siswa diperbolehkan menempelkan *climber* pada media papan *climbing*. Setelah itu, dilanjutkan ke pertanyaan berikutnya.
8. Ketika seorang siswa maju ke depan, siswa yang lain mempelajari materi supaya mampu menjawab pertanyaan selanjutnya dengan tepat.
9. Kelompok yang paling awal menyelesaikan seluruh pertanyaan dan memiliki *climber* di posisi tertinggi diumumkan sebagai pemenang.
10. Kemudian guru dan siswa mengulas seluruh pertanyaan serta membuat kesimpulan.



Kerangka berpikir pada penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis pada skripsi ini yaitu mengenai strategi *quick on the draw* berbantuan media papan *climbing* diduga dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V MI Darussyifa Al-Musri'1 pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

G. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dikerjakan oleh Ratna Dwi Pamilih (2014) dengan judul penelitian “Penerapan Strategi Pembelajaran *Quick On The Draw* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ips Pada Peserta Didik Kelas V Di SD Negeri 01 Wonolopo Tasikmadu Karanganyar Tahun Pelajaran 2013/2014”. Metode penelitiannya menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitiannya menunjukkan peningkatan pada minat belajar dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 01 Wonolopo yang dapat dilihat dari peningkatan setiap siklusnya. Pada pra siklus 17% siswa yang berminat tinggi, siklus I meningkat menjadi 30% dan pada siklus II meningkat menjadi 87%. Selanjutnya hasil belajar siswa pada pra siklus hanya 53% atau 16 siswa saja yang tuntas, kemudian meningkat menjadi 77% atau 23 siswa yang tuntas, dan meningkat lagi menjadi 97% atau 29 siswa yang tuntas. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada strategi pembelajaran yang digunakan menggunakan strategi pembelajaran *quick on the draw*. Kemudian persamaan selanjutnya pada variabel terikat yang digunakan yaitu terhadap minat belajar siswa. Selain itu, persamaan lainnya terletak pada metode penelitian yang digunakan yaitu metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun untuk perbedaannya yaitu pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti dibantu oleh sebuah media berupa papan *climbing*. Kemudian perbedaan selanjutnya yaitu pada penelitian terdahulu selain meneliti minat belajar siswa, meneliti juga hasil belajar siswa. Selain itu, perbedaan selanjutnya yaitu pada mata pelajaran yang diambil dan tempat pelaksanaan penelitian.
2. Penelitian yang dikerjakan oleh Lastri Surmayani (2013) dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi *Quick On The Draw* Pada

Mata Pelajaran Ipa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 007 Kampung Baru Kabupaten Kuantan Singingi”. Metode penelitiannya menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 007 Kampung Baru yang dilihat dari peningkatan setiap siklusnya. Pada pra siklus terdapat 8 siswa atau 44,44% siswa yang mendapatkan nilai ≥ 65 , siklus I terdapat 11 siswa atau 61,11% siswa, dan siklus II terdapat 16 siswa atau 88,89% siswa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada strategi pembelajaran yang digunakan menggunakan strategi pembelajaran *quick on the draw*. Selain itu, persamaan lainnya terletak pada metode penelitian yang digunakan yaitu metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun untuk perbedaannya yaitu pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti dibantu oleh sebuah media berupa papan *climbing*. Kemudian perbedaan selanjutnya terletak pada variabel terikatnya. Pada penelitian terdahulu ini variabel terikatnya terhadap hasil belajar siswa, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti variabel terikatnya terhadap minat belajar siswa. Selain itu, perbedaan selanjutnya yaitu pada mata pelajaran yang diambil dan tempat pelaksanaan penelitian.

3. Penelitian yang dikerjakan oleh Firmansyah & Sovi (2023) dengan judul “Penerapan Strategi Pembelajaran *Quick On The Draw* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Tarikh Islam Siswa Kelas 2 Pondok Modern Gontor Putri Kampus 1 Mantingan Ngawi”. Metode penelitiannya menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada hasil belajar materi tarikh Islam siswa kelas 2 Pondok Modern Gontor Putri Kampus 1 yang dilihat dari peningkatan setiap siklusnya. Pada siklus I memperoleh nilai 3,56 dengan presentase hasil belajar siswa yaitu 26,82% dan jumlah siswa yang lulus yaitu 11 siswa dari 41 siswa. kemudian pada siklus II memperoleh nilai 6,58 dengan presentase hasil belajar siswa yaitu 92,68% dan jumlah siswa yang lulus yaitu 38 siswa dari 41 siswa. Selain itu, keaktifan belajar siswa juga meningkat yaitu memperoleh presentase 67,0% pada siklus I dan 73,5% pada siklus II. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang

dilakukan oleh peneliti yaitu pada strategi pembelajaran yang digunakan menggunakan strategi pembelajaran *quick on the draw*. Selain itu, persamaan lainnya terletak pada metode penelitian yang digunakan yaitu metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun untuk perbedaannya yaitu pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti dibantu oleh sebuah media berupa papan *climbing*. Kemudian perbedaan selanjutnya terletak pada variabel terikatnya. Pada penelitian terdahulu ini variabel terikatnya terhadap hasil belajar siswa, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti variabel terikatnya terhadap minat belajar siswa. Selain itu, perbedaan selanjutnya yaitu pada mata pelajaran yang diambil dan tempat pelaksanaan penelitian.

4. Penelitian yang dikerjakan oleh Nurhaswinda (2022) dengan judul penelitian “Penerapan Strategi Pembelajaran *Quick On The Draw* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”. Metode penelitiannya menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitiannya menunjukkan peningkatan pada motivasi siswa kelas V SD Pahlawan terhadap mata pelajaran matematika. Pada pra siklus motivasi belajar siswa diperoleh 34,3% dengan kategori kurang. Pada siklus I motivasi belajar siswa terjadi peningkatan yaitu 65,2% dengan kategori baik. Kemudian pada siklus II juga terjadi peningkatan motivasi belajar siswa menjadi 81,6% dengan kategori baik sekali. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada strategi pembelajaran yang digunakan menggunakan strategi pembelajaran *quick on the draw*. Selain itu, persamaan lainnya terletak pada metode penelitian yang digunakan yaitu metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun untuk perbedaannya yaitu pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti dibantu oleh sebuah media berupa papan *climbing*. Kemudian perbedaan selanjutnya terletak pada variabel terikatnya. Pada penelitian terdahulu ini variabel terikatnya terhadap motivasi belajar siswa, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti variabel terikatnya terhadap minat belajar siswa. Selain itu, perbedaan selanjutnya yaitu pada mata pelajaran yang diambil dan tempat pelaksanaan penelitian.