

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, S. D., & Irawati, S. (2019). Strategi Pembelajaran *Quick on the Draw* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Materi Interpolasi. *Numerical: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(1), 19-30. <https://doi.org/10.25217/numerical.v3i1.421>.
- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, 7(1), 247-264. <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/mubtadiin/article/view/82>.
- Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2022). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media *Rainbow Board* di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3251–3265. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1687>.
- Amin, & Sumendap, L. Y. S. (2022). *164 Model Pembelajaran Kontenporer*. Pusat Penerbitan LPPM.
- Andriana, E., Ramadayanti, S., & Noviyanti, T. E. (2020). Pembelajaran IPA di SD pada Masa Covid 19. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, 3(1), 409–413. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/9961>.
- Arifin, I., Wilujeng, I., & Jumadi, J. (2020). The Effect of Quick on The Draw Model Assisted by The Physics Learning Book Integrated Pancasila Values on Critical Thinking Skill. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 6(1), 121-130. <https://doi.org/10.21009/1.06114>.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- As'ari. (2000). *Pembelajaran Interaktif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Besare, S. D. (2020). Hubungan Minat dengan Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran (JINOTEP): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(1), 18-25. <https://doi.org/10.17977/um031v7i12020p018>.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 486–470. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>.
- Damayanti, R. R., Zulkarnain, I., & Sari, A. (2020). Kemampuan Komunikasi

Matematis Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Quick On The Draw. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 54-61. <https://doi.org/10.20527/edumat.v8i1.8352>.

Dewi, L. A. (2022). Pengembangan Modul Berbasis Etnosains dalam Pembelajaran IPA SD Materi Ekosistem Buatan (kolam) di Suku Serawai Kabupaten Seluma. In *Thesis*, UIN Fatmawati Soekarno Bengkulu.

Ekawati, F., Susanta, A. S., & Hambali, D. H. (2020). Penerapan Strategi Pembelajaran Quick On The Draw untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II D SDN 69 Kota Bengkulu. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 3(1), 20–30. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v3i1.12299>

Elizar, E. (2018). Penerapan Model Student-Centered Learning di Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan. *Jurnal Edukasi Lingua Sastra*, 15(2), 7–19. <https://jurnal.umko.ac.id/index.php/elsa/article/view/63>.

Hamalik, O. (2014). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Bumi Aksara.

Hidayah, A., Mawarsari, V. D., & Prihaswati, M. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick on the Draw dengan Pendekatan Open Ended Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Pada Materi Bangun Ruang Kelas VIII. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*. 3(1), 39-47. <https://doi.org/10.26714/jkpm.3.1.2016.%25p>.

Jannah, D. M., Hidayat, M. T., Ibrahim, M., & Kasiyun, S. (2021). Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3378–3384. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1350>.

Listiawati, E., Lathifah, F. N., & Handayani, S. R. (2022). Pengembangan Media Flipbook Digital “Get To Know About Ecosystem” Untuk Mata Pelajaran Ipa Ekosistem Kelas V Sdn Cinangka 3. *Jurnal MINDA*, 3(2), 91-98. <https://ejurnal.universitaskarimun.ac.id/index.php/mindafkip/article/view/485>

Maharani, R. A., & Reinita, R. (2020). Penerapan Model Kooperatif Tipe Course Review Horay terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1540-1551. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.619>.

Mahendra, Y. (2019). Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN)*, 1(1), 257–266. <http://seminar.uad.ac.id/index.php/ppdn/article/view/1440>.

Maidar, M. (2017). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick on The Draw untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika pada Materi Pecahan Siswa Kelas III SDN 001 Pagaran Tapah Darussalam Kabupaten Rokan Hulu. *Primary:*

*Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 165–178.  
<http://dx.doi.org/10.33578/jpfdkip.v6i1.4099>.

- Malik, A. (2018). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mardelina, E., & Muhson, A. (2017). Mahasiswa Bekerja dan Dampaknya pada Aktivitas Belajar dan Prestasi Akademik. *Jurnal Economia*, 13(2), 201–209.  
<https://doi.org/10.21831/economia.v13i2.13239>.
- Marhayani, D. A., Nurani, S., & Mertika. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Quick on the Draw Terhadap Hasil Belajar IPS. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 7(1), 17–21.  
<https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JPDI/article/view/2492>.
- Mu'alimin, & Cahyadi, R. A. H. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo: Gading Pustaka.
- Nirwanto, B. G., Murtono, M., & Fathurrohman, I. (2021). Media Puzzle Berbantu Augmented Reality pada Muatan Pelajaran IPA Tema Ekosistem. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 275–283. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38503>.
- Nuraini, N., Fitriani, F., & Fadhilah, R. (2018). Hubungan Antara Aktivitas Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas X Sma Negeri 5 Pontianak. *Ar-Razi Jurnal Ilmiah*, 6(1), 30–39.  
<http://dx.doi.org/10.29406/arz.v6i1.939>.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 171–187.  
<https://pdfs.semanticscholar.org/9642/924d69e47d2aaaa01c9884a402c34a7bf13f.pdf>.
- Nurhaswinda, N. (2022). Penerapan Strategi Pembelajaran Quick on the Draw untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 15(1), 36–50.  
<https://doi.org/10.18860/mad.v15i1.11670>.
- Oviana, W. (2018). Pemahaman Hakekat Sains dan Aplikasinya dalam Proses Pembelajaran Sains. *Prosiding Seminar Nasional Biotik*, 3(1), 485–490.  
<http://dx.doi.org/10.22373/pbio.v3i1.2733>.
- Prasanti, R., & Purnomo, D. (2019). Pengaruh Model TPS Berbantu Media Papontar Terhadap Hasil Belajar Dilihat dari Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(3), 309–316.  
<https://doi.org/10.23887/jp2.v2i3.19278>.
- Prihatmojo, A., & Rohmani, R. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Literasi Berkarakter dengan Game WHO AM I. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 3(2), 312–321.

<https://doi.org/10.31539/joeai.v3i2.1608>.

- Riduwan, & Akdon. (2015). *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rihani, A. L., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2022). Studi Literatur: Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. (*JKPD*) *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(2), 123–131. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v7i2.7702>.
- Rohmani, R. (2019). Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Eksponen*, 9(1), 67–78. <https://doi.org/10.47637/eksponen.v9i1.134>.
- Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Safitri, N. A., Maulana, A., & Damayanti, E. (2018). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Quick On The Draw Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Smp Negeri 3 Pallangga. *Biotek*, 6(1), 43-52. <https://doi.org/10.24252/jb.v6i1.5070>.
- Santika, S., & Supriatna, N. (2021). Quick On the Draw Tingkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 10(1), 101-112. <https://doi.org/10.17509/factum.v10i1.32111>.
- Sudarsana, I. K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Peningkatan Mutu Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 4(1), 20–31. <https://doi.org/10.25078/jpm.v4i1.395>.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sumargiyani, S. (2014). Peningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Quick on the Draw Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Matematika dan Pendidikan Matematika*, 6(2), 87–96. <https://doi.org/10.20884/1.jmp.2014.6.2.2907>.
- Surmayani, L. (2013). *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*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Tasya, N., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1), 660–662. <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>.
- Twiningsih, A., Retnawati, H., & Cahyandaru, P. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Kreatif

dalam Pembelajaran IPA pada Siswa Sekolah Dasar. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 6(2), 59-69. <https://doi.org/10.30738/tc.v6i2.13599>.

- Usman, U. (2011). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Utami, A. D. N. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick on The Draw Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Wahyudi, I., & Neviyarni, N. (2021). Analisis Terhadap Perhatian Dan Belajar Perseptual Dalam Aktivitas Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 124-134. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.231>.
- Widiyono, A. (2021). Pengaruh Penggunaan LMS dan Aplikasi Telegram Terhadap Aktivitas Belajar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 91-101. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i1.37857>.
- Wirahmad, I., Iwansyah, I., & Dusalan, D. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick On The Draw. *SUPERMAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 20-31. <https://doi.org/10.33627/sm.v4i2.428>.
- Wiratama, W. M. P. (2020). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Quick on The Draw. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 187-197. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p187-197>.
- Yamin, M. (2007). *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: GP. Press.
- Zulfah, N. A., & Abdullah, M. H. (2019). Penerapan Quick on the Draw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(5), 3402-3412. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/39/article/view/29067>.
- Zulmaulida, R. (2022). Perbandingan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Quick On The Draw dan Dredlines Pada Materi Operasi Aljabar Bentuk Akar. *Ta'dib*, 12(1), 1-6. <https://doi.org/10.54604/tdb.v12i1.96>.