

Penerapan *Model Quick on the Draw* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD

Nurjanah, La Doni, Suhendro Gusli

Universitas Muslim Buton, Universitas Muslim Buton, Universitas Muslim Buton

jnur010719@gmail.com, dla737934@gmail.com, suhendrogusli@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui gambaran penerapan model *Quick on The Draw* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV di SD Negeri 4 Mawasangka. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, dengan subjek penelitian berjumlah 15 orang siswa kelas IV SD Negeri 4 Mawasangka. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu pengelolaan data siswa dan ketuntasan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan penerapan model *Quick on The Draw* dapat dilihat dari keterlibatan siswa dan guru secara aktif dalam pembelajaran, siklus I pertemuan I dan II aktivitas siswa memperoleh presentase 44,44% dan 66,66%. Sedangkan siklus II pertemuan I dan II memperoleh presentase 77,77% meningkat 94,44%. Pada Kegiatan guru siklus I pertemuan I dan II memperoleh presentase 55,56% dan 72,22%. Siklus II pertemuan I dan II memperoleh presentase 83,33% meningkat 94,44%. Sementara hasil belajar IPS siswa diperoleh melalui hasil tes pada siklus I terdapat 9 siswa yang memperoleh nilai diatas KKM atau 60% tuntas, pada siklus II meningkat menjadi 13 siswa yang memperoleh nilai diatas KKM atau 86,66% tuntas, dan telah mencapai indikator keberhasilan yaitu 75%.

Kata kunci: *Quick on the Draw*; Hasil Belajar IPS

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan memegang peranan penting dalam kelangsungan hidup suatu bangsa. Melalui jalur pendidikan dihasilkan generasi-generasi penerus bangsa yang berkualitas, yang akan meneruskan kepemimpinan bangsa. Pendidikan memiliki peran yang sangat besar sebagai pusat keunggulan untuk mempersiapkan karakter manusia dalam menghadapi tantangan global. Pendidikan perlu mempersiapkan siswa yang berkualitas, kompetitif, dan kreatif.

Hasil belajar siswa penting untuk diperhatikan sebab keberhasilan yang telah dicapai sesuai dengan tujuan pendidikan yang di inginkan. Hasil belajar merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan tingkat keberhasilan yang dicapai oleh seseorang setelah melakukan usaha tertentu. Salah satu model pembelajaran yang ada dalam bidang pendidikan ialah *Quick on The Draw*, model ini menekankan pada aspek kerjasama kelompok untuk menjawab sebuah permasalahan dengan mencari informasi pada sumbernya. Model *Quick on The Draw* relatif sesuai diterapkan pada pembelajaran di kelas, diharapkan guru mengetahui keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga hasil belajar dapat meningkat secara keseluruhan.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV SD Negeri 4 Mawasangka, menemukan masalah yang berkaitan dengan pembelajaran yakni beberapa siswa kurang memperhatikan guru pada saat proses pembelajaran, siswa kurang aktif dalam pembelajaran, sebagian siswa yang lain saling membedakan teman, sulit menerima teman dalam kelompok, siswa tidak menerima pendapat teman. Hal ini merupakan

masalah yang harus diatasi oleh guru dengan tindakan alternatif pada pembelajaran yakni menggunakan model pembelajaran yang lebih mengutamakan keaktifan siswa dan memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensinya secara maksimal serta mengutamakan kerjasama antara siswa yang satu dengan yang lainnya.

Peneliti menawarkan salah satu solusi mengatasi permasalahan tersebut dengan menerapkan model *Quick on The Draw*. Hal ini didukung oleh pihak guru wali kelas IV yang menginginkan adanya inovasi metode pembelajaran yang belum pernah diterapkan dalam kelas. Melalui model *Quick on The Draw* siswa belajar secara berkelompok dan bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas mereka, siswa dilatih belajar mandiri dengan saling berinteraksi bersama teman-temannya, saling memberikan dukungan dalam belajar agar mereka dapat memahami pelajaran dengan sebaik-baiknya.

Rumusan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran penerapan model *Quick on The Draw* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV di SD Negeri 4 Mawasangka.

Menurut (Wiratama, 2020) model *Quick on The Draw* adalah salah satu strategi yang tepat digunakan dalam proses belajar mengajar agar membuat siswa menjadi aktif dan lebih bergairah di dalam prosesnya. Model ini menekankan aspek kerjasama kelompok untuk menjawab sebuah permasalahan dengan mencari informasi pada sumbernya dan selanjutnya melaporkan hasilnya dalam suasana permainan.

Istilah *Quick on The Draw* dapat diartikan suatu tindakan yang aktif, cepat dan tepat. Menurut (Lestiawan & Johan, 2018) pembelajaran *Quick on The Draw* lebih mengedepankan aktivitas kerjasama siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang bertujuan untuk menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan. Siswa dituntut aktif dalam kelompok untuk mencari, menjawab, dan melaporkan hasil diskusi dalam sebuah nuansa permainan.

(Lubis et al., 2022) langkah-langkah menerapkan model *Quick on The Draw* antara lain: 1) guru menyiapkan beberapa pertanyaan terkait materi. 2) pertanyaan tersebut di tulis di kertas origami atau kartu soal dan diberikan nomor pada setiap soal. 3) letakkan set pertanyaan di atas meja guru, dengan angka menghadap ke atas dan diawali dengan nomor satu. 4) membagi kelas menjadi beberapa kelompok dan memiliki satu set pertanyaan dengan warna yang berbeda. 5) guru memulai permainan ketika pada kata “mulai”, satu pelajar perwakilan tiap kelompok menuju meja guru mengambil pertanyaan pertama sesuai dengan warna mereka dan membawa pertanyaan tersebut ke kelompoknya. 6) kelompok berdiskus mencari jawaban dan menjawab jawaban di kertas. 7) jika sudah selesai menjawab, maka berikan jawaban kepada guru. 8) guru memeriksa jawaban dari pertanyaan kelompok. Jika jawabannya akurat, kelompok tersebut dapat mengambil soal berikutnya. Jika jawabannya tidak akurat, guru menyuruh siswa yang maju kembali ke kelompoknya dan melakukan diskusi kembali. 9) kelompok pertama yang menjawab semua pertanyaan dengan akurat adalah pemenang.

Menurut (Aini & Irawati, 2019) kelebihan model *Quick on The Draw*, antara lain:

- a) Menyadarkan siswa pentingnya bekerja sama secara aktif dalam kelompok, melalui pembagian tugas dalam kelompok dan tidak hanya sekedar menyalin atau mencontoh.
- b) Terbiasa membaca dan menjawab pertanyaan secara hati-hati, cepat, dan tepat.
- c) Mampu membedakan materi yang penting dan tidak.
- d) Membiasakan siswa belajar pada sumber, tidak menunggu penjelasan guru.

Kelemahan model *Quick on The Draw* antara lain:

- a) Memerlukan waktu yang cukup lama untuk melaksanakan model ini.
- b) Jika pengelolaan kelas tidak baik, kerja kelompok dapat menyebabkan kekacauan atau keributan di antara siswa.
- c) Guru mungkin menghadapi kesulitan dalam memantau aktivitas siswa dalam kelompok.

Menurut (Zulfah & Abdullah, 2019) langkah-langkah penerapan model *Quick on the Draw* dalam pembelajaran:

- 1) Guru menyiapkan 7 set (10 kartu/set) kartu pertanyaan mengenai materi IPA pada bagian dan fungsi tumbuh-tumbuhan. Setiap set kartu memiliki warna yang berbeda.
- 2) Kartu diletakkan di atas meja guru. Sisi nomor diletakkan dibagian luar, dan yang berisi pertanyaan di bagian dalam.

- 3) Membagi siswa dalam kelompok beranggotakan 4-5 orang, pembagian tugas kelompok (siswa pertama, kedua, penulis) dan warna kartu yang harus diambil.
- 4) Membuat jargon kelompok, kemudian di demonstrasikan.
- 5) Guru menjelaskan aturan bermain kepada siswa.
- 6) Guru memberikan handout materi yang akan digunakan sebagai sumber mencari jawaban pertanyaan.
- 7) Guru memberikan aba-aba “mulai”, siswa pertama dari tiap kelompok menuju meja guru dan mengambil kartu pertama lalu kembali ke kelompok masing-masing untuk berdiskusi mencari jawaban.
- 8) Guru memberikan motivasi, membimbing, dan mengawasi pengerjaan siswa.
- 9) Setelah mendapatkan jawaban, siswa kedua datang menemui guru. Sebelum menyerahkan hasil diskusi, siswa kedua harus membunyikan jargon kelompoknya dihadapan guru. Jika jawaban benar, siswa menuliskan poin kelompoknya di papan skor kemudian mengambil kartu soal berikutnya. Jika belum benar, siswa tersebut kembali ke kelompoknya untuk menemukan jawaban hingga benar.
- 10) Saat siswa menemui guru, anggota lain menandai jawaban yang ada pada sumber dan memahaminya.
- 11) Permainan berakhir apabila waktu berjalan selama 60 menit. Pemenang ditentukan oleh kelompok yang paling banyak menyelesaikan soal dan mendapatkan poin tertinggi dalam waktu 60 menit.

- 12) Guru mengumumkan pemenang dan memberikan apresiasi kepada siswa.
- 13) Guru membahas pertanyaan dan jawaban bersama siswa. Siswa membuat catatan di buku catatan masing-masing.
- 14) Guru memberikan reward kepada kelompok pemenang.

Hasil belajar merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan tingkat keberhasilan yang dicapai oleh seseorang setelah melakukan usaha tertentu. Dalam hal ini hasil belajar yang dicapai siswa dalam bidang studi tertentu setelah mengikuti pembelajaran. Menurut (Husamah et al., 2018) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari proses belajar. Perubahan ini berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap yang biasanya meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selanjutnya (Watini, 2019) bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. (Hartinawanti, 2022) menyatakan hasil belajar merupakan pengalaman belajar yang diperoleh setelah siswa melaksanakan aktivitas belajar serta dapat mengembangkan sikap dan pengetahuannya.

Menurut (Susanto, 2015) hasil belajar dipengaruhi oleh dua hal yaitu siswa itu sendiri (dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat dan kesiapan siswa baik jasmani maupun rohani) dan lingkungannya (sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga, dan lingkungan).

Pendapat (Daryanto, 2013) menyatakan bahwa faktor-faktor berpengaruh dalam hasil belajar menjadi dua macam, meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa yang memengaruhi kemampuan belajarnya yang meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Faktor eksternal berasal dari luar diri siswa yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Faktor keluarga dan sekolah sangat memengaruhi hasil belajar siswa.

Hipotesis penelitian ini adalah penerapan model *Quick on The Draw* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV di SD Negeri 4 Mawasangka.

Hasil penelitian yang relevan mengenai “Penerapan model *Quick on the Draw* untuk meningkatkan hasil belajar siswa” sebagai berikut:

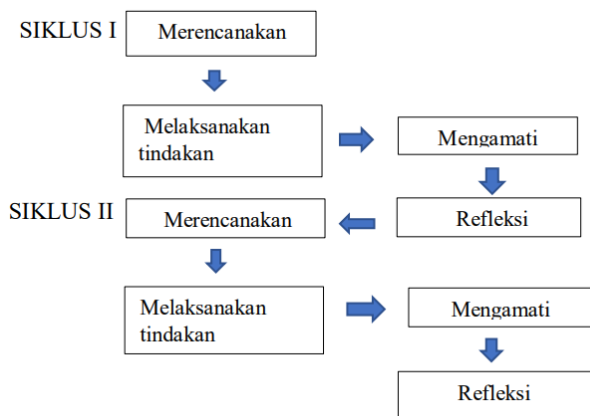
1. Penelitian yang dilakukan oleh (Yulita et al., 2019) “Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Melalui Metode *Quick on The Draw* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Inpres Wora” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan metode *Quick on The Draw* dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada materi kenampakan di bumi dan sumber daya alam.
2. Penelitian yang di lakukan oleh (Setianto et al., 2020) “Penerapan Strategi *Quick on The Draw* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Di Kelas X Mia1 Sma Al-Falah Kota Jambi”. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran

Quick on The Draw dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar fisika kelas X MIA1 Sma Al-Falah Kota Jambi.

3. Penelitian (Zulfah & Abdullah, 2019) “Penerapan Quick on The Draw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” disimpulkan dengan menerapkan metode Quick on The Draw dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.
4. Penelitian yang dilakukan (Sherlyani, 2019) “Pengaruh Model Pembelajaran Quick on The Draw terhadap Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMPN 13 Padang” dengan hasil penelitian menggunakan uji-t menunjukkan bahwa kompetensi pengetahuan siswa tentang nilai thitung diperoleh $5,04 > t$ tabel 1,68, kompetensi thitung $4,18 > t$ tabel 1,68, dan kompetensi keterampilan thitung $2,17 > t$ tabel 1,68. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima, atau dapat diartikan bahwa penerapan model pembelajaran Quick on the Draw dapat meningkatkan aktivitas dan kompetensi pengetahuan siswa, sikap, dan keterampilan siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Padang.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (classroom action) yang merupakan suatu penelitian yang dilakukan untuk memecahkan masalah di kelas. Dengan desain rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Desain Penelitian (Wardani & Wihardit, 2021)

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 4 Mawasangka Tahun Ajaran 2023/2024 yang berjumlah 15 siswa yang terdiri dari 8 siswa perempuan dan 7 siswa laki-laki.

Instrumen penelitian yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah datanya ialah instrumen yang diberikan kepada subyek peneliti dalam bentuk silabus, RPP, lembar observasi, dan lembar tes.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati dari dekat dalam upaya mencari dan menggali data melalui pengamatan secara langsung dan mendalam terhadap subjek dan objek yang diteliti. Tes digunakan untuk mengukur ada atau tidaknya serta besarnya kemampuan objek yang diteliti. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi bahkan

memperkuat data dari hasil tes dan observasi, dan kemudian dianalisis dan ditafsirkan.

Teknik analisis data merupakan kegiatan pengumpulan, pemilahan, dan klasifikasi. Adapun rumus yang digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian menggunakan rumus berikut:

- a) Rumus untuk mengolah data siswa (Risolawati, 2014)

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

- b) Rumus untuk menentukan ketuntasan hasil belajar siswa (Risolawati, 2014)

$$\text{Ketuntasan belajar} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100$$

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa dari siklus ke siklus, meningkatkan kemampuan kerjasama pada siswa ditandai dengan tercapainya kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan nilai yaitu 68 mencapai minimal 75% di akhir siklus.

Kriteria yang digunakan untuk penilaian keberhasilan model pembelajaran dan ketuntasan hasil belajar siswa yang digunakan oleh (Risolawati, 2014).

Tabel 1. Tingkat Kualifikasi Proses Pembelajaran dan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Angka	Kategori
81-100%	Sangat Baik

61-80%	Baik
41-60%	Cukup
21-40%	Kurang

Sumber: (Risolawati, 2014)

DISKUSI

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 4 Mawasangka yang difokuskan pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pelaksanaan penelitian ini terdapat dua tindakan siklus, yaitu tindakan siklus I dan tindakan siklus II dan setiap siklusnya terdiri dari tiga kali pertemuan.

Tindakan Siklus I

Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus I peneliti menyiapkan beberapa hal, sebagai berikut: 1) menyiapkan silabus; 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP); 3) membuat kartu soal; 4) menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan yaitu media gambar; 5) menyiapkan rangkuman materi yang akan digunakan dalam melaksanakan siklus I. 6) membuat lembar observasi terhadap siswa maupun guru (peneliti). Lembar observasi tersebut diserahkan kepada observer (guru kelas) untuk melihat keadaan peneliti dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan kesesuaian pelaksanaan pembelajaran dengan rencana pembelajaran siklus I; 7) membuat alat evaluasi untuk post tes tindakan siklus I.

Tahap Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan siklus I peneliti bertindak sebagai guru, kegiatan pembelajaran sudah mulai menerapkan model *Quick on The Draw* sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disiapkan sebelumnya. Pertemuan I dan II masing-masing dilaksanakan dengan alokasi waktu 2 x 45 menit dengan pelaksanaan kegiatan awal, kegiatan inti dan penutup. Kegiatan awal pembelajaran guru memberikan salam dan mengajak semua siswa untuk berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas sebelum memulai pembelajaran, kemudian guru menanyakan kabar dan mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran siswa.

Pada kegiatan inti guru menjelaskan topik dan tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Kemudian guru memperlihatkan gambar dan menjelaskan materi terkait sumber daya alam dan kegiatan ekonomi setempat, guru kemudian memulai kegiatan pembelajaran. Selanjutnya membentuk 4 kelompok yang setiap kelompok terdiri dari atas 3-4 orang anggota kelompok. Kelompok yang dibentuk merupakan kelompok yang heterogen ditinjau dari kemampuan kognitif yang berbeda dan jenis kelamin. Kemudian guru membagikan LKPD I pada tiap kelompok dan menjelaskan aturan bermain dalam kelompok kepada siswa, selanjutnya guru memberikan masing-masing kelompok gambar jenis-jenis sumber daya alam dan kegiatan ekonomi setempat.

Guru memberikan aba-aba “mulai” untuk mengambil kartu soal pertama diatas meja guru dan memberi kesempatan pada para siswa untuk mendiskusikan soal-soal LKPD I secara berkelompok. Guru memantau dan

membimbing jalannya diskusi terutama pada kelompok yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal LKPD, guru memberikan motivasi, membimbing, dan mengawasi pekerjaan siswa dan kemudian guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil pengamatannya di depan kelas. Guru membahas pertanyaan dan jawaban bersama siswa dan memberikan penguatan, selanjutnya guru memberikan reward kepada kelompok yang pertama menjawab pertanyaan dengan benar atau pemenang.

Pada kegiatan akhir pembelajaran, guru bersama siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari. Guru mengajak siswa untuk berdoa dan guru mengucapkan salam penutup.

Pada pertemuan III guru memberikan tes evaluasi siklus I yaitu tes tertulis berupa soal uraian yang terdiri dari 10 butir soal pertanyaan.

Tahap Observasi dan Evaluasi

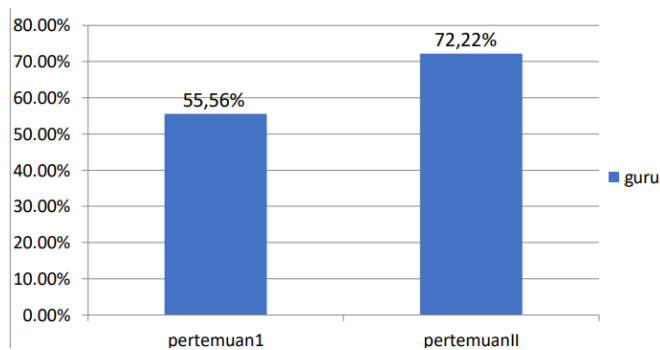
Dalam penelitian ini, observer (guru) mengamati aktivitas mengajar guru (peneliti) dan aktivitas belajar siswa selama pelaksanaan tindakan Siklus I dari awal sampai akhir pembelajaran selama proses penerapan model pembelajaran *Quick on the Draw* dengan menggunakan lembar observasi yang dibuat oleh peneliti.

1) Aktivitas Mengajar Guru

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer selama pembelajaran berlangsung pada pertemuan I dari 18 aspek aktivitas mengajar guru yang diamati hanya 10 atau 55,56% yang terlaksana dengan kualifikasi cukup (C). Sedangkan pada pertemuan II dari 18 aspek aktivitas mengajar guru yang diamati terdapat 13 aspek atau 72,22% dengan

kualifikasi baik (B). Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas mengajar guru belum terlaksana secara maksimal sehingga perlu dilaksanakan Tindakan Siklus II. Presentase keberhasilan aktivitas mengajar guru pada pembelajaran Siklus I dapat dilihat pada gambar berikut.

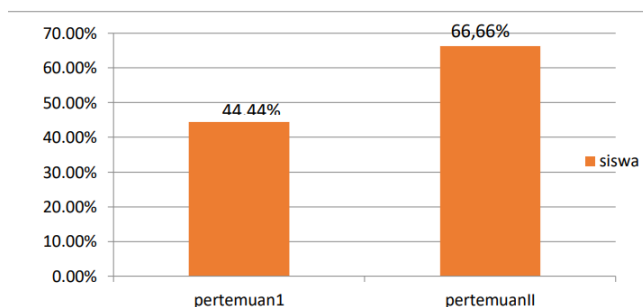
Gambar 2. Grafik Presentase Aktivitas Mengajar Guru Siklus I



2) Aktivitas Belajar Siswa

Dari hasil observasi kegiatan belajar siswa pada pertemuan I Siklus I jumlah skor hasil aktivitas belajar siswa dari 18 aspek yang diamati hanya 10 aspek yang terlaksana dengan presentase 44,44% kualifikasi cukup (C). Sedangkan pada pertemuan II Siklus I jumlah skor hasil aktivitas belajar siswa dari 18 aspek yang diamati terlaksana 13 aspek dengan nilai 66,66% kualifikasi baik (B). Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa belum terlaksana secara maksimal sehingga perlu dilaksanakan Tindakan Siklus II. Presentase keberhasilan aktivitas belajar siswa pada proses pembelajaran Siklus I dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 3. Grafik Presentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus I



3) Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk melihat keberhasilan peningkatan hasil belajar IPS siswa setelah penerapan model pembelajaran Quick on The Draw diterapkan. Siswa harus bertanggung jawab secara individu terhadap hasil belajarnya. Dari hasil tes yang diberikan diperoleh hasil belajar siswa belum mencapai indikator keberhasilan, yaitu 75% dengan kriteria ketuntasan minimum 68. Terdapat 6 orang siswa dinyatakan belum tuntas dan 9 siswa yang memperoleh nilai diatas KKM yang dinyatakan tuntas dalam pelaksanaan evaluasi hasil belajar IPS dengan ketuntasan mencapai 60%, namun belum mencapai indikator keberhasilan yaitu $\geq 75\%$ dengan kualifikasi baik (B). Hasil evaluasi belajar IPS siswa siklus I dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 2. Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Uraian	Jumlah Siswa	Presentase
1	Tuntas	9	60 %
2	Tidak Tuntas	6	40 %
Jumlah		15	100 %

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa jumlah dari siswa 15 siswa yang mengikuti tes evaluasi siklus I, terdapat 9 siswa atau 60% telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sedangkan 6 siswa atau 40% belum mencapai batas ketuntasan yang ditetapkan. Namun presentasi ketuntasan belajar siswa masih dibawah kriteria ketuntasan yang diharapkan, yaitu 68% dari jumlah siswa yang mengikuti tes. Dengan demikian masih diperlukan siklus berikutnya untuk membuktikan bahwa model *Quick on The Draw* mampu meningkatkan hasil belajar kelas IV SD Negeri 4 Mawasangka.

4) Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengetahui kekurangan penerapan *Quick on The Draw* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Kemudian melakukan perbaikan pada tindakan siklus II. Kekurangan yang dialami pada siklus I diantaranya masih banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar yang disebabkan karena siswa belum terbiasa mengikuti proses pembelajaran dengan model *Quick on The Draw*, komponen pembelajaran belum terlaksana secara maksimal oleh guru, dan siswa belum memanfaatkan kerjasama dalam kelompok. Sementara pembelajaran *Quick on The Draw* ini membutuhkan kerjasama karena jika mendapat giliran untuk mengerjakan soal siswa dalam kelompok tersebut harus saling membantu agar dapat menjawab soal dengan cepat. Sejalan (Norfadila et al., 2023) model pembelajaran *Quick on The Draw* membutuhkan kekompakkan antara anggota kelompok dalam menjawab pertanyaan mereka akan saling bekerjasama dengan baik karena waktu dalam mengerjakan tugas sudah ditentukan

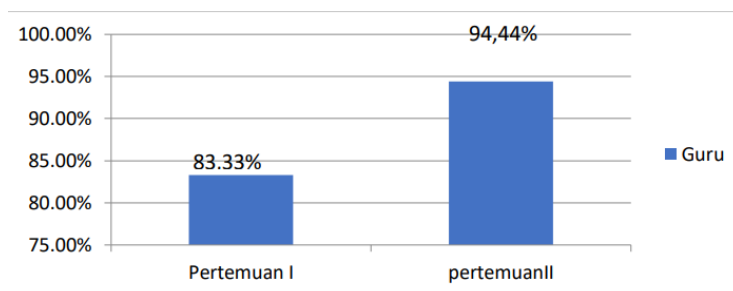
Tindakan Siklus II

Tahapan tindakan siklus II ini sama dengan tahapan siklus I, mulai dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Materi yang digunakan pada siklus II ini akan melanjutkan materi sebelumnya yakni membahas tentang keanekaragaman suku dan budaya setempat.

1) Aktivitas Mengajar Guru

Hasil pengamatan pada siklus II pertemuan I dari 18 aspek aktivitas mengajar guru yang terlaksana 15 aspek dengan persentase 83,33% dengan kualifikasi sangat baik (SB). Sedangkan pada pertemuan kedua aktivitas mengajar guru yang diamati meningkat menjadi 17 aspek dengan presentase 94,44% dengan kualifikasi sangat baik (SB). Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas mengajar guru sudah terlaksana secara maksimal. Presentase keberhasilan aktivitas mengajar guru pada pembelajaran siklus II dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 4. Grafik Presentase Aktivitas Mengajar Guru Siklus II

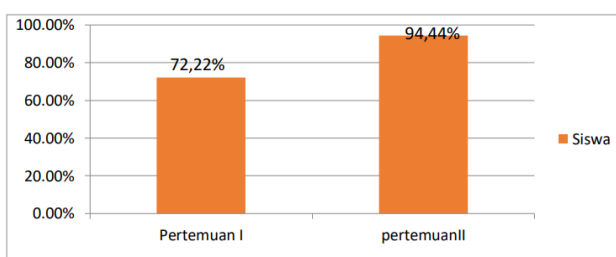


2) Aktivitas Belajar Siswa

Hasil pengamatan pada siklus II pertemuan I dari 18 aspek aktivitas belajar siswa pada pertemuan I diperoleh 14 aspek yang terlaksana dengan

nilai presentase 77,77% kualifikasi baik (B). Sedangkan pada pertemuan II yang terlaksana 17 aspek dengan nilai 94,44% dengan kualifikasi sangat baik (SB). Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa sudah terlaksana dengan maksimal. Presentase keberhasilan aktivitas belajar siswa dan pada pembelajaran Siklus II dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 4. Grafik Presentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus II



3) Evaluasi

Data hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 4 Mawasangka yang diperoleh pada siklus II menunjukkan bahwa hasil belajar IPA telah mencapai indikator keberhasilan, yaitu 75% dengan kriteria ketuntasan minimal 68. Pada proses evaluasi siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM sebanyak 2 orang siswa dan dinyatakan belum tuntas dalam evaluasi hasil belajar. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai di atas KKM sebanyak 13 orang siswa dan dinyatakan tuntas dalam pelaksanaan evaluasi hasil belajar IPS dengan ketuntasan mencapai 86,66%, dan telah mencapai indikator keberhasilan yaitu $\geq 75\%$ dengan kualifikasi sangat baik (SB). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Uraian	Jumlah Siswa	Presentase
1	Tuntas	13	86,66 %
2	Tidak Tuntas	2	13,34 %
Jumlah		15	100 %

Sumber: Data hasil penelitian SD Negeri 4 Mawasangka

Dari data tabel di atas menunjukkan 13 atau 86,66% siswa telah memperoleh nilai diatas ketuntasan belajar dan 2 siswa atau 13,34% belum memenuhi ketuntasan belajar. Berdasarkan presentase ketuntasan belajar dapat diketahui bahwa pada siklus II siswa kelas IV SD Negeri 4 Mawasangka sudah memenuhi kriteria ketuntasan belajar yaitu 68%, dari jumlah siswa yang mengikuti tes. Dengan demikian penelitian tindakan kelas dihentikan pada siklus II.

4) Refleksi

Hasil pada tindakan siklus II ini menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan, baik aktivitas mengajar guru, aktivitas belajar siswa, maupun hasil belajar siswa. Hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Quick on The Draw* sudah memberikan hasil yang lebih baik meskipun dalam menyampaikan pendapat atau menjawab pertanyaan yang diberikan masih ada siswa yang kurang antusias, tetapi siswa tersebut sudah aktif membantu rekan-rekan sekelompoknya untuk menyelesaikan soal-soal yang diberikan.

Ini berarti, siswa sudah mempunyai motivasi belajar yang cukup baik terhadap pelajaran IPS dan sudah bisa menerima dan mengikuti pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *Quick on The Draw*.

Sejalan dengan penelitian (Nurhaswinda, 2022) penerapan metode *Quick on the Draw* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas V Sekolah Dasar Pahlawan.

Berdasarkan hasil evaluasi atau tes tindakan siklus II menunjukkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 4 Mawasangka, baik secara kelompok maupun klasikal, mengalami peningkatan bila dibandingkan dengan tes awal siklus I. Ketuntasan belajar siswa pada siklus I sebesar 64,33% sedangkan pada siklus II mencapai 85%. Hasil yang diperoleh pada tindakan siklus II menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa mengalami peningkatan. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini sudah tercapai yaitu minimal 75%. Oleh karena itu tindakan dalam penelitian ini dihentikan sampai pada tindakan siklus II. Hal ini sejalan dengan penelitian (Yulita et al., 2019) bahwa hasil belajar dengan penerapan model *Quick on The Draw* mengalami peningkatan dari siklus I dengan kategori baik (72%) dan pada siklus II dengan kategori sangat baik (86%).

KESIMPULAN

Implikasi temuan pada penelitian ini menunjukkan penerapan model *Quick on The Draw* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 4 Mawasangka. Hal ini ditunjukkan pada hasil tes siswa pada siklus I diperoleh persentase ketuntasan belajar sebesar 60% kategori baik (B) meningkat pada siklus II menjadi 86,66 % kategori sangat baik (SB).

Kelemahan penelitian ini adalah sampel penelitian yang kecil dan terbatas, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih luas.

Kontribusi penelitian ini dalam penerapan model *Quick on The Draw* mendorong kerja sama siswa, mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif diantara siswa, siswa juga belajar untuk membagi tugas dan bekerja secara efisien dalam kelompok.

Rekomendasi untuk penelitian di masa depan dengan mempertimbangkan penerapan model *Quick on The Draw* dapat dilakukan diberbagai mata pelajaran, melakukan studi longitudinal untuk menilai dampak jangka panjang dari penerapan model *Quick on The Draw* terhadap hasil belajar dan keterampilan siswa, selain itu juga dapat mengkaji dengan menggunakan aplikasi digital atau platform online dalam penerapan model *Quick on The Draw*.

REFERENSI

- 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.
- Daryanto. (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Yrma Widya.
- Hartinawanti, H. (2022). Hubungan Antara Efikasi Diri dan Fasilitas Belajar dengan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 1296-1303.
- Husamah, Pantiwati, Y., Restian, A., & Sumarsono, P. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. UMM Press.

- Lestiawan, F., & Johan, A. B. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Example Nonexample untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Dasar-Dasar Pemesinan. *Taman Vokasi*, 6(1). <https://doi.org/10.30738/jtvok.v6i1.2866>
- Lubis, M. A., Hamidah, & Azizan, N. (2022). *Model-Model Pembelajaran Ppkn di SD/MI Teori dan Implementasinya untuk Mewujudkan Pelajaran Pancasila*. Samudra Biru.
- Norfadila, Herlina, & Syarifuddin. (2023). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Circle and Quick on the Draw terhadap Kemampuan Kerjasama Siswa Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV SD Babussalam Pekanbaru. *El-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*, 6(1), 37-44.
- Nurhaswinda. (2022). Penerapan Strategi Pembelajaran Quick on the Draw untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *MADRASAH: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 15(1), 36-50.
- Risolawati, A. M. (2014). *Pengembangan Instrumen Penelitian*. Unnes Press.
- Setianto, S. D., Hendri, M., & Darmaji, D. (2020). Penerapan Strategi Quick on The Draw untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa di Kelas X Mia1 SMA Al-Falah Kota Jambi. *Edufisika*, 5(1), 63-71.
- Sherlyani, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Quick on The Draw Terhadap Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMPN 13 Padang. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 127-132.
- Susanto, A. (2015). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana.
- Wardani, IG. A. K., & Wihardit, K. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Terbuka.
- Watini, S. (2019). Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sains pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 82.

- Wiratama, W. M. P. (2020). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Quick on the Draw. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 187–197.
- Yulita, Sarnita, F., & Ihsan. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Melalui Metode Quick on The Draw untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Inpres Wora dalam Tahun Pelajaran 2018/2019. *Seminar Nasional Taman Siswa Bima*, 219–228.
- Zulfah, N. A., & Abdullah, M. H. (2019). Penerapan Quick on The Draw untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(5), 3402–3412.