
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE QUICK ON THE DRAW TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS IV DI GUGUS 3 KECAMATAN PRAJEKAN KABUPATEN BONDOWOSO

Diana Novita Sari¹⁾, Afif Amroellah²⁾, Amalia Risqi Puspitaningtyas³⁾

¹²³⁾ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Abdurachman Saleh Situbondo,
Indonesia

deanebeta782@gmail.com

Abstrak : Tujuan penelitian ini yakni untuk melihat apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di gugus 3 Kecamatan Prajejan Kabupaten Bondowoso. Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen* atau eksperimen semu dengan rancangan penelitian *post-test only Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Sempol 1 dan SDN Tarum kecamatan prajejan, kabupaten bondowoso pada ajaran tahun 2023/2024 sebanyak 20 peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *non-probability sampling*, khususnya Purposive Sampling. Berdasarkan teknik tersebut, kelas IV SDN Sempol 1 terdiri dari 12 siswa terpilih menjadi kelas eksperimen dan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw*. Sementara itu, kelas IV SDN Tarum terdiri dari 8 siswa, terpilih menjadi kelas kontrol dan diterapkan model pembelajaran konvensional. Hasil pada penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang diterapkan model kooperatif tipe *quick on the draw* adalah 79, sedangkan pada kelas yang diterapkan model pembelajaran konvensional adalah 55,25. Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji-T, Dari hasil perhitungan uji-t di peroleh $T_{hitung} = 3,742747$ sedangkan T_{tabel} (pada taraf signifikan $(\alpha) = 0,05$ dengan derajat kebebasan 18) adalah 2, 100922. Dari data tersebut dapat disimpulkan $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 di tolak dan H_a diterima. Dari hasil pengujian hipotesis tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* lebih berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa IPAS kelas IV di gugus 3 kecamatan prajejan kabupaten bondowoso.

Kata kunci: Model Pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw*, Hasil Belajar

Abstract : The purpose of this study was to see whether there was an effect of the quick on the draw type of cooperative learning model on the learning outcomes of fourth grade IPAS students in the cluster of 3 Prajejan District, Bondowoso Regency. The approach in this research is quantitative approach. This type of research is a Quasi Experiment or pseudo experiment with post-test only Control Group Design research design. The population of this study were fourth grade students of SD Negeri Sempol 1 and SDN Tarum, Prajejan sub-district, Bondowoso district in the 2023/2024 school year as many as 20 students. The sampling technique used non-probability sampling technique, specifically Purposive Sampling. Based on this technique, class IV of SDN Sempol 1 consisting of 12 students was selected as the experimental class and used the quick on the draw type cooperative learning model. Meanwhile, class IV of SDN Tarum consisting of 8 students was selected as the control class and the conventional learning model was applied. The results in this study showed that the average value of student learning outcomes applied to the quick on the draw type cooperative model was 79, while in the class applied to the conventional learning model was 55.25. Hypothesis testing was carried out using the T-test, from the results of the t-test calculation obtained $T_{hitung} = 3.742747$ while T_{tabel} (at a significant level $(\alpha) = 0.05$ with 18 degrees of freedom) was 2, 100922. From these data it can be concluded that $t_{count} > t_{table}$, then H_0 is rejected and H_a is accepted. From the results of hypothesis testing, it can be concluded that the quick on the draw type cooperative learning model has a more positive effect on the learning outcomes of fourth grade IPAS students in cluster 3, prajejan sub-district, bondowoso district.

Keywords: Cooperative Learning Model Quick On The Draw type, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu metode dalam upaya membantu peserta didik untuk beradaptasi dengan baik di lingkungan mereka. Hal ini diharapkan pendidikan dapat memicu perubahan dalam diri mereka yang mana pada akhirnya akan memberikan manfaat bagi masyarakat dan lingkungan sekitar. Menurut Hamalik dalam (Sari, D. M. dkk, 2023: 2761) pendidikan merupakan sebuah proses dengan tujuan untuk membantu

peserta didik agar dapat beradaptasi baik dengan lingkungannya. Dengan begitu, pendidikan akan membawa perubahan dalam diri peserta didik yang memungkinkan mereka untuk berperan secara efektif dalam kehidupan masyarakat. Selain itu, keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada proses pengajaran yang melibatkan berbagai komponen dan saling berhubungan, seperti pendidik, peserta didik, materi, media atau sarana, dan metode pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, siswa akan memperoleh pengetahuan, nilai-nilai keteladanan yang membentuk sikap, serta keterampilan bermanfaat dalam menghadapi berbagai masalah kehidupan

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan disiplin ilmu yang berfokus pada pemahaman tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta, serta interaksi diantara keduanya. Disiplin ini juga melibatkan studi tentang kehidupan manusia sebagai makhluk social, dengan mengintegrasikan bermacam pengetahuan yang disusun secara logis dan sistematis, termasuk analisis sebab-akibat. Ketika siswa sekolah dasarmempelajari lingkungan sekitar mereka, mereka dapat mengamati dan mengalami peristiwa alam dan social sebagai satu kesatuan secara umum. Siswa juga akan dilatih untuk terbiasa mengamati, mengeksplorasi, yang menjadi dasar penting sebelum mereka mempelajari konsep dan topik yang lebih mendalam tentang IPA dan IPS dibangku SMP (Aziza dkk., 2023). Dalam pembelajaran IPAS menuntut siswa aktif dan kreatif belajar serta mampu menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran serta menekankan pada aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa.

Sebagai salah satu sumber ilmu, peran guru dalam merancang pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran, Mulyadin (dalam Wirahmat, 2020). Keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada kreativitas guru dalam suasana belajar yang dapat mendorong siswa untuk aktif belajar (Slameto dalam Wirahmat, 2020). Dengan demikian, model pembelajaran yang digunakan harus bervariasi agar siswa tidak merasa bosan, Mempertimbangkan hal tersebut, Guru sebaiknya memahami kondisi psikologis siswa dan membangun hubungan emosional yang baik dengan siswa sebelum menentukan model atau pendekatan pembelajaran yang akan digunakan. Penerapan *cooperative learning* dapat membantusiswamenghargai keberagaman dan bekerja sama sebagai bagian dari etos akademik dalam menemukan dan mengungkap fenomena ilmiah. Hal ini sesuai dengan pendapat Johnson & Halubec (Ika Wirahmat, 2020) pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan belajar mengajar yang melibatkan Penggunaan kelompok kecil yang memungkinkan siswa untuk bekerja sama untuk memaksimalkan pembelajaran mereka sendiri dan pembelajaran teman-temannya. Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif adalah kooperatif tipe *quick on the draw*, Model Pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* memberikan pengalaman mengenai tentang macam-macam keterampilan membaca yang didorong oleh kecepatan aktivitas ditambah belajar mandiri dan kecakapan ujian yang lain. *Quick on the draw* adalah bagian dari metode pembelajaran kooperatif Strategi ini diperkenalkan oleh paul ginnis (Wiratama, 2020).

Peneliti melakukan wawancara dengan guru dari SDN Tarum dan SDN Sempol 1, hasil yang didapatkan dari wawancara tersebut yakni diperoleh data bahwa terdapat beberapa kesamaan dalam permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran, hal itu mempengaruhi hasil belajar siswa. Permasalahan yang terjadi di sekolah tersebut yakni kurangnya minat belajar siswa, disebabkan kurangnya motivasi belajar serta metode yang digunakan kurang menarik. Membangkitkan motivasi siswa dalam pembelajaran adalah tantangan lain yang harus dihadapi oleh guru. Siswa yang kurang motivasi cenderung kurang aktif dalam kelas, memiliki kinerja yang rendah, dan sulit menghadapi tantangan pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan guru di sekolah tersebut yakni metode konvensional, penggunaan metode yang kurang beragam dan cenderung gaya mengajar yang terlalu banyak ceramah membuat siswa bosan dan kurang aktif dalam proses belajar mengajar. Permasalahan ini berakibat pada hasil belajar siswa yang menjadi rendah. Dengan ini peneliti berkeinginan dalam melaksanakan penelitian guna memberi solusi dengan menuangkan ide dalam bentuk karya ilmiah berupa artikel dan skripsi.

KAJIAN PUSTAKA

Model Pembelajaran Kooperatif

Made wena (dalam Anas Hadi, 2020) Menyatakan jika pembelajaran kooperatif merupakan sistem yang memanfaatkan siswa lain sebagai sumber belajar, selain guru dan sumber belajar lainnya. Pernyataan ini sejalan dengan pandangan Johnson & Halubec (dalam Wirahmat, 2020) yang menyebutkan bahwa pembelajaran kooperatif melibatkan kelompok-kelompok kecil, yang memungkinkan siswa bekerja sama untuk memaksimalkan pembelajaran siswaitusendiri dan pembelajaran satusamalahin. Suprijono (2011:61 dalam Wirahmat, 2020) juga menambahkan bahwa model kooperatif dikembangkan guna mencapai tiga tujuan penting yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran berkelompok yang menekankan peran aktif siswa pada saat proses pembelajaran dengan tujuan membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal dan mengembangkan keterampilan sosial. Model ini juga mengajarkan keterampilan bekerja sama dan juga berkolaborasi, meningkatkan interaksi antar siswa, menciptakan ketergantungan positif, serta mendorong tanggung jawab individu dan komunikasi intensif di antara anggota kelompok, yang pada akhirnya siswa akan aktif belajar.

Kooperative Tipe *Quick On The Draw*

Strategi *quick on the draw* diperkenalkan oleh Ginnis (Wiratama, 2020) yang menjelaskan bahwa dalam proses ini, setiap kelompok diminta untuk mencari dan menulis jawaban dari sebuah masalah di kertas dengan menggunakan materi sumber sebagai referensi, lalu jawaban tersebut diberikan kepada guru untuk dikoreksi. Metode ini bertujuan membiasakan siswa belajar dari sumber, bukan hanya dari guru saja. Aktivitas ini memberikan pengalaman yang mendorong kecepatan aktivitas, kecakapan, serta pembelajaran mandiri untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menjawab pertanyaan dengan cepat, memilah materi yang penting dan membaca pertanyaan dengan cermat.

Model pembelajaran ini menekankan pada pentingnya bekerjasama, yang mana efisiensi kerja kelompok akan mempengaruhi kemajuan kelompok tersebut (Ginnis, 2008). Model pembelajaran kooperatif *quick on the draw* membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan karena disertai dengan suasana permainan, model ini juga berfungsi dalam membangun tim (*team building*), mengembangkan keterampilan sosial (*social skills*), keterampilan berkomunikasi (*communication skills*), pengelola informasi (*processing info*), serta membangun pengetahuan (*knowledge building*).

Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan disiplin ilmu yang berfokus pada pemahaman tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta, serta interaksi diantarakeduanya. Disiplin ini juga melibatkan studi tentang kehidupan manusia sebagai makhluk social, dengan mengintegrasikan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan sistematis, termasuk analisis sebab-akibat. Pengetahuan ini melingkup pengetahuan alam dan pengetahuan sosial.

Pendidikan IPAS berperan penting dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila, yang merupakan gambaran ideal dari peserta didik di Indonesia. Dengan mata pelajaran tersebut siswa akan terbantu dalam mengembangkan rasa ingin tahu terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Rasa ingin tahu ini mendorong siswa untuk memahami bagaimana alam semesta berfungsi dan bagaimana interaksinya dengan kehidupan manusia di bumi. Pemahaman ini dapat digunakan untuk mengidentifikasi berbagai masalah yang dihadapi serta menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS juga melatih siswa untuk memiliki sikap ilmiah, seperti rasa ingin tahu yang tinggi, kemampuan berpikir kritis dan analitis, serta kemampuan menarik kesimpulan yang tepat, yang pada akhirnya akan membentuk kebijaksanaan dalam diri siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Experiment*. Desain *Quasi Experiment* digunakan karena dalam praktiknya, sulit mendapatkan kelompok kontrol yang ideal untuk penelitian (Sugiyono: 2007). *Quasi Experiment* dianggap sebagai penelitian yang tidak sepenuhnya murni karena tidak mengontrol variabel yang diteliti secara penuh. Dalam pendekatan, ini terdapat dua kelompok yang menjadi acuan yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, yang dimana perbandingan dilakukan berdasarkan hasil dari pre-test dan post-test (Lubis, N. M: 2019).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Post-test Only Control Group Design*, di mana terdapat dua kelompok yang dipilih secara acak. Kelompok pertama menerima perlakuan (treatment), sedangkan kelompok kedua tidak menerima perlakuan. Desain penelitian digambarkan pada tabel:

Tabel 1 Rancangan penelitian

E	X	O ₁
K	-	O ₂

Keterangan:

E : Kelas Eksperimen

K : Kelas Kontrol

X : Perlakuan (variabel bebas)

- : Model Konvensional

O₁ & O₂ : Variabel Terikat

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulannya. Populasinya adalah seluruh siswa kelas IV gugus 3 pada semester genap 2023/2024, yang terdiri dari 4 sekolah. Teknik pengambilan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non probability sampling*. Menurut Sugiyono (dalam Fadilah Amin, 2023), *non Probability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel di mana setiap unsur (anggota) populasi tidak memiliki peluang atau kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai anggota sampel. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Model Pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the Draw* dalam penelitian ini lebih menekankan pada aktivitas kerjasamasiswa dalam kelompok-kelompok kecil dengan tujuan menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan serangkaian pertanyaan. Siswa diharuskan aktif dalam kelompok untuk mencari jawaban, menjawab pertanyaan, dan melaporkan hasil diskusi dalam suasana permainan.

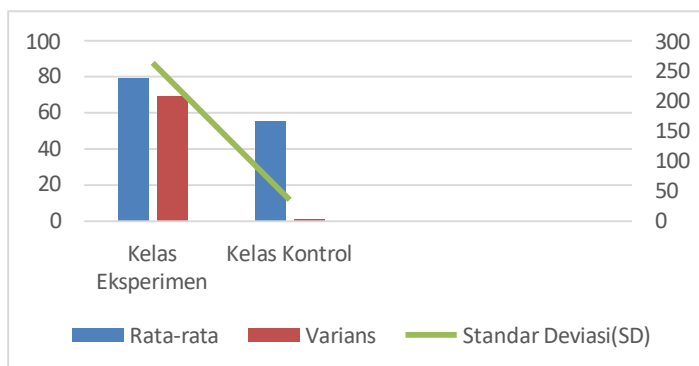
Hasil dan Pembahasan

Penelitian dilakukan di gugus III Kecamatan prajekan kabupaten bondowoso pada kelas IV sebagai kelas eksperimen 12 siswa di SDN Sempol 1 dan 8 siswa sebagai kelas kontrol di SDN Tarum dengan mata pelajaran IPAS semester genap. Setelah data *post-test* dianalisis, diperoleh nilai rata-rata, varians, dan standar deviasi dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang disajikan dalam Tabel 2 berikut:

Tabel 2
Hasil Belajar Siswa kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data Post-test	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rata-rata	79	55,25
Varians	69,373	1,268
Standar Deviasi (SD)	263,38	35,60

Rekapitulasi nilai siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam bentuk diagram batang berikut:



Gambar 1 Diagram Batang Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Untuk menilai pengaruh Model Pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the Draw* terhadap hasil belajar IPAS, dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan rumus liliefors, sementara uji homogenitas menggunakan rumus fisher. Setelah data terbukti normal dan homogeny, analisis dilanjutkan dengan rumus t-test dan rumus *polled varians*. adapun uji normalitas dan homogenitas sebagai berikut:

1. Uji normalitas

Berikut adalah hasil analisis uji normalitas data post-test hasil belajar kedua kelas yang dapat dilihat pada tabel 2:

Tabel 2
Hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kontrol

Variabel	N (banyaknya siswa)	L_{hitung} (L_0)	L_{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	12	0,198	0,242	Berdistribusi Normal
Kontrol	8	0,127	0,285	Berdistribusi Normal

Dari tes hasil belajar untuk kelas eksperimen, diperoleh $L_0 = 0,198$ dan $L_{tabel} = 0,242$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan $n = 12$. Sementara itu, untuk kelas kontrol diperoleh $L_0 = 0,127$ dan $L_{tabel} = 0,285$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan $n = 8$. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar di kedua kelas menunjukkan L_{tabel} lebih kecil dari pada L_0 ($L_0 < L_{tabel}$) sehingga data kedua kelompok tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Berikut perhitungan uji homogenitas yang dijabarkan pada tabel 3:

Tabel 3
Hasil uji normalitas

Statistika	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Varians (s^2)	140,9697	281,3571
Fhitung	0,501035	
Jumlah siswa	12	8

Taraf kesukaran	5%	5%
Ftabel	3,603037	
Kesimpulan	Homogen	

Dari hasil uji homogenitas diperoleh $F_{hitung} = 0,501035$ sedangkan nilai $F_{tabel} = 3,603037$ dengan taraf signifikan dan kebebasan untuk pembilang $V_1 = ; V_2 = .$ data yang diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau dengan nilai $0,501035 < 3,603037$ dapat di simpulkan bahwa kedua variansi tersebut homogen.

3. Uji t-test

Berikut uji hipotesis menggunakan uji t-test, dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini:

Tabel 4
Hasil uji t

Kelas	dk	A	Thitung	Ttabel	keputusan
Eksperimen dan kontrol	18	5%	3,742747	3,603037	Ha diterima

Dari hasil perhitungan uji-t menggunakan t-tes, diperoleh nilai T_{hitung} sebesar 3,742747 sedangkan T_{tabel} (pada taraf signifikan (α) = 0,05 dengan derajat kebebasan 18) adalah 3,603037. Dari data tersebut $T_{tabel} < T_{hitung}$, maka H_0 di tolak, sehingga terdapat pengaruh signifikan hasil belajar siswayang di terapkan model pembelajaran kooperatif tipe quick on the draw.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sampel berasal dari distribusi normal dan memiliki varians yang homogen, yang berarti kedua sampel memiliki kemampuan yang serupa dan dapat digunakan untuk penelitian. Model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, seperti yang terlihat pada uji hipotesis. Berdasarkan hasil uji-t, diketahui bahwa $T_{tabel} < T_{hitung}$, yaitu $2,100922 < 3,742747$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, menunjukkan adanya pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa yang diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe quick on the draw pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD di gugus 3 kecamatan prajekan kabupaten bondowoso. Hal ini menunjukkan penguasaan atau pemahaman konsep belajar eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Berpengaruhnya model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* terhadap hasil belajar peserta didik di SDN Sempol 1 dikarenakan:

1. Model ini mengajarkan siswa agar dapat membangun tim, pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung setiap kelompok aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru, sehingga pembelajaran tidak didominasi oleh pendidik.
2. Mengembangkan keterampilan social siswa dalam kegiatan pembelajaran, siswa mampu bekerja sama dan membangun keterampilan komunikasi antar kelompok dengan baik pada saat menjawab pertanyaan (*question card*) yang diberikan guru.
3. Mengembangkan keterampilan berpikir, dapat memahami materi dan mengelola info dengan baik dengan cara membaca dan mencari jawaban pada *handout* secara bersama-sama.

-
4. Kegiatan pembelajaran yang menerapkan model kooperatif tipe *quick on the draw* terlaksana dengan baik, tahapan selanjutnya yakni guru membahas kembali pertanyaan yang diberikan meminta peserta didik membuat catatan tertulis mengenai pembahasan semua pertanyaan guna membangun pengetahuan siswa dalam penguasaan materi. Sedangkan kelas kontrol yang diterapkan model pembelajaran konvensional, Model pembelajaran ini menekankan pada otoritas pendidik dalam pembelajarannya sehingga proses pembelajaran kurang aktif dan peserta didik menjadi pasif.

Hal tersebut sesuai dengan teori Paul Ginnis (dalam Wiratama 2020) yang menyatakan bahwa Model pembelajaran kooperatif *quick on the draw* juga berfungsi dalam membangun tim (*team building*) yang mengharuskan siswa aktif dalam proses pembelajaran, *social skills* (keterampilan sosial) dalam berinteraksi dan juga bekerja sama, *thinking skills* (keterampilan berpikir) kemampuan siswa dalam memahami materi, *communication skills* (keterampilan berkomunikasi) kemampuan berinteraksi antar kelompok, *processing info* (mengelola info) terkait materi yang didapatkan, dan *knowledge building* (membangun pengetahuan) terhadap materi yang didapatkan.

Luaran Yang Dicapai

Implementasi model kooperatif tipe *quick on the draw* menunjukkan penguasaan atau pemahaman siswa pada mata pelajaran IPAS, peserta didik juga aktif pada saat kegiatan pembelajaran, mampu bekerja sama dan membangun keterampilan komunikasi antar kelompok dengan baik saat proses pembelajaran.

Temuan Penelitian

Temuan penelitian yang dilakukan di SDN Sempol 1 adalah guru sudah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw*, sehingga siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD di gugus 3 kecamatan prajekan, kabupaten bondowoso, dapat disimpulkan bahwa; 1) Model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* lebih efektif dalam membantu siswa memahami mata pelajaran, khususnya materi tentang "bagaimana mendapatkan semua keperluan kita?" pada mata pelajaran IPAS Dan membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan. Hasil belajar siswa terlihat dari nilai rata-rata dari Kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* yaitu 81, Sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu 53,75. 2) Penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* memberikan pengaruh yang cukup baik terhadap hasil belajar siswa, hal tersebut terlihat dari uji hipotesis menggunakan uji-t dengan *polled varians*. Hasil belajar siswa menunjukkan $T_{tabel} < T_{hitung}$ yaitu $2,100922 < 3,742747$. Yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.

Ucapan Terima Kasih

Artikel ini disusun untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar sarjana pendidikan di Universitas Abdurachman Saleh Situbondo. Penulis dengan penuh keikhlasan dan kerendahan hati mengucapkan puji syukur karena artikel ini dapat diselesaikan tepat waktu. Dalam proses penyelesaian artikel ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan baik secara moral maupun material dari berbagai

pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis ingin mengungkapkan rasa hormat dan terimakasih kepada bapak Afif Amroellah, S.Pd, M.Pd., sebagai Dosen Pembimbing Utama, dengan kesabarannya telah meluangkan waktu dan memberikan pengarahan dan bimbingan dalam menyelesaikan artikel ini serta ibu Amalia Risqi Puspitanintyas, M.Psi., sebagai Dosen Pembimbing Anggota, dengan kesabarannya telah meluangkan waktu dan memberikan pengarahan serta bimbingan dalam menyelesaikan artikel ini. Serta kepada Universitas Abdurachman Saleh yang telah memberikan fasilitas dan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan jurnal ini.

References

- Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). *Statistik pendidikan: teori dan praktik dalam pendidikan*. Medan:Widya Puspita.
- Lubis, N. M. (2019) Pengaruh model pembelajaran role Playing terhadap hasil belajar siswakeselas IV MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) TA 2018/2019. *Skripsi*. (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).
- Sari, D. M., Prasetyawati, R. D., Miyono, N., & Riskiyati, N. (2023). Peran Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 SDN Karanganyar Gunung 02. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 2760-2768.
- Wirahmat, I. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif tipe Quick On The Draw. *SUPERMAT Jurnal Pendidikan Matematika*, 20-31.
- Wiratama, W. M. (2020). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Quick on The Draw *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 187-197.