Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)

E-ISSN: 2986-9528| P-ISSN: 2986-9439
Website https://ejournal.lapad.id/index.php/pjpi

Open Access under CC BY NC SA
Copyright © 2026, Karunia Afiat, et.al

Vol. 4, No. 3, 2026, 1991-2006
DOI:https://doi.org/10.61930/pjpi.v4i3.

Pengaruh Model Pembelajaran *Quick On The Draw* Berbantuan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V MIS Darussalam Batumarta VI

Karunia Afiat[1]), Ahmad Bukhari Muslim[2]), Muhammad Muchsin Afriyadi[3])
[1,2,3)] Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Bandar Lampung, Indonesia

Email: Karuniaafiat845@gmail.com, Bukharimuslim@radenintan.ac.id, Muchsinafriyadi@radenintan.ac.id

Abstract

This study aims to determine the differences in student learning outcomes before and after the implementation of the "Quick on the Draw" learning model, supported by "quartet" (card game) media, in the subject of Natural and Social Sciences (IPAS) for fifth-grade students at MIS Darussalam Batumarta VI, East Ogan Komering Ulu (OKU Timur), South Sumatra. The study employs a quantitative approach using a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The sample consists of 25 students, selected through a saturated sampling technique. Data were collected using learning achievement tests administered before and after the intervention, as well as through documentation. Data analysis was conducted using SPSS version 29, involving the Shapiro-Wilk normality test and a paired-samples t-test. The results indicate an improvement in student learning outcomes following the implementation of the "Quick on the Draw" learning model supported by quartet card media. This is evidenced by an increase in the mean significance value from 0.643 in the pretest to 0.899 in the posttest. The paired-samples t-test yielded a t-value of −7.501, with 24 degrees of freedom and a significance level of $p < 0.001$. The mean difference between the pretest and posttest scores (pretest minus posttest) was −12.12903, indicating that the posttest scores were approximately 12.13 points higher. Consequently, there is a significant difference in learning outcomes before and after the implementation of the "Quick on the Draw" learning model supported by quartet card media.

Keywords: *Quick on the Draw, quartet cards, learning outcomes, IPAS.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran Quick on the Draw berbantuan media kartu kuartet pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V di MIS Darussalam Batumarta VI, OKU Timur, Sumatera Selatan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-experimental dan desain One-Group Pretest-Posttest. Sampel penelitian berjumlah 25 siswa yang ditentukan melalui teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan menggunakan tes hasil belajar yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan serta dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan bantuan SPSS versi 29 melalui uji normalitas Shapiro-Wilk dan Paired Samples t-Test. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran Quick on the Draw Berbantuan media kartu kuartet. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan nilai sig rata-rata pretest sebesar 0,643 menjadi 0,899 pada posttest. serta nilai Hasil uji

Paired Samples t-Test menunjukkan nilai t sebesar −7,501, derajat kebebasan 24, dan signifikansi p < 0,001. Rata-rata selisih skor pretest dan posttest (pretest dikurangi posttest) sebesar −12,12903, yang menunjukkan bahwa skor posttest lebih tinggi sekitar 12,13 poin. Dengan demikian, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan model Quick on the Draw berbantuan media kartu kuartet.

Kata kunci: *Quick On The Draw, Kartu Kuartet, Hasil Belajar, IPAS.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan yang berlangsung sebagai upaya mengembangkan potensi sepanjang hayat. Melalui Pendidikan siswa akan mendapatkan pengalaman belajar secara terprogram, baik dalam bentuk pendidikan formal dan non formal yang bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan-kemampuan serta potensi individu.

Sebagaimana di jelaskan dalam Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa tujuan Pendidikan Nasional yaitu: mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk 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 (Ahdar, 2021). Berdasarkan ketentuan tersebut, pendidikan dapat dipahami sebagai proses yang tidak hanya menekankan pengguasaan pengertahuan, tetapi juga pembentukan karakter dan pengembangan potensi individu.

Selain berdasarkan ketentuan yuridis, pendidikan juga memiliki landasan religius, khusunya dalam perspektif Islam, Hal ini dijelaskan dalam Al-Qur`an surat Al-Alaq yang memuat perintah membaca sebagai dasar dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Sebagaimana QS. Al-Alaq Ayat 1-5:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِيْ خَلَقَۚ ۝خَلَقَ الْاِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍۚ ۝اِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْاَكْرَمُۙ ۝
الَّذِيْ عَلَّمَ بِالْقَلَمِۙ ۝ عَلَّمَ الْاِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

Artinya: "bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan qalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya." (QS. AL-`Alaq:1-5)

Pada ayat tersebut menjelaskan bahwa pendidikan dalam Islam memiliki kedudukan penting sebagai sarana memperoleh ilmu pengetahuan melalui usaha belajar

yang bersungguh-sungguh. Proses tersebut menjadi bagian dari usaha manusia untuk meningkatkan kualitas diri, baik dari aspek intelektual maupun moral. Selain itu, ayat tesebut menegaskan bahwa ilmu ialah karunia Allah Swt. Yang perlu dimanfaatkan secara bijaksana, karena manusia memiliki keterbatasan pengertahuan sehingga membutuhkan proses belajar untuk mendapatkan pemahaman dan mempunyai wawasan yang luas (Ahar, 2021).

Berdasarkan landasan yuridis dan religius tersebut, pelaksanaan pendidikan perlu diwujudkan melalui proses pembelajaran yang mampu dalam mengembangkan potensi siswa secara optimal. Melalui kegiatan belajar yang memberikan pengalaman yang aktif, kreatif, dan bermakna, sehingga peserta didik tidak hanya memahami dalam materi pembelajarannya saja tetapi mampu meningkatkan hasil belajarnya secara maksimal.

Dalam mewujudkan pembelajaran yang sesuai dengan landasan yuridis dan religius tersebut, peran guru sangatlah penting sebagai pihak yang menciptakan, merancang, dan melaksanakan proses pembelajaran. Guru dituntut memiliki kompetensi dan profesional dalam menentukan pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya dilihat dari tersampaikannya materi pembelajaran, tetapi juga perlu memperhatikan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar. Salah satu indikator yang digunakan untuk mencapai tujuan tersebut adalah hasil belajar.

Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh murid setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar yang belum maksimal tentu akan menjadi tolak ukur keberhasilan dari proses belajar mengajar. Kondisi tersebut dapat menjadi evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan proses pembelajaran kreatif, efektif, dan efisien dengan mempertimbangkan kemampuan murid yang memiliki karakteristik yang berbeda (Ningrum, 2022). Salah satunya upaya yang dapat dilakukan adalah menentukan media pembelajaran dan model pembelajaran yang tepat digunakan dalam mengajar agar materi dapat lebih mudah dipahami dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media juga memiliki peranan penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar yaitu sebagai sarana penyampaian informasi yang dapat membantu siswa memahami materi secara konkret dan bermakna. Terutama ketika materi membutuhkan penjelasan melalui gambar atau objek tertentu. Oleh karena itu, guru bertanggung jawab dan mampu dalam merencanakan dan mengelola kegiatan pembelajaran sesuai dengan

tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada setiap mata pelajaran (Khaerudi dkk, 2019).

Di samping media, model pembelajaran juga menjadi unsur penting dalam mengatur jalanya kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran mencakup pendekatan yang digunakan, tujuan pengejaran, tahapan kegiatan, lingkungan belajar, serta pengelolaan kelas. Hal tersebut perlu pertimbangan karakteristik siswa, sifat, materi bahan ajar, dan ketersediaan fasilitas pada sekolah (Agus, 2022).

Namun, pada kenyataannya, dalam praktik di lapangan masih ditemukan proses pembelajaran yang kurang dalam memanfaatkan media atau model pembelajaran secara optimal. Pembelajaran tersebut masih didominasi oleh penjelasan guru, sementara murid beperan hanya sebagai penerima informasi saja. Kondisi tersebut menyebabkan tidak ada keterlibatan murid dalam kegiatan belajar sehingga suasana belajar kurang interaktif, serta komunikasi antara guru dan murid belum terjalin secara efektif, oleh karena itu pembelajaran menjadi kurang bermakna dan membosankan.

Berdasarkan obervasi awal yang dilakukan peneliti di lingkungan MIS Darussalam Batumarta VI, proses belajar mengajar terutama pada mata pelajaran IPAS di kelas V, diketahui bahwa dalam pemanfaatan media pembelajaran oleh guru masih sangat terbatas, meskipun sekolah telah memfasilitasi media pembelajaran yang dapat mendukung dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar guru sebagian besar masih menggunakan buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai media pembelajaran. Media lain seperti alat peraga, media visual, proyektor, dll. Namun, jarang dimanfaatkan oleh guru. Sehingga, proses pembelajaran dari pertemuan kepertemuan masih menggunakan pola yang sama sehingga cenderung monoton dan kurang menarik bagi murid.

Berdasarkan observasi awal, kondisi tersebut berdampak untuk sebagian besar murid. Guru lebih banyak menjelaskan materi di depan kelas, sementara murid hanya mendengarkan dan mencatat. Selain kondisi tersebut berdampak sekali pada rendahnya pemahaman murid terhadap konsep-konsep pemahaman pada mata pelajaran IPAS yang bersifat abstrak karena tidak didukung oleh media pembelajaran yang konkret. Akibatnya, hasil belajar murid belum optimal.

Tabel 1
Data Hasil Pra Penelitian Terhadap Hasil Belajar IPAS
Siswa Kelas V MIS Darussalam Batumarta VI

Nilai Interval	Jumlah Siswa	Presentase	Kategori
<70	13	52%	Rendah
70-84	8	32%	Sedang
85-100	4	16%	Sangat Tinggi
Jumlah	**25**	**100**	

Sumber: Data Awal Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Kelas V MIS Darussalam Batumarta VI Oku Timur Sumatera Selatan Tahun Ajaran 2026/2027

Berdasarkan tabel 1 hasil pra penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa pada 28 peserta didik kelas V terdapat 13 murid (52%) berada pada kategori sangat rendah, 8 murid (32%) berada pada kategori sedang, dan 4 murid (16%) berada pada kategori sangat tinggi. Data tersebut menunjukkan bahwa terdapat sebagian murid yang masih berada pada kategori rendah sehingga diperlukan perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS (Data Sekolah, 2026).

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Quick On The Draw* Berbantuan Media Kartu kuartet. Media kartu kuartet merupakan permainan kartu bergambar yang setiap kartunya memuat keterangan berupa tulisan untuk menjelelaskan sebuah gambar yang terdapat pada kartu tersebut. Media kartu kuartet ini bersifat kompetitif dan sangat menarik sehingga sesuai dengan karakteristik pembelajaran di Sekolah Dasar yang menekankan prinsip belajar sambil bermain (Amaliah, 2024).

Media kartu kuartet ini dapat dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw*. Model pembelajaran tipe *Quick On The Draw* adalah salah satu model pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses belajar mengajar agar membuat murid menjadi aktif dan lebih bergairah di dalam prosesnya. *Quick On The Draw* menekankan pada keaktifan dalam pembelajaran dalam kerjasama, kecepatan, dan produktif dibanding dengan individu atau menduplikat tugas. Model pembelajaran *Quick On The Draw* memiliki fungsi yaitu membangun kerja sama tim, keterampilan sosial, keterampilan berpikir, keterampilan berkomunikasi, mengelola info, dan membangun pengetahuan (Mahardika & Wiratama, 2020).

Penggunaan media kartu ini diperkuat oleh penelitian terdahulu yang dilakukan

oleh Agis Sucia Ningrum yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V MI Muabiddin Sukorejo Demak Tahun Pelajaran 2021/2022" menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa. Terlihat dari hasil nilai *Pretest & Postest*, hasil nilai *pretest* sebelum diberi perlakukan dengan media kartu kuartet memperoleh nilain rata-rata 49,033. Setelah diberikan perlakukan atau *treatment* dengan menggunakan media kartu kuartet memperoleh nilai-nilai 82, 567. Hal ini menunjukan perbedaan yang signifikan antara hasil belajar dengan menggunakan media kartu kuartet pada kelas v berpengaruh dari pada pembelajaran dengan media yang selama digunakan. Penggunaan media pembelajaran ini saat membantu mengatasi masalah yang sering dihadapi oleh guru maupun murid (Ningrum, 2022).

Adapun pembaruan dalam penelitian ini terletak pada peintegrasikan model pembelajaran *Quick on the Draw* dengan media kartu kuartet dalam satu rangkaian kegiatan pembelajaran IPAS. Model pembelajaran digunakan untuk mengatur aktivitas kerja sama kelompok dalam mencari sebuah informasi dam menyelesikan tugas, sedangkan media kartu kuartet dimanfaatkan untuk menyajikan materi melalui gambar dan tulisan. Perpaduan kedua tersebut diterapkan secara khusus pada materi harmoni dalam ekosistem di kelas V MIS Darussalam Batumarta VI dengan fokus pengujian pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan kondisi Pembelajaran dilapangan serta didukung oleh hasil penelitian terdahulu, pemanfaatan media pembelajaran kurang bervariasi, serta hasil belajar murid belum mencapai hasil yang optimal. Oleh karena itu, penelitian tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**Pengaruh Model Pembelajaran Quick On The Draw Berbantuan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajatan IPAS Kelas V Di MIS Darussalam Batumarta VI Oku Timur Sumatera Selatan"**. Karena dianggap sesuai dengan permasalahan yang terjadi di lapangan serta diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam pengembangan alternatif pembelajran IPAS yang lebih menarik, aktif, dan interaktif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen jenis pre-experimental. Desain yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini, satu kelompok diberikan tes awal (O_1), kemudian memperoleh perlakuan (X),

dan selanjutnya diberikan tes akhir (O_2). Perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Quick on the Draw* berbantuan media kartu kuartet. Desain ini digunakan penelitian karena untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan pada satu kelompok, sehingga tidak melibatkan kelompok kontrol sebagai pembanding.

Penelitian dilaksanakan pada murid kelas V MIS Darussalam Batumarta VI, Kecamatan Madang Suku III, Kabupaten OKU Timur, Sumatera Selatan, pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027. Sampel penelitian berjumlah 25 murid dan ditentukan menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu seluruh anggota populasi yang menjadi sasaran penelitian dijadikan sampel.

Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar yang diberikan sebelum perlakuan (pretest) dan setelah perlakuan (posttest). Perlakuan dilaksanakan pada pembelajaran IPAS materi Harmoni dalam Ekosistem. Penerapan model pembelajaran *Quick on the Draw* Berbantuan media kartu kuartet dilakukan melalui beberapa tahapan yang dikemukakan oleh (Amin&Linda, 2022), yaitu: (1) Guru menyiapkan satu set kartu kuartet dan kartu pertanyaan sesuai materi Harmoni dalam ekosistem; (2) Guru membagi siswa kadalam beberapa kelompok yang terdiri 4-5 siswa, serta menunjuk salah satu siswa sebagai pelari untu mengambil kartu pertanyaan yang sudah tersedia dimeja guru; (3) Guru menyampaikan aturan permainan; (4) Anggota kelompok berdiskusi untukmencari jawaban dengan menggunakan media kartu kuartet; (5) setelah jawaban selesai, jawaban diperiksa kepada guru untuk diperiksa. Jika jawaban sudah lengkap, kelompok diperbolehkan mengambil kartu pertanyaan selanjutnya; (6) kelompok yang menyelesaikan dengan tepat dan cepat menjadi pemenang. Kegiatan diakhiri dengan pembahasan jawaban dan penyimpulan materi bersama guru.

Instrumen penelitian berupa tes yang disusun berdasarkan tujuan pembelajaran dan indikator kognitif pada materi Harmoni dalam ekosistem. Kisi-kisi instrumen mencakup materi komponen ekosistem, rantai makanan, jaring-jaring makanan, tranfer energi dan peran manusia. Instrumen tes terdiri atas 25 Pilihan ganda dan 5 Esai. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan rehabilitas untuk mengetahui kelayakan setiap butir soal serta konsistensi instrumen dalam mengukur hasil belajar siswa. Sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung pelaksanaan penelitian.

Analisis data meliputi statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk, dan uji

hipotesis. Uji Paired Samples t-Test digunakan apabila asumsi normalitas data selisih skor pretest dan posttest terpenuhi. Apabila asumsi tersebut tidak terpenuhi, analisis alternatif yang direncanakan adalah uji Wilcoxon Signed-Rank. Seluruh pengujian dilakukan dengan bantuan SPSS versi 29 pada taraf signifikansi 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Instrumen

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes terlebih dahulu melalui tahap pengujian untuk mengetahui kelayakan butir soal. Pengujian instrumen mencakup uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda terhadap 30 butir soal uji coba. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa nilai r-hitung setiap butir berada pada rentang 0,491–0,752. Dengan r-tabel 0,396 pada taraf signifikansi 5% dan jumlah peserta uji coba 25 orang, seluruh butir memenuhi kriteria validitas. Selanjutnya, hasil uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha memperoleh nilai 0,860, sedangkan Cronbach's Alpha Based on Standardized Items sebesar 0,827. Dengan nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,70, sehingga instrumen uji coba dinyatakan memiliki konsistensi internal yang baik. Hasil uji tingkat kesukaran menunjukkan 7 butir soal berkategori mudah dan 23 butir berkategori sedang. Tidak terdapat butir soal yang termasuk kategori sukar. Adapun hasil uji daya pembeda menunjukkan 11 butir berkategori kurang, 7 butir cukup, 7 butir baik, dan 5 butir sangat baik. Hasil pengujian tersebut digunakan untuk menentukan butir soal yang digunakan untuk menentukan butir soal yang akan digunakan dalam mengukur hasil belajar murid.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar murid sebelum dan sesudah diberikan perlakuan beristribusi normal. Pengujian tersebut menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel penelitian sebanyak 25 Berdasarkan hasil Uji Normalitas, nilai signifikansi pretest sebesar 0,643 dan posttest sebesar 0,899. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest memenuhi kriteria normalitas.

Uji Korelasi Pretest dan Posttest

Hasil Paired Samples Correlations menunjukkan jumlah sampel 25 murid, koefisien korelasi 0,831, dan signifikansi 0,000 (dilaporkan sebagai $p < 0,001$). Nilai korelasi tersebut menunjukkan hubungan positif yang kuat antara skor pretest dan posttest. Namun, hasil korelasi tidak digunakan sebagai dasar utama untuk menyimpulkan perbedaan hasil belajar; kesimpulan perbedaan ditentukan melalui uji Paired Samples t-Test.

Uji Hipotesis (Paired Samples t-Test)

Hasil uji Paired Samples t-Test menunjukkan rata-rata selisih skor pretest dan posttest (pretest − posttest) sebesar −12,12903, standar deviasi 9,00275, standar error 1,61694, nilai t sebesar −7,501, derajat kebebasan 24, dan signifikansi 0,000 ($p < 0,001$). Selisih rata-rata yang bernilai negatif menunjukkan bahwa skor posttest lebih tinggi daripada skor pretest. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Quick on the Draw* berbantuan media kartu kuartet pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V di MIS Darussalam Batumarta VI, OKU Timur, Sumatera Selatan. Berdasarkan hasil *uji Paired Samples t-Test*, diperoleh nilai ttt sebesar −7,501 dengan nilai signifikansi $p<0,001p<0,001p<0,001$, lebih kecil daripada 0,05. Selisih rata-rata nilai pretest dan posttest sebesar −12,12903 menunjukkan bahwa nilai setelah perlakuan lebih tinggi sekitar 12,13 poin dibandingkan nilai sebelum perlakuan. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar murid setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model Quick on the Draw berbantuan media kartu kuartet.

Model pembelajaran *Quick on the Draw* merupakan model pembelajaran yang mendorong murid untuk belajar secara aktif melalui kegiatan kelompok dan penyelesaian tugas dalam waktu tertentu. Murid terlibat dalam proses membaca informasi, memahami pertanyaan, mendiskusikan jawaban, dan menyelesaikan tugas bersama anggota kelompok. Karakteristik tersebut memberikan kesempatan kepada murid untuk berpartisipasi secara langsung dalam pembelajaran. Kegiatan yang menuntut kecepatan

dan ketepatan juga dapat melatih konsentrasi, tanggung jawab, serta kemampuan bekerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Penggunaan media kartu kuartet mendukung pelaksanaan model *Quick on the Draw* melalui penyajian informasi dalam bentuk visual yang menarik. Kartu dapat memuat gambar, istilah, dan informasi yang berkaitan dengan materi Harmoni dalam Ekosistem sehingga membantu murid mengenali konsep yang sedang dipelajari. Melalui kegiatan membaca, mengamati, mengelompokkan, dan mencocokkan informasi pada kartu, murid memperoleh kesempatan untuk memahami materi melalui aktivitas yang lebih bervariasi. Media tersebut juga dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih konkret, khususnya ketika menjelaskan hubungan antarkomponen dalam ekosistem.

Perpaduan model *Quick on the Draw* dan media kartu kuartet memberikan pengalaman belajar yang menggabungkan aktivitas berpikir, diskusi, dan penggunaan media visual. Model pembelajaran mengatur alur kegiatan dan mendorong keterlibatan murid, sedangkan kartu kuartet membantu menyajikan informasi yang dipelajari. Ketika murid menyelesaikan tugas secara berkelompok, mereka tidak hanya mencari jawaban, tetapi juga perlu memahami informasi dan menyampaikan hasil diskusi kepada anggota kelompok. Proses tersebut berpotensi membantu murid mengembangkan pemahaman materi melalui keterlibatan langsung selama pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran secara berkelompok juga membuka peluang bagi murid untuk saling bertukar informasi dan membantu teman yang mengalami kesulitan memahami materi. Murid dapat menyampaikan pendapat, mengajukan pertanyaan, serta membandingkan jawaban berdasarkan informasi yang tersedia. Interaksi tersebut memberikan ruang bagi terjadinya proses belajar antarteman, sehingga pemahaman tidak hanya diperoleh dari penjelasan guru. Selain mendukung aspek kognitif, kegiatan kelompok juga dapat melatih komunikasi, sikap menghargai pendapat, dan tanggung jawab terhadap tugas bersama.

Peningkatan nilai setelah perlakuan dapat dipahami sebagai hasil yang berkaitan dengan keterlibatan murid dalam kegiatan pembelajaran. Materi yang dipelajari melalui diskusi dan penggunaan kartu memberikan kesempatan kepada murid untuk memproses informasi dengan cara yang berbeda dari pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan lisan. Murid perlu membaca, mengingat, menghubungkan informasi, dan menentukan jawaban yang sesuai. Aktivitas tersebut dapat membantu memperkuat

pemahaman terhadap materi IPAS, terutama ketika kegiatan dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tingkat kemampuan murid.

Hasil penelitian ini juga memperlihatkan bahwa penggunaan model dan media pembelajaran perlu dipandang sebagai satu kesatuan dalam pelaksanaan pembelajaran. Model *Quick on the Draw* menyediakan struktur kegiatan yang mendorong partisipasi aktif, sedangkan kartu kuartet menjadi sarana untuk menyajikan materi dan mendukung penyelesaian tugas. Kombinasi keduanya dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif karena siswa memperoleh kesempatan untuk mempelajari materi sekaligus menggunakannya dalam kegiatan kelompok. Meskipun demikian, keberhasilan pelaksanaan tetap dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola waktu, menyusun pertanyaan, membagi kelompok, dan memastikan setiap murid terlibat secara proporsional.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Agis Ningrum (2022) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap hasil belajar siswa. Terlihat dari hasil nilai *Pretest & Postest*, hasil nilai *pretest* sebelum diberi perlakukan dengan media kartu kuartet memperoleh nilain rata-rata 49,033. Setelah diberikan perlakukan atau *treatment* dengan menggunakan media kartu kuartet memperoleh nilai-nilai 82, 567. Hal ini menunjukan perbedaan yang signifikan antara hasil belajar dengan menggunakan media kartu kuartet pada kelas v berpengaruh dari pada pembelajaran dengan media yang selama digunakan. Selain itu, penelitian terdahulu dilakukan oleh Mahardika (2020) hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa memperoleh presentase sebesar 87,5% dengan kategori aktif, sedangkan presentase siswa yang menyelesiakan tugas secara berkelompok mencapai 100%. Selain itu, respon pada siswa terhadap penerapan model pembelajaran ini memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,2 yang menunjukkan respons positif. Hasil penelitian tersebut relevan dengan penelitian ini karena model pembelajaran *Quick on the Draw* sama-sama menekankan aktivitas kelompok, keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, kedua penelitian tersebut memberikan gambaran bahwa model pembelajaran *Quick on the Draw* dapat mendukung keterlibatan siswa, sedangkan penggunaan media kartu kuartet memberikan tambahan sarana visual dalam pembelajaran.

Hasil uji korelasi menunjukkan koefisien sebesar 0,831 dengan nilai signifikansi $p<0,001p<0,001p<0,001$. Nilai tersebut menunjukkan adanya hubungan positif yang kuat

antara nilai pretest dan posttest. Artinya, murid yang memperoleh nilai relatif tinggi pada pengukuran awal cenderung memperoleh nilai relatif tinggi pula pada pengukuran akhir. Akan tetapi, korelasi tersebut tidak secara langsung menunjukkan besarnya peningkatan hasil belajar. Perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan lebih tepat dijelaskan berdasarkan hasil uji Paired Samples t-Test, yang menunjukkan adanya perbedaan rata-rata yang signifikan.

Secara statistik, hasil pengujian mendukung hipotesis alternatif bahwa terdapat perbedaan hasil belajar murid sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Quick on the Draw* berbantuan media kartu kuartet. Hasil ini memberikan gambaran bahwa penggunaan model dan media tersebut dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran IPAS kelas V. Pembelajaran yang melibatkan aktivitas kelompok dan media visual berpotensi memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi, sekaligus mendorong siswa untuk terlibat dalam proses memahami materi.

penelitian ini menggunakan desain one-group pretest-posttest design yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan model pembelajaran *quick on the draw* berbantuan media kartu kuartet, penggunaan satu kelompok sebagai subjek perubahan hasil belajar secara langsung. Mesukipun demikian, desain ini belum melibatkan kelas kontrol sebagai pembanding. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat menggunakan kelas kontrol pembanding agar pangaruh perlakuan dapat diuji secara kuat dan luas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, terdapat perbedaan hasil belajar murid yang signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran Quick on the Draw berbantuan media kartu kuartet pada mata pelajaran IPAS kelas V di MIS Darussalam Batumarta VI, OKU Timur, Sumatera Selatan. Hasil uji Paired Samples t-Test memperoleh nilai t sebesar −7,501 dengan df = 24 dan $p < 0,001$. Rata-rata selisih pretest dan posttest sebesar −12,12903 menunjukkan bahwa skor posttest lebih tinggi sekitar 12,13 poin. Model Quick on the Draw berbantuan media kartu kuartet dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif untuk menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih aktif dan interaktif. Kesimpulan ini dibatasi oleh penggunaan desain satu kelompok tanpa kelompok kontrol.

SARAN

Guru dapat mempertimbangkan penerapan model Quick on the Draw berbantuan media kartu kuartet sebagai alternatif pembelajaran IPAS, dengan tetap menyesuaikan materi, pengelolaan waktu, pembagian kelompok, dan keterlibatan seluruh murid. Peneliti selanjutnya disarankan melibatkan kelompok kontrol dan jumlah sampel yang lebih luas agar perbandingan hasil pembelajaran dapat diperoleh secara lebih komprehensif.

KONTRIBUSI PENULIS

Penulis berkontribusi dalam penyusunan konsep penelitian, perumusan masalah, pengumpulan data, analisis data, interpretasi hasil penelitian, serta penyusunan dan penyempurnaan artikel ilmiah. Seluruh proses penelitian dan penulisan artikel dilakukan dengan bimbingan dosen pembimbing.

DAFTAR PUSTAKA

Ahdar. (2021). *Ilmu Pendidikan*. edited by Musyarif. Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press.

Aini, Septi Dariyatul, dan 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* 3:19–30. doi:https://doi.org/10.25217/numerical.v3i1.421 Strategi.

Amalia, Izzatul. (2024). "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Ips Di Smp Al-Muttaqin Jember Tahun Pelajaran 2022/2023." 1–143.

Amin, dan Linda Yurike Susana Sumendap. (2022). *Model Pembelajaran Kontemporer*. Pusat Penerbitan LPPM.

Ayu Reza Ningrum. (2024). *Pembelajaran IPS Pada Jenjang Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pranala.

Darsimon. (2026). *Metode Penelitian Eksperimen Dalam Pendidikan*. Jawa Timur: Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah.

Dasep bayu Ahyar, dkk. (2021). *Model-Model Pembelajaran*. Pradina Pustaka.

Erlin. K Tobamba, Eko Siswono, Khaerudin. 2(019). "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Taman Cendekia* 03(02).

Fadilah, Aisyah, dan Nasywa Atha Kanya. (2023). "Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1(2):8–9.

Farhan, M., Taofik, dan Soleh, A. D. (2025). "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle

Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10:283-.

Fitriyana, Diah, Ahmad Faozan, Irwan Sumarno, dan Heri Maria Zulfiati. (2024). "Penggunaan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar." *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Dasar Pada Kurikulum Merdeka* 351–60.

Flantika, Feny Rita, dkk. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Padang: PT. Global Ekekutif Teknologi.

Hardani. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.

Hidayani, Nurul, Nikmatul Khoiriyah Daulay, Aisyah Ramadhani, Annisa Syafitri, Siregar, and melyani sari Sitepu. (2025). "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Terhadap Motivasi Belajar Pkn Pada Peserta Didik." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10.

Hikmah, Fatatul, dan Fathul Niam. (2022). "Pengembangan Kartu Kuartet (Kartet) Materi Wujud Benda Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata (Pada Siswa Kelas II SDI Ma'arif Tawangsari Garum)." *Patria Eduacational Journal (PEJ)* 2(2):74–88. doi:10.28926/pej.v2i2.103.

Kadek, Ni, Krisma Devi, Yunika Manik, dan I. Gede Wawan Sudatha. (2021). "Instrumen Tes Hasil Belajar Pada Muatan Pelajaran IPA Untuk Kelas IV Sekolah Dasar." *Indonesian Journal Of Instruction* 2:22–28. doi:https://doi.org/10.23887/iji.v2i1.44507 Instrumen.

Karsono, yudianto Sujana, Joko Daryanto, dan Ngadino Yustinus. (2014). "Penggunaan Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Seni Tradisi Nusantara Pada Siswa Sekolah Dasar." *Mimbar Sekolah Dasar* 1(April):43–49. http://jurnal.upi.edu/mimbar-sekolah-dasar/.

Kusuma, Jaka Wijaya., Supardi, Muh. rijalul Akbar, Ratnah, Muh. Fitrah, and Sepriano. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Marhayani, D. A., Mertika, dan Siti Nurani. (2022). "Pengaruh Model Pembelajaran Quick On The Draw Terhadap Hasil Belajar Ips." *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* (1):17–21.

Malik. A. (2018). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish

Mahesya Az-zahra Andryannisa, dkk. (2023). "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Sd Islam Riyadhul Jannah Depok." *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 2(3):11716–19. https://publisherqu.com/index.php/pediaqu.

Muhid, Abdul. (2019). *Analisis Statistik 5 Langkah Praktis Analisis Statistik Dengan SPSS for Windows*. Sidoarjo: Zifatama Jawara.

Nadhifah, Yenin, Fathul Zannah, Nurul Fauziah, Hairunisa, dan Masrid Pikoli. (2023). *Pengetahuan Alam Dan Sosia (IPAS)*. Sumatera Barat: PT. Global Ekekutif Teknologi.

Ningrum, Agis Sucia, Fakultas Ilmu Tarbiyah Universitas Islam Negeri Walisongo. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Mi Muabiddin Sukorejo Demak Tahun Pelajaran *2021/2022*.

Purnomo, Agus, Maria Kanusta, Fitriyah, Muhammad Guntur, rabiatul adawiyah Siregar,

Supardi Ritonga, sri ilham Nasution, Siti Maulidah, dan Nora Listantia. (2022). *Pengantar Model Pembelajaran*. Lombok Tengah: yayasan Hamjah Diha.

Salamun, Ana Widyastuti, Syawaluddin, dan Rini Nafsiati Astuti. (2023). *Model-Model Pembelajaran Inovativ*. Lampung: Yayasan Kita Menulis.

Sapriyah. (2019). "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2(1):470–77.

Sartika, Septi Budi, Rahmania Sari Untari., Vanda Rezania, dan Luluk Iffatur Rochmah. (2022). *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Sidoarjo: UMSIDA Press.

Sawitri, Ester Reni. (2022). *Model Discovery Learning Berbantuan Komik Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.

Suci Indah Amalia. dkk (2026). "Penggunaan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila." *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 12 no. 01.

Soesana, Abigali, Hani Subakti, Karwanto, dkk. (2023). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Kita Menulis.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suhelayanti, Syamsiah Z, Ima Rahmawati, Year Rezeki Patricia Tantu, dan Wiwin Rewini Kunusa. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)*. Langsa: Yayasan Kita Menulis.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Wahyuni, Rani Sri, Shokhibul Arifin, Ika Puspitasari, dkk. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Bandung: Widina Media Utama.

Wiratama, Wayan Mahardika Prasetya. (2020). "Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Quick On The Draw." *Scholaria:Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* Vol. 10 no:187–97.

Yuyun Dwi Haryanti, dkk. (2023). *Media Pembelajaran*. Bandung: Inndie Press.

Zulniati, M. Syahru. Rizal, Rizki Ananda, Hana Putri Pebriana, dan Mufarizuddin. (2024). "Penerapan Model Pembelajaran Quick on The Draw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Journal of Education Research* 5(4):6830.

2006 | Pengaruh Model Pembelajaran *Quick On The Draw* Berbantuan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V MIS Darussalam Batumarta VI
Karunia Afiat, Ahmad Bukhari Muslim, Muhammad Muchsin Afriyadi