

## Implementasi Model *Quick on The Draw* Untuk Meningkatkan Keterampilan Kerja Sama Siswa dalam Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah

Pai Datul Laili\*, Zainap Hartati, Nurul Hikmah  
Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia  
\*lailipaidatul@gmail.com

### Abstract

*The low participation and contribution of students in group discussions result in a lack of cooperation among them. The purpose of this study was to improve the collaborative skills of XI MA Darul Ulum Palangka Raya students by applying the quick on the draw learning model. This research used a classroom action research (CAR) method. The findings of this study indicated that many students needed encouragement to actively participate, as the research found that their average score for cooperation skills reached 54% in the first cycle. Teamwork abilities improved significantly during the second cycle, with the average score rising to 81%, a 27% improvement compared to the first cycle. Students began to cooperate better, showing appreciation for others' efforts, taking turns and sharing responsibilities, respecting others' differences, staying in their groups during activities, and completing work on time, according to the findings. Additionally, the number of students falling into the "Very Good" category increased from 12 in the third meeting to 23 in the fourth meeting, demonstrating substantial progress.*

**Keywords:** *Learning Model; Quick on The Draw; Teamwork Skills*

### Abstrak

Rendahnya partisipasi dan kontribusi siswa dalam diskusi kelompok sehingga mengakibatkan kurangnya kerja sama diantara mereka. Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan keterampilan kerja sama siswa XI MA Darul Ulum Palangka Raya yang mengaplikasikan model pembelajaran *quick on the draw*. Adapun penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Temuan dari penelitian ini mengindikasikan adanya banyak siswa membutuhkan dorongan untuk terlibat secara aktif, karena penelitian menemukan bahwa skor rata-rata mereka untuk keterampilan kerja sama mencapai 54% pada siklus pertama. Kemampuan kerja tim meningkat secara signifikan selama siklus kedua skor rata-rata naik menjadi 81%, kemajuan 27% dibandingkan siklus pertama. Siswa mulai bekerja sama dengan lebih baik, menunjukkan rasa terima kasih atas upaya orang lain, bergiliran dan berbagi tanggung jawab, menghormati perbedaan orang lain, tetap dalam kelompok mereka di kegiatan, dan menuntaskan pekerjaan sesuai waktu, menurut temuan tersebut. Selain itu, jumlah siswa masuk di kategori Sangat Baik meningkat dari 12 pada pertemuan ketiga 23 pada pertemuan keempat, menunjukkan kemajuan yang cukup besar.

**Kata Kunci:** *Model Pembelajaran; Quick on The Draw; Keterampilan Kerja Sama*

### Pendahuluan

Pendidikan masa kini harus menekankan pada kemampuan abad 21. Salah satu kualitas era 21 yang perlu dikuasai siswa ialah keterampilan berkolaborasi (Fauzi, Ermiana, Rosyida & Sobri, 2023; Mazrur, Surawan & Sarifah, 2024; Ossiesi & Blignaut, 2025). Keterampilan kolaborasi ini juga disebut sebagai keterampilan kerja sama.

Dimensi gotong royong dalam Profil Pelajar Pancasila ialah cara menunjukkan keterampilan kolaborasi. Kerja sama adalah kegiatan kelompok di mana anggota dengan perbedaan pendapat, gagasan, dan kemampuan bersatu untuk mencapai tujuan bersama (Wulandari & Isya, 2020). Kolaborasi juga berarti mengambil tanggung jawab bersama atas pekerjaan dan menghargai kontribusi unik setiap anggota tim (Nahar & Machado, 2025).

Keterampilan kerja sama memegang peranan penting dalam pengembangan karakter siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak (Nasrah & Azis, 2023). Pembelajaran Akidah Akhlak tidak hanya menekankan penanaman nilai-nilai agama, tetapi juga pembentukan perilaku sosial yang kooperatif dalam kehidupan sehari-hari (Samuda, 2024). Hal ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ananda & Tumiran (2024) bahwa keterampilan sosial seperti komunikasi, empati, dan kemampuan untuk bekerja dalam tim relevan dalam konteks pendidikan akhlak yang juga berfokus pada pengembangan karakter dan etika. Melalui kerja sama, siswa belajar untuk saling menghargai, memahami perbedaan, serta mengembangkan sikap toleransi dan empati dalam interaksi sosial (Abigail et al., 2024).

Lebih lanjut, kerja sama terbukti meningkatkan kualitas diri siswa, termasuk motivasi, kreativitas, pemikiran kritis, dan metakognisi (Jatiningsih, Hamidah & Savitri, 2023). Allah Swt memerintahkan umatnya dalam Al-Qur'an untuk bergotong royong dan saling menolong, terutama dalam hal kebaikan. Sebagaimana yang telah Allah SWT wahyukan dalam Q.S. Al-Maidah ayat 2., sebagai berikut:

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ (2 : المائدة/5)

Terjemahannya:

Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah sangat berat siksaan-Nya.

Sebagai makhluk sosial, umat Muslim mendapatkan ajaran dan pedoman yang jelas tentang pentingnya nilai kerja sama. Nilai ini tidak hanya berperan dalam menjaga kelangsungan ajaran Islam, tetapi juga mempererat ukhuwah keumatan, yang salah satunya terwujud melalui proyek kebaikan kolektif. Oleh karena itu, peningkatan keterampilan kerja sama dalam pembelajaran Akidah Akhlak memiliki urgensi tinggi agar siswa dapat menginternalisasi nilai-nilai keislaman secara lebih efektif dan aplikatif dalam kehidupan nyata. Kerja sama adalah tindakan saling mendukung dan membagikan manfaat antara satu sama lain, yang melibatkan kelompok-kelompok yang berkolaborasi untuk meraih tujuan bersama (Aldista, 2019).

Setiap individu dalam kelompok tidak hanya memenuhi tugas dan kewajiban mereka sendiri, tetapi juga belajar nilai dalam membantu satu sama lain. Keterampilan kolaborasi ini kemudian digunakan dalam berbagai tugas yang menunjukkan kemampuan kerja sama tim. Dalam kolaborasi, anggota kelompok saling mengandalkan dan mendukung dalam menyelesaikan target bersama. Temuan data *observasi* yang dilakukan pada hari Sabtu, 11 Mei 2024 di kelas XI MA Darul Ulum Palangka Raya pada materi diskriminasi, ditemukan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan kerja sama siswa dalam proses belajar mengajar.

Permasalahan-permasalahan tersebut antara lain sebagian siswa masih menunjukkan sikap pasif dan tidak aktif dalam diskusi kelompok. Ini merupakan indikasi dari minimnya kontribusi mereka dalam memberikan ide, pendapat, atau tanggapan terhadap materi yang dibahas. Terdapat kelompok siswa di mana tugas hanya dikerjakan oleh satu orang saja, sedangkan anggota kelompok lainnya tidak memberikan kontribusi dan kerja sama antarsiswa dalam mencari jawaban. Temuan data wawancara yang dilakukan pada hari Sabtu, 15 Juni 2024 dengan guru akidah akhlak bahwa kerja sama

siswa masih rendah dikarenakan masih ada sebagian yang hanya diam bahkan sebagian siswa tidak ikut mengerjakan tugas kelompok. Hal ini disebabkan karena siswa terlalu memilih-milih teman dalam kelompok. Pengembangan keterampilan bekerja sama merupakan suatu kebutuhan esensial bagi siswa SMA, SMK, atau MA, mengingat signifikansinya dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan kesiapan mereka menghadapi jenjang pendidikan tinggi serta dunia kerja (Putri et al., 2022). Pembelajaran kooperatif bisa menjadi alternatif yang menarik, karena pembelajaran kooperatif menekankan pentingnya kerja sama antarsiswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Kebede, Zema, Geletu & Zinabu, 2025; Wanah, Pramita & Prayogo, 2023). Penerapan model ini dapat mengubah peran pendidik, dari yang sebelumnya berpusat pada pengajaran langsung menjadi fasilitator yang mengelola siswa dalam kelompok-kelompok kecil (Tabrani & Amin, 2023). Pembentukan tim-tim kecil dalam pendidikan kooperatif bertujuan untuk memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses kognitif sepanjang pengalaman belajar mereka (Hataul, Mataheru & Moma, 2021).

Salah satu jenis pendekatan pembelajaran kooperatif dikenal sebagai model *quick on the draw*. Model pembelajaran ini diperkenalkan oleh Ginnis yang menginginkan agar siswa bekerja sama secara kooperatif pada kelompok-kelompok kecil dengan tujuan untuk menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan (Ariyanti & Nurmeidina, 2019). Model pembelajaran ini mengedepankan kegiatan dan kolaborasi siswa dalam proses pencarian, analisis, dan penyampaian informasi dari beragam sumber. Lebih lanjut, model ini diimplementasikan dalam format permainan yang memfasilitasi kompetisi antar kelompok melalui penekanan pada kerja tim dan kecepatan (Ekawati, Susanta, & Hambali, 2020). Model *quick on the draw* akan menjadikan kondisi pembelajaran lebih menyenangkan karena dalam prosesnya diselimuti dengan suasana permainan (Wiratama, 2020).

Beberapa penelitian terdahulu yang menerapkan model pembelajaran *quick on the draw* dalam pendidikan agama seperti penelitian (Artika & Abdullah, 2024; Melati, Arifmiboy, Ilmi & Afrinaldi, 2024; Waris, Maulana, Sulaiman & Rosdiana, 2021; Fithriyah, Latifah & Mu'alifah, 2020; Erihadiana & Lismawati, 2017). Berdasarkan temuan di atas menyatakan bahwa penerapan model *quick on the draw* berhasil meningkatkan aspek pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran agama. Namun, pada penelitian-penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada aspek minat dan hasil belajar siswa, sedangkan untuk pengaruh model ini terhadap keterampilan kerja sama siswa masih banyak belum diteliti secara mendalam.

Berdasarkan celah penelitian tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan penerapan model pembelajaran *quick on the draw* dan meningkatkan keterampilan kerja sama siswa melalui penerapan model *quick on the draw*. Penelitian ini dianggap penting karena kelas XI berada pada fase transisi antara kelas X dan XII. Pada fase ini, siswa tidak terbebani oleh kegiatan orientasi siswa baru atau persiapan ujian akhir, sehingga peneliti dapat lebih leluasa mengembangkan keterampilan sosial mereka, terutama keterampilan kerja sama yang sangat penting di tahap ini.

## Metode

Adapun penelitian ini memakai metode penelitian tindakan kelas (PTK) untuk memperbaiki kualitas proses serta hasil pembelajaran. Penelitian ini mengadopsi model spiral Kemmis dan McTaggart. Rancangan dari Kemmis dan McTaggart mencakup beberapa siklus, di mana setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*) dan pengamatan (*observing*), kemudian refleksi (*reflecting*). Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI-A yang terdiri dari 17 laki-laki dan 7

perempuan. Adapun model pembelajaran *quick on the draw* sebagai objeknya bertujuan meningkatkan keterampilan kerja sama siswa. Instrumen penelitian yang digunakan dalam meliputi lembar *observasi* dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data dikumpulkan melalui *observasi* dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif untuk menganalisis data hasil lembar *observasi*. Statistik deskriptif digunakan untuk menghitung persentase dan rata-rata, yang kemudian digunakan untuk mengukur perkembangan keterampilan kerja sama siswa selama penelitian.

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Siklus I

Siklus I meliputi dari dua kali pertemuan. Pertemuan awal dilakukan di hari Senin, 23 September 2024, pukul 07.10 sampai dengan 08.30, sedangkan pertemuan berikutnya dilaksanakan pada hari senin, 30 september 2024, pada rentang waktu yang sama, pukul 07.10 sampai dengan 08.30. Penggunaan model pembelajaran ini dilakukan secara tripartit, yaitu tugas pembuka, tugas inti, dan tugas penutup. Setiap segmen disusun sesuai dengan sintak model pembelajaran *quick on the draw*. Model *quick on the draw* terdiri dari 7 sintak menurut Ginnis antara lain menyiapkan satu tumpukan kartu soal, membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, memberikan tiap kelompok bahan materi, menyampaikan peraturan, membahas semua pertanyaan, membuat kesimpulan, dan memberikan penghargaan kepada kelompok yang dinyatakan menang dalam permainan (Amin & Sumendap, 2022).

Kegiatan diawali dengan guru mengucapkan salam dan menyapa siswa sehingga tercipta suasana bersahabat dan kondusif. Selain itu guru juga menghimbau siswa untuk berdoa bersama dengan tujuan agar kegiatan pembelajaran terlaksana dengan penuh keberkahan. Setelah itu guru memeriksa kehadiran siswa untuk memastikan seluruh siswa hadir di kelas. Memasuki kegiatan ini, guru menjelaskan materi BAB 3 menghindari dosa besar pada sub materi membunuh, liwat, LGBT, meminum khamar, judi dan mencuri menggunakan PowerPoint. Setelah itu guru menyiapkan lima tumpukan kartu soal yang berwarna merah, kuning, hijau, biru dan pink dan mengelompokkan siswa ke dalam lima kelompok.

Materi disediakan untuk setiap tim yang selaras dengan tujuan pembelajaran. Setelah materi diberikan, guru menjelaskan aturan permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran. Setelah semua siap, guru memberi tanda dimulainya permainan sebagai bagian dari sintak *quick on the draw*. Selama permainan, pendidik mengamati kegiatan siswa dan memeriksa jawaban dari diskusi kelompok. Grup yang menjawab pertanyaan dengan benar paling cepat akan dinyatakan sebagai pemenang di akhir permainan. Setelah permainan selesai, pendidik bersama siswa mendiskusikan seluruh kuis yang diajukan, dan menunjuk semua kelompok untuk menguraikan jawaban secara bergantian. Guru dan siswa menyimpulkan materi pelajaran dan membagikan hadiah untuk tim pemenang.

Sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya, guru mengajak siswa melakukan *ice breaking* guna mengurangi ketegangan dan menciptakan suasana yang lebih menyenangkan. Pada kegiatan penutup, guru menguraikan rencana pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang sebagai persiapan dan antisipasi bagi siswa. Kegiatan diakhiri dengan berdoa bersama untuk memohon keberkahan dari apa yang telah dipelajari, dan diakhiri dengan ucapan salam untuk menandai berakhirnya sesi pembelajaran tersebut. Penelitian ini mencakup pengamatan terhadap kegiatan guru dan siswa terkait implementasi model pembelajaran *quick on the draw* selama pembelajaran, serta pengamatan terhadap sikap kerja sama siswa. Aspek-aspek aktivitas guru yang diobservasi terdiri dari 20 poin yang terdapat pada tabel 1:

Tabel 1. Aspek-Aspek Aktivitas Guru

No	Aspek yang Diamati
A. Kegiatan Awal	
1	Guru membuka pelajaran dengan salam, dilanjutkan dengan sapaan kepada siswa dan ajakan untuk berdoa bersama
2	Guru memeriksa daftar hadir siswa
3	Guru melakukan apersepsi dan mengajukan pertanyaan untuk mengkonfirmasi materi yang dipelajari pada pertemuan sebelumnya
4	Guru menerangkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan memberikan dorongan semangat untuk para siswa
B. Kegiatan Inti	
1	Guru menerangkan materi yang dipelajari untuk siswa
2	Guru menanyakan pemahaman siswa tentang materi
3	Guru menyiapkan kartu-kartu soal
4	Guru membentuk beberapa tim dari siswa
5	Guru membagikan bahan materi yang telah diadaptasi dengan tujuan pembelajaran kepada tiap tim
6	Guru menginformasikan peraturan permainan
7	Guru memberikan instruksi untuk memulai permainan
8	Guru memperhatikan aktivitas siswa dalam kelompok dan memeriksa kebenaran jawaban mereka
9	Guru mengumumkan kelompok pertama yang memenangkan permainan dengan jawaban paling benar
10	Guru memanggil kelompok secara bergantian untuk menjawab soal dari kartu, dimulai dari nomor satu dan seterusnya
11	Guru dan siswa membuat kesimpulan
12	Guru memberikan apresiasi kepada tim yang berhasil memenangkan permainan
13	Guru mengajak siswa untuk <i>ice breaking</i>
C. Kegiatan Penutup	
1	Guru menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya
2	Guru dan siswa mengakhiri pembelajaran dengan doa
3	Guru mengucapkan salam

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Adapun aspek-aspek aktivitas siswa yang di observasi terdiri dari 20 poin yang terdapat pada tabel 2:

Tabel 2. Aspek-Aspek Aktivitas Siswa

No	Aspek yang Diamati
A. Kegiatan Awal	
1	Siswa menjawab salam, merespons sapaan dari guru dan melaksanakan doa bersama
2	Siswa merespons saat guru memeriksa kehadiran
3	Siswa merespons pertanyaan dari guru terkait materi yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya
4	Siswa menyimak saat guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi
B. Kegiatan Inti	
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru

2	Siswa bertanya kepada guru terkait materi yang belum dimengerti
3	Siswa memperhatikan kartu-kartu soal yang disiapkan oleh guru
4	Siswa membentuk tim sesuai perintah guru
5	Siswa memperoleh bahan materi yang diberikan oleh guru untuk tiap tim
6	Siswa memperhatikan saat guru menyampaikan aturan permainan
7	Siswa mendengarkan aba-aba dan mengambil kartu soal sesuai warna tim masing-masing
8	Siswa berdiskusi dalam tim dan menyampaikan jawaban hasil diskusi kepada guru
9	Siswa mendengarkan pengumuman kelompok pemenang yang diumumkan oleh guru
10	Siswa menyampaikan jawaban dari kartu soal sesuai yang ditunjuk oleh guru
11	Siswa dan guru menarik simpulan dari materi yang sudah dipelajari
12	Siswa yang menjadi pemenang mendapatkan apresiasi dari guru
13	Siswa melakukan <i>ice breaking</i>

### C. Kegiatan Penutup

1	Siswa mendengarkan rencana pembelajaran selanjutnya
2	Siswa dan guru mengakhiri pembelajaran dengan doa
3	Siswa menjawab salam

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Tabel 3. Hasil Penelitian Aktivitas Guru Siklus I

Poin	Penilaian (Siklus I Pertemuan 1)		Poin	Penilaian (Siklus I Pertemuan 2)	
	Ya	Tidak		Ya	Tidak
1	1		1	1	
2	1		2	1	
3	0	1	3	1	
4	0	1	4	1	
5	1		5	1	
6	0	1	6	1	
7	1		7	1	
8	1		8	1	
9	1		9	1	
10	1		10	1	
11	1		11	1	
12	1		12	1	
13	1		13	1	
14	1		14	1	
15	1		15	1	
16	1		16	1	
17	1		17	1	



18	1	18	1
19	1	19	1
20	1	20	1
Skor Total	17	Skor Total	20
Persentase	85%	Persentase	100%

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Tabel 3 menunjukkan bahwa siklus I pertemuan pertama aktivitas guru dilaksanakan sebanyak 85% dengan 15% aktivitas yang belum terlaksana atau terdapat 3 aktivitas yang tidak dilakukan. Tiga aktivitas yang tidak dilaksanakan yaitu tidak melakukan apersepsi dan tanya jawab materi sebelumnya, tidak mengkomunikasikan tujuan pembelajaran, tidak ada motivasi, dan tidak menanyakan terkait materi yang tidak dimengerti siswa. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk lebih meningkatkan aktivitas di aspek-aspek yang masih dinilai kurang ini, terutama dengan memberikan motivasi agar siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran (Nurhaswinda, 2019). Sementara itu, pada siklus I pertemuan kedua kegiatan guru dilaksanakan sebanyak 100% yang menunjukkan bahwa seluruh aktivitas guru telah dilaksanakan. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan sebesar 15% pada pertemuan kedua dibandingkan dengan pertemuan pertama. Keberhasilan ini mencerminkan upaya perbaikan yang dilakukan guru berdasarkan evaluasi dari pertemuan sebelumnya.

Tabel 4. Hasil Penelitian Aktivitas Siswa Siklus I

Poin	Penilaian (Siklus I Pertemuan 1)		Poin	Penilaian (Siklus I Pertemuan 2)	
	Ya	Tidak		Ya	Tidak
1	1		1	1	
2	1		2	1	
3	0	1	3	1	
4	0	1	4	1	
5	1		5	1	
6	0	1	6	1	
7	1		7	1	
8	1		8	1	
9	1		9	1	
10	1		10	1	
11	1		11	1	
12	1		12	1	
13	1		13	1	
14	1		14	1	
15	1		15	1	
16	1		16	1	
17	1		17	1	
18	1		18	1	
19	1		19	1	
20	1		20	1	
Skor Total	17		Skor Total	20	
Persentase	85%		Persentase	100%	

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Tabel 4 menunjukkan bahwa kegiatan siswa disiklus I pertemuan pertama mendapatkan skor total sebanyak 17 poin dengan persentase 85%. Sedangkan pada pertemuan kedua dalam siklus yang sama, skor total aktivitas siswa meningkat menjadi 20 poin dengan persentase 100% artinya terjadi peningkatan sebanyak 15% dari pertemuan pertama dan kedua. Menurut Yuanita (2020), rencana pembelajaran yang baik dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang aktif. Pembelajaran aktif bertujuan untuk mengoptimalkan potensi siswa dan menarik perhatian mereka, sehingga siswa dapat berperan sebagai subjek dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, peningkatan skor kegiatan siswa ini menunjukkan bahwa penerapan rencana pembelajaran yang efektif telah berhasil melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Indikator keterampilan kerja sama siswa diukur melalui lima aspek menurut Lundgren (1994) yaitu menghargai kontribusi, mengambil giliran dan berbagi tugas, menghormati perbedaan individu, berada dalam kelompok kerja saat kegiatan berlangsung, dan menyelesaikan tugas pada waktunya.

Tabel 5. Hasil Penelitian Berdasarkan Indikator Keterampilan Kerja Sama Siswa Siklus I

No	Indikator	Siklus I	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Menghargai kontribusi	43%	49%
2	Mengambil giliran dan berbagi tugas	54%	58%
3	Menghormati perbedaan individu	47%	60%
4	Berada dalam kelompok kerja saat kegiatan berlangsung	50%	66%
5	Menyelesaikan tugas pada waktunya	54%	59%
Nilai rata-rata		50%	59%
Nilai rata-rata siklus I		54%	
Peningkatan nilai rata-rata		9%	
Kategori nilai rata-rata siklus I		Cukup	

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Tabel 5 mengindikasikan bahwa pada setiap indikator keterampilan kerja sama siswa menunjukkan peningkatan antara pertemuan kesatu dan kedua.

- Pada pertemuan kesatu, rata-rata skor indikator menghargai kontribusi adalah 43%, meningkat menjadi 49% pada pertemuan kedua.
- Pada pertemuan kesatu, rata-rata skor indikator mengambil giliran dan berbagi adalah 54% meningkat menjadi 58% pada pertemuan kedua.
- Pada pertemuan kesatu, rata-rata skor indikator menghormati perbedaan individu adalah 47% meningkat menjadi 60% pada pertemuan kedua.
- Pada pertemuan kesatu, rata-rata skor indikator berada dalam kelompok kerja saat kegiatan berlangsung adalah 50% meningkat menjadi 66% pada pertemuan kedua.
- Pada pertemuan kesatu, rata-rata skor indikator menyelesaikan tugas pada waktunya adalah 54% meningkat menjadi 59% pada pertemuan kedua.

Berdasarkan dari rata-rata nilai pada kelima indikator tersebut pertemuan kesatu mendapatkan rata-rata nilai sebanyak 50% lalu pada pertemuan kedua meningkat sebesar 59%. Meskipun mengalami peningkatan, rata-rata nilai keterampilan kerja sama disiklus I masih berada pada kategori cukup, dengan nilai keseluruhan disiklus I sebesar 54%. Peningkatan yang terlihat dalam setiap indikator menunjukkan bahwa siswa mulai



beradaptasi dengan model pembelajaran kooperatif yang diterapkan. Teori pembelajaran kooperatif, seperti yang dijelaskan oleh Johnson & Johnson, menekankan bahwa kerja sama dalam kelompok dapat memacu keterampilan sosial dan emosional siswa (Subiyantoro & Usman, 2018). Dalam proses ini, siswa belajar untuk saling menghargai dan mendukung satu sama lain, yang diindikasikan dengan peningkatan skor pada indikator seperti menghargai kontribusi dan menghormati perbedaan individu. Penelitian ini, penilaian keterampilan kerja sama siswa dilakukan untuk mengevaluasi perkembangan mereka sesudah diimplementasikannya *quick on the draw*. Hasil evaluasi ini disajikan dalam Tabel 6, yang merinci distribusi kategori keterampilan kerja sama siswa berdasarkan interval nilai dalam Siklus I.

Tabel 6. Hasil Penelitian Keterampilan Kerja Sama Siswa Berdasarkan Interval Siklus I

No	Interval%	Kategori	Siklus I	
			Pertemuan 1 (Jumlah Siswa)	Pertemuan 2 (Jumlah Siswa)
1	80-100	Sangat Baik	0	0
2	60-79	Baik	3	12
3	40-59	Cukup	20	11
4	20-39	Kurang	1	0

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Seperti terlihat pada Tabel 6, pada pertemuan pertama tidak ada siswa yang termasuk klasifikasi Sangat Baik, sedangkan pada pertemuan kedua jumlah siswa yang klasifikasi Baik bertambah dari 3 menjadi 12. Namun jumlah siswa yang klasifikasi Baik berkurang dari 20 turun menjadi 11 siswa, sedangkan pada pertemuan kedua tidak terdapat siswa yang berkategori kurang. Perubahan ini disebabkan oleh tingginya jumlah siswa yang terdapat kesulitan untuk berkolaborasi secara efektif, serta perlunya motivasi diri untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Selain itu, siswa menghadapi tantangan dalam menyesuaikan diri dengan model pembelajaran *quick on the draw*. Hal ini sejalan dengan pendapat Aqsa, Nurhaswinda & Hidayat (2021) yang menyatakan bahwa bukan berarti siswa tidak dapat aktif dalam proses pembelajaran, melainkan mereka kurang memahami langkah-langkah yang tepat dalam menerapkan metode tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa pada siklus selanjutnya, perlu dilakukan pengembangan dan penyesuaian lebih lanjut dalam proses pembelajaran, dengan memperhatikan kemampuan siswa dalam bekerja dalam kelompok.

## 2. Siklus II

Pada siklus II, dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Pertemuan ketiga direncanakan pada hari senin, tanggal 7 oktober 2024 pukul 07.10 sampai dengan 08.30. Sedangkan pertemuan keempat direncanakan pada hari senin, tanggal 14 oktober 2024 pukul 07.10 sampai dengan 08.30. Penerapan model pembelajaran ini berlangsung dalam tiga tahap yaitu pembuka, inti, dan penutup, seperti disiklus I. Pada awal kegiatan belajar guru memberikan salam dan menyapa siswa untuk menciptakan suasana yang akrab dan kondusif. Untuk menjamin kegiatan pembelajaran penuh keberkahan, guru mengajak siswa berdoa bersama. Setelahnya, pendidik mengecek absensi siswa untuk memastikan seluruh peserta hadir di kelas. Untuk menguatkan ingatan siswa, guru memperkuat daya ingat siswa dengan mengajukan pertanyaan tentang materi pada pertemuan sebelumnya. Tujuannya adalah agar siswa lebih siap dan fokus terhadap materi baru yang akan didalami. Selanjutnya, pendidik menginformasikan capaian pembelajaran dan membagikan motivasi kepada siswa guna meningkatkan semangat belajar mereka. Pada bagian inti pembelajaran, guru memaparkan materi bab 3 mengenai dosa besar, dengan fokus pada submateri durhaka kepada orang tua, meninggalkan salat, memakan harta anak

yatim, dan korupsi. Guru menggunakan media presentasi *powerpoint* untuk mempermudah pemahaman siswa. Setelah penjelasan, guru menyiapkan lima tumpukan kartu soal dengan warna merah, kuning, hijau, biru, dan pink, kemudian membagi siswa ke dalam beberapa kelompok untuk mendorong kerja sama dan diskusi.

Setiap kelompok menerima bahan materi yang telah diselaraskan dengan tujuan pembelajaran. Guru kemudian menjelaskan aturan permainan yang akan digunakan sebagai bagian dari model pembelajaran *quick on the draw*. Setelah seluruh tim siap, guru memberikan aba-aba untuk memulai permainan. Selama kegiatan berlangsung, guru memantau aktivitas siswa dan memeriksa jawaban hasil diskusi kelompok. Pengumuman kelompok pertama yang berhasil menjawab dengan benar menjadi puncak kegiatan ini. Setelah permainan, guru bersama siswa mendiskusikan seluruh pertanyaan, dengan meminta masing-masing kelompok mempresentasikan jawaban mereka secara bergantian. Pada penghujung kegiatan inti, pendidik dan murid secara bersama-sama merumuskan simpulan dari materi yang telah diajarkan. Kelompok yang berhasil menjadi pemenang dalam permainan diberikan apresiasi oleh guru. Sebelum beralih ke tahapan selanjutnya, guru menyelenggarakan sesi *ice breaking* yang bertujuan membuat suasana yang lebih santai dan menyenangkan. Pada kegiatan penutup, guru menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya. Pembelajaran diakhiri dengan berdoa untuk memohon keberkahan atas ilmu yang telah dipelajari, diikuti oleh ucapan salam untuk menandai berakhirnya sesi pembelajaran.

Table 7. Hasil Penelitian Aktivitas Guru Siklus II

Poin	Penilaian (Siklus II Pertemuan 3)		Poin	Penilaian (Siklus II Pertemuan 4)	
	Ya	Tidak		Ya	Tidak
1	1		1	1	
2	1		2	1	
3	1		3	1	
4	1		4	1	
5	1		5	1	
6	1		6	1	
7	1		7	1	
8	1		8	1	
9	1		9	1	
10	1		10	1	
11	1		11	1	
12	1		12	1	
13	1		13	1	
14	1		14	1	
15	1		15	1	
16	1		16	1	
17	1		17	1	
18	1		18	1	
19	1		19	1	
20	1		20	1	
Skor Total	20		Skor Total	20	
Persentase	100%		Persentase	100%	

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Pada Tabel 7 menunjukkan bahwa hasil *observasi* kegiatan guru disiklus II mendapatkan hasil yang sangat positif. Pada pertemuan ketiga, skor kegiatan guru mencapai 100% dari total 20 poin, yang menunjukkan bahwa semua aspek aktivitas guru telah terlaksana dengan baik. Pada pertemuan keempat, hal serupa terjadi dan hasilnya berada di angka 100%. Peningkatan aktivitas guru pada kedua pertemuan ini menunjukkan bahwa guru telah memahami langkah-langkah dalam model pembelajaran *quick on the draw* dengan baik.

Tabel 8. Hasil Penelitian Aktivitas Siswa Siklus II

Poin	Penilaian (Siklus II Pertemuan 3)		Poin	Penilaian (Siklus II Pertemuan 4)	
	Ya	Tidak		Ya	Tidak
1	1		1	1	
2	1		2	1	
3	1		3	1	
4	1		4	1	
5	1		5	1	
6	0	1	6	0	1
7	1		7	1	
8	1		8	1	
9	1		9	1	
10	1		10	1	
11	1		11	1	
12	1		12	1	
13	1		13	1	
14	1		14	1	
15	1		15	1	
16	1		16	1	
17	1		17	1	
18	1		18	1	
19	1		19	1	
20	1		20	1	
Skor Total	19		Skor Total	19	
Persentase	95%		Persentase	95%	

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Tabel 8 menunjukkan bahwa pengamatan disiklus II aktivitas siswa menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan pencapaian 19 poin dari total 20 poin. Hanya satu poin yang tidak terpenuhi. Oleh karena itu, pada pertemuan ketiga, skor kegiatan siswa mencapai 95%. Hal yang serupa juga terjadi pada pertemuan keempat, di mana skor tetap berada di angka 95%. Pencapaian 95% yang konsisten di kedua pertemuan menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mampu mengikuti kegiatan dengan baik, tetapi juga menunjukkan keterlibatan emosional yang positif dalam proses belajar.

Tabel 9. Hasil Penelitian Berdasarkan Indikator Keterampilan Kerja Sama Siswa Siklus II

No	Indikator	Siklus I	
		Pertemuan 3	Pertemuan 4
1	Menghargai kontribusi	72%	75%

2	Mengambil giliran dan berbagi tugas	83%	88%
3	Menghormati perbedaan individu	70%	79%
4	Berada dalam kelompok kerja saat kegiatan berlangsung	74%	95%
5	Menyelesaikan tugas pada waktunya	83%	86%
Nilai rata-rata		76%	85%
Nilai rata-rata siklus II		81%	
Peningkatan nilai rata-rata		9%	
Kategori nilai rata-rata siklus II		Sangat Baik	

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Hasil data penelitian pada tabel 9, setiap indikator keterampilan kerja sama siswa diiklus II menunjukkan peningkatan di antara pertemuan ketiga dan keempat. Berikut adalah rincian hasilnya:

- Pada pertemuan ketiga, indikator menghargai kontribusi mendapatkan nilai rata-rata 72%, sedangkan pada pertemuan keempat meningkat menjadi 75%.
- Pada pertemuan ketiga, indikator mengambil giliran dan berbagi tugas mendapatkan nilai rata-rata 83%, sedangkan pertemuan keempat meningkat menjadi 88%.
- Pada pertemuan ketiga, indikator menghormati perbedaan individu mendapatkan nilai rata-rata 70%, sedangkan pada pertemuan keempat meningkat menjadi 79%.
- Pada pertemuan ketiga, indikator berada dalam kelompok kerja saat kegiatan berlangsung memperoleh rata-rata nilai 74%, pada pertemuan keempat mencapai sebesar 95%.
- Pada pertemuan ketiga, indikator menyelesaikan tugas pada waktunya mendapatkan nilai rata-rata 83%, sedangkan pada pertemuan keempat meningkat menjadi 86%.

Berdasarkan hasil dari lima indikator tersebut, nilai rata-rata keterampilan kerja sama siswa pada pertemuan ketiga adalah 76%, yang meningkat menjadi 85% pada pertemuan keempat. Peningkatan nilai rata-rata sebesar 9% menunjukkan bahwa siswa semakin baik dalam berkolaborasi dan bekerja sama dalam kelompok. Hal ini sejalan dengan tujuan utama dari pembelajaran kooperatif, yang tidak hanya berfokus pada pencapaian akademis, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa (Ali, 2021). Dengan keterampilan kerja sama yang baik, siswa dapat membangun hubungan positif dengan sesama, yang pada gilirannya akan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

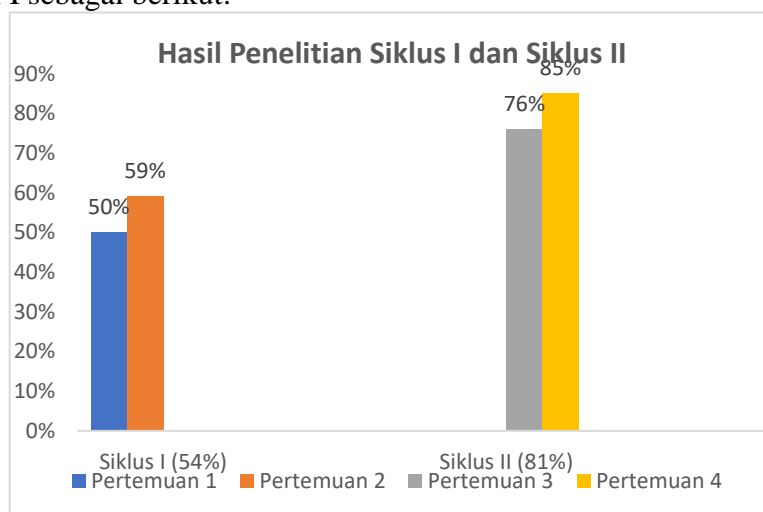
Tabel 10. Hasil Penelitian Keterampilan Kerja Sama Siswa Berdasarkan Interval Siklus II

No	Interval%	Kategori	Siklus II	
			Pertemuan 3 (Jumlah Siswa)	Pertemuan 4 (Jumlah Siswa)
1	80-100	Sangat Baik	12	23
2	60-79	Baik	12	1
3	40-59	Cukup	0	0
4	20-39	Kurang	0	0

Sumber: Hasil olahan peneliti

Tabel 10 menyajikan hasil data penelitian keterampilan kerja sama siswa berdasarkan *interval* nilai disiklus II. Data mengindikasikan bahwa pada pertemuan keempat, semua siswa telah melampaui kategori Cukup dan Kurang. Hal ini

mengindikasikan bahwa semua siswa telah menunjukkan peningkatan dalam keterampilan kerja sama mereka dan telah beradaptasi dengan model pembelajaran yang diimplementasikan. Setelah melalui dua siklus penelitian tindakan kelas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan kerja sama siswa kelas XI MA Darul Ulum Palangka Raya mengalami peningkatan signifikan melalui penerapan model pembelajaran *quick on the draw*. Peningkatan tersebut tergambar jelas dalam diagram perbandingan nilai antara siklus I dan II sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Hasil Penelitian Siklus I dan II

Data yang ditunjukkan diatas dengan jelas menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam keterampilan kerja sama siswa antara siklus I dan siklus II. Data kuantitatif menunjukkan bahwa skor rata-rata keterampilan kerja sama siswa meningkat dari 54% pada siklus I menjadi 81% pada siklus II dengan peningkatan sebesar 27%. Rincian peningkatan pertemuan dalam siklus II juga menunjukkan progres yang signifikan, di mana nilai siswa di pertemuan pertama mencapai 50%, meningkat menjadi 59% di pertemuan kedua, 76% di pertemuan ketiga, dan akhirnya mencapai 85% di pertemuan keempat. Berdasarkan hasil rata-rata siklus II yang mencapai 81% berada kategori Sangat Baik dapat disimpulkan bahwa peningkatan keterampilan kerja sama siswa telah melampaui tolok ukur keberhasilan tindakan.

Peningkatan ini mencerminkan salah satu tujuan utama dari pembelajaran kooperatif, yaitu meningkatkan interaksi sosial dan kerja sama di antara siswa (Bećirović, 2023; Bour & Saingo, 2024). Salah satu hasil yang menarik dari penelitian ini adalah peningkatan rasa tanggung jawab di kalangan siswa dalam menyelesaikan tugas kelompok. Hasil *observasi* menunjukkan bahwa siswa mulai bekerja sama dengan lebih baik, berbagi tanggung jawab, dan saling menghormati perbedaan pendapat. Hal ini mencerminkan inti dari teori pembelajaran kooperatif, yang berfokus pada penciptaan lingkungan belajar di mana setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk berkontribusi pada keberhasilan kelompok tersebut (Atikah, Ayuni, Hidayat & Gusmaneli, 2024).

Penggunaan model *quick on the draw* dalam penelitian ini menampilkan karakteristik pembelajaran kooperatif yang menyenangkan dan menarik. Model ini mendorong siswa untuk belajar dalam konteks permainan, yang tidak hanya meningkatkan motivasi belajar tetapi juga memperkuat kerja tim dan kompetisi yang sehat di antara mereka. Aktivitas yang menyenangkan ini sangat penting, karena teori pembelajaran kooperatif menyatakan bahwa suasana belajar yang positif dapat membantu siswa lebih berfokus dan terlibat selama proses pembelajaran. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Fitriansyah yang menyatakan bahwa suasana permainan dalam proses belajar

dapat meningkatkan daya tarik dan memberikan efek relaksasi, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih nyaman. Lebih lanjut, hal ini juga mendorong berkembangnya rasa tanggung jawab, kerja sama tim, kompetensi konstruktif, dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Putra, Ulandari & Sepnila, 2020). Peningkatan kerja sama dan interaksi positif siswa adalah hasil dari implementasi model pembelajaran ini. Pendapat Wiratama (2020) mendukung gagasan tersebut dengan mengemukakan bahwa model *quick on the draw* dapat membangkitkan siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian Santika & Supriatna (2021); Nurmiati (2022) menguatkan temuan ini, yang menunjukkan bahwa model *quick on the draw* efektif dalam meningkatkan keterampilan kerja sama siswa.

Temuan ini sejalan dengan keunggulan model pembelajaran *quick on the draw* yang dikemukakan oleh Ginnis yang menyatakan bahwa aktifitas model pembelajaran ini memupuk kerja tim yang lebih efektif (Manurung, 2023). Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *quick on the draw* mampu meningkatkan keterampilan kerja sama siswa. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil dua siklus penelitian, di mana rata-rata nilai keterampilan kerja sama siswa meningkat dari 54% pada siklus pertama menjadi 81% pada siklus kedua, yang berarti terdapat peningkatan sebesar 27% antara kedua siklus tersebut. Meskipun hasil menunjukkan peningkatan, terdapat tantangan yang dihadapi selama penerapan model *quick on the draw*, beberapa diantaranya adalah:

- 1) Adaptasi siswa, dalam proses pembelajaran baru, tidak semua siswa langsung bisa beradaptasi dengan model yang berbeda dari yang biasa mereka alami. Hal ini dapat menghambat partisipasi aktif mereka selama proses pembelajaran.
- 2) Pengelolaan waktu, pengelolaan waktu adalah tantangan yang dihadapi saat menerapkan model *quick on the draw*. Aktivitas yang dilakukan dalam model ini membutuhkan interaksi yang intens serta waktu untuk berdiskusi dan menyelesaikan tugas. Namun, terkadang waktu yang telah dialokasikan tidak memadai, dan hal ini bisa menyebabkan siswa tidak bisa sepenuhnya menjalankan proses belajar secara optimal.
- 3) Variasi tingkat keterampilan siswa, tidak semua siswa memiliki kemampuan yang sama dalam bekerja sama dalam kelompok. Perbedaan ini dapat menyebabkan ketidakseimbangan kontribusi, di mana siswa yang lebih dominan dalam kelompok dapat mengambil alih diskusi, sementara siswa lain yang lebih pendiam cenderung pasif.
- 4) Kebosanan siswa, tantangan terakhir yang dihadapi adalah ketika siswa mulai merasa bosan dengan kegiatan yang dilakukan secara berulang. Hal ini dapat menurunkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, meskipun terdapat berbagai tantangan dalam menerapkan model *quick on the draw*, dengan pendekatan yang tepat, tantangan-tantangan tersebut dapat dikelola dan diatasi. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk merancang strategi yang dapat meningkatkan efektivitas model pembelajaran ini.

## **Kesimpulan**

Implementasi model pembelajaran *quick on the draw* di kelas XI MA Darul Ulum Palangka Raya terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kerja sama siswa secara signifikan. Selama dua siklus penelitian, rata-rata nilai keterampilan kolaborasi siswa meningkat dari 54% disiklus pertama menjadi 81% disiklus kedua, yang berarti terjadi peningkatan sebesar 27% antara kedua siklus. Pendekatan ini tidak hanya menumbuhkan kerja sama dan saling menghargai kontribusi individu di antara siswa, tetapi juga menumbuhkan lingkungan belajar yang dinamis dan mendukung.



## Daftar Pustaka

- Abigail, S., Ritonga, N., Waldi, K., Padang, M. I., Hasibuan, A., & Gulo, E. A. (2024). Penerapan Toleransi di Mata Pelajaran Olahraga di SDN 060913. *Journal Innovation in Education*, 2(4), 264-272.
- Aldista, A. B. (2019). Peningkatan Kerjasama Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together (NHT) Pada Pembelajaran IPA Kelas IV A SDN Margoyasan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(6), 622-635.
- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif (Cooperative learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, 7(1), 247-264.
- Amin, & Sumendap, L. Y. S. (2022). *164 Model Pembelajaran Kontemporer*. Bekasi: Pusat Penerbitan LPPM Universitas Islam 45 Bekasi.
- Ananda, T. A., & Tumiran, T. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Jigsaw Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Mas Tarbiyah Islamiyah Hampanan Perak. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 12295-12306.
- Aqsa, M. D., Nurhaswinda, N., & Hidayat, A. (2021). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Soal Cerita Matematika dalam Materi Perkalian pada Siswa Kelas III SD Negeri 019 Tanjung Sawit. *Journal On Teacher Education*, 2(2), 9-16.
- Ariyanti, I., & Nurmeidina, R. (2019). Pelatihan Model Pembelajaran Quick on the Draw Dan Savi Bagi Guru Matematika Smp Sekabupaten Banjar. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 2(2), 5-9.
- Artika, S., & Abdullah, Y. (2024). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Quick On The Draw Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas X di SMK Negeri 1 Tanjung Pura. *JMI: Jurnal Millia Islamia*, 2(2), 359-368.
- Atikah, A., Ayuni, F., Hidayat, I., & Gusmaneli, G. (2024). Implementasi Strategi Cooperative Learning Dalam Pembelajaran. *Pustaka: Jurnal Bahasa dan Pendidikan*, 4(3), 90-105.
- Bećirović, S. (2023). The Relationship Between Cooperative Learning, Cultural Intelligence, EFL Motivation and Students' Performance: A Structural Equation Modeling Approach. *SAGE Open*, 13(4), 1-16.
- Boru, M. A., & Saingo, Y. A. (2024). Model Cooperative Learning Sebagai Pendekatan Mengajar Yang Alkitabiah Untuk Meningkatkan Kerja Sama Siswa. *Sinar Kasih: Jurnal Pendidikan Agama dan Filsafat*, 2(2), 320-333.
- Ekawati, F. E., Susanta, A. S., & Hambali, D. H. (2020). Penerapan Strategi Pembelajaran Quick On The Draw untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II D SDN 69 Kota Bengkulu. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 3(1), 20-30.
- Erihadiana, M., & Lismawati, W. (2017). Penerapan Model Quick On The Draw Dengan Menggunakan Media Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Pai Siswa. *Atthulab: Islamic Religion Teaching and Learning Journal*, 2(1), 25-38.
- Fauzi, A., Ermiana, I., Rosyidah, A. N. K., & Sobri, M. (2023). The Effectiveness of Case Method Learning in View of Students' Critical Thinking Ability. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 15-33.
- Fithriyah, N. N., Latifah, N., & Mu'alifah, K. (2020). Peningkatan Minat Belajar Akidah Akhlak Anak Kelas V MI/SD Melalui Metode Quick On The Draw. *Elementeris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 2(1), 9-17.
- Hataul, L. S., Mataheru, W., & Moma, L. (2021). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick on the Draw Dan Konvensional Pada Materi Persamaan Eksponen. *Jurnal Pendidikan Matematika Unpatti*, 1(2), 56-63.

- Jatiningsih, N. A. L. B., Hamidah, L., & Savitri, E. N. (2023). Peningkatan Keterampilan Kerjasama Peserta Didik Kelas VII F Smp Negeri 9 Semarang Melalui Model Problem Based Learning Berpendekatan Culturally Responsive Teaching. *Seminar Nasional IPA XIII, Kemerlangan Pendidikan IPA Untuk Konservasi Sumber Daya Alam*, 172-182.
- Kebede, Y. A., Zema, F. K., Geletu, G. M., & Zinabu, S. A. (2025). Cooperative Learning Instructional Approach and Student's Biology Achievement: A Quasi-Experimental Evaluation of Jigsaw Cooperative Learning Model in Secondary Schools in Gedeo Zone, South Ethiopia. *Sage Open*, 15(1).
- Lundgren, L. (1994). *Cooperative Learning In The Science Classroom*. New York: Glencoe McGraw-Hill.
- Manurung, E. (2023). Pengaruh Penerapan Model Quick On The Draw Terhadap Kemampuan Memahami Teks Biografi Siswa Eunike. *GARUDA: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Filsafat*, 1(1), 114-126.
- Mazrur, Surawan, & Sarifah, S. (2024). *Revolusi Pembelajaran Keagamaan Di Madrasah*. Yogyakarta: K-Media.
- Melati, R., Arifmiboy, A., Ilmi, D., & Afrinaldi, A. (2024). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick on the Draw terhadap Keaktifan Belajar pada Pembelajaran PAI-BP Kelas VIII di SMP Negeri 1 Sungai Pua. *YASIN*, 4, 1472-1483.
- Nahar, L., & Machado, C. (2025). Inquiry-Based Learning In Bangladesh: Insights Into Middle And High School Students' Experiences And 21st Century Skill Development. *Disciplinary and Interdisciplinary Science Education Research*, 7(1), 2-17
- Nasrah, N., & Azis, F. (2023). Pengembangan Pendidikan Karakter Melalui Keterampilan Sosial Siswa SMAN 5 Barru. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 8708-8723.
- Nurhaswinda, N. (2019). Peningkatan Pemahaman Konsep Perkalian Berbantuan Kalkulator Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 422-427.
- Nurmiati, N. (2020). Penerapan Quick On The Draw Dalam Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Peserta Didik pada Materi Indahnya Saling Menghargai Keragaman Fase B SD Inpres Samaya Kabupaten Gowa. *Al-Minhaj: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 98-110.
- Osiesi, M. P., & Blignaut, S. (2025). Impact Of The Teacher Education Curriculum On The Development Of 21st-Century Skills: Pre-Service Teachers' Perceptions. *Social Sciences & Humanities Open*, 11, 101317.
- Putra, A., Ulandari, N., & Sepnila, D. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Quick on The Draw dengan Masalah Open-Ended terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(1), 1-16.
- Putri, A. M., Setiawati, O. R., Lutfianawati, D., Nurjanah, D. A., Rahmawati, I., Rosalina, M., & Zahra, N. L. A. (2022). Pelatihan Empati untuk Meningkatkan Kerjasama pada Siswa Sma di Bandar Lampung. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)*, 5(9), 3046-3055.
- Samuda, W. (2024). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penerapan Nilai-Nilai Akidah Akhlak Dalam Kehidupan Sehari-hari Siswa MTs Negeri 3 Tidore. *Juanga: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 10(2), 193-204.
- Santika, S., & Supriatna, N. (2021). Quick On the Draw Tingkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa. *Factum: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 10(1), 101-112.

- Subiyantoro, S., & Usman, M. (2018). Cooperative Learning: Landasan Psikologis, Konsep, Karakteristik, Manfaat Dan Risiko Penggunaanya. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 144-153.
- Tabrani, T., & Amin, M. (2023). Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 200-213.
- Wanah, N., Pramita, A. A., & Prayogo, M. S. (2023). Penerapan Strategi Kooperatif Learning Mata Pelajaran IPA Materi Alat Panca Indera Manusia Kelas IV di SDN Jatisari 02. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 12(3), 153-159.
- Waris, N. A., Maulana, A., Sulaiman, U., & Rosdiana, R. (2021). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipequick On The Draw (Kecepatan Berpikir) Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas IV MIN Sepabatu Kecamatan Tinambung Kabupaten Polewali Mandar. *Jurnal Ilmiah Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 140-147.
- Wiratama, W. M. P. (2020). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Quick on The Draw. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 187-197.
- Wulandari, S. R., & Isya, W. (2020). Pendidikan Karakter Kerjasama Dalam Pembelajaran Matematika. *Widya Wacana: Jurnal Ilmiah*, 15(1).
- Yuanita, D. I. (2020). Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Aswaja Siswa di Madrasah. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 144-163.