

Penerapan Model Pembelajaran *Quick On The Draw* Berbantuan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Fadilah Fitria Nabila, Achmad Basari Eko Wahyudi

Universitas Sebelas Maret

fadilahfitrianabila1@student.uns.ac.id

Article History

accepted 1/7/2026

approved 1/8/2026

published 31/8/2026

Abstract

The study aimed to: (1) describe the steps of Quick On The Draw using Flashcards, (2) enhance collaboration skills, and (3) improve social and natural science learning outcomes to third grade students of SD Negeri 1 Adikarso. It was a collaborative Classroom Action Research conducted in three cycles. The subjects were a teacher and 29 students of third grade. Data collection techniques were observation, interviews, documentation, and tests. Data validity used source triangulation and technique triangulation. Data analysis included data reduction, data display, and conclusion drawing. The results indicated that: (1) eight steps of Quick On The Draw using Flashcards were (a) preparing Flashcards containing questions, (b) dividing students into groups, (c) distributing learning materials to each group, (d) taking Flashcards, (e) conducting group discussions to find answers, (f) presenting group answers, (g) determining the winner, and (h) discussing all questions. The observation on teacher in the first to third cycle were 78.12%, 83.33%, and 88.53% while on the students were 74.99%, 82.28%, and 87.49%; (2) students' collaboration skills enhanced such as 78.69%, 83.40%, and 90.45%; and (3) the social and natural science learning outcomes improved since the passing grades were 65.52%, 82.75%, and 93.1%. It concludes that Quick On The Draw learning using Flashcards supports the interactive and collaborative learning environments contributing the improvement of students' collaboration skills and learning outcomes.

Keywords: *Quick On The Draw, collaboration skills, social and natural science learning outcomes.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *Quick On The Draw* berbantuan media *Flashcard*, (2) meningkatkan keterampilan kolaborasi, dan (3) meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas III SD Negeri 1 Adikarso. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif ini dilaksanakan selama tiga siklus dengan subjek 29 siswa dan guru kelas. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes yang divalidasi melalui triangulasi teknik dan sumber, serta dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan: (1) model *Quick On The Draw* berbantuan media *Flashcard* dilaksanakan melalui delapan langkah, yaitu (a) penyiapan *Flashcard* berisi pertanyaan, (b) pembagian kelompok, (c) pembagian materi sumber, (d) pengambilan *Flashcard*, (e) diskusi kelompok menemukan jawaban, (f) pelaporan jawaban kelompok, (g) penentuan pemenang, dan (h) pembahasan seluruh pertanyaan, dengan persentase observasi guru: 78,12% (siklus I), 83,33% (siklus II), 88,53% (siklus III), dan siswa: 74,99%, 82,28%, 87,49%; (2) keterampilan kolaborasi siswa meningkat dari 78,69% (siklus I), 83,40% (siklus II), menjadi 90,45% (siklus III); (3) ketuntasan hasil belajar IPAS meningkat dari 65,52 pada siklus I, 82,75 pada siklus II, hingga 93,1% pada siklus III. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Quick On The Draw* berbantuan media *Flashcard* dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif sehingga berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Quick On The Draw, keterampilan kolaborasi, hasil belajar kognitif IPAS.*



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pembelajaran abad ke-21 menuntut peserta didik memiliki berbagai keterampilan yang relevan dengan perkembangan zaman. Kemajuan teknologi telah mendorong terjadinya inovasi dalam bidang pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran dan asesmen (Rosnaeni, 2021). Dalam implementasinya, pembelajaran abad ke-21 berorientasi pada pengembangan keterampilan 4C yang meliputi creative thinking, critical thinking and problem solving, communication, dan collaboration (Dahlan dkk., 2026). Keterampilan tersebut menjadi kompetensi esensial yang perlu dimiliki peserta didik untuk menghadapi tantangan global yang semakin kompleks.

Salah satu keterampilan abad ke-21 yang penting dikembangkan dalam pembelajaran adalah keterampilan kolaborasi. (Mantau & Talango, 2023) menyatakan bahwa keterampilan kolaborasi mencakup kemampuan bekerja secara efektif dalam tim, mendengarkan secara empatik, berbagi pengetahuan, serta membangun hubungan yang saling menguntungkan. Melalui keterampilan kolaborasi, peserta didik dapat belajar bekerja sama, mengambil keputusan bersama, dan menyelesaikan masalah secara kolektif. Buck Institute for Education (Ayu, 2019) mengemukakan bahwa keterampilan kolaborasi meliputi kemampuan berkontribusi secara aktif, menghargai pendapat, berkompromi dan berperan secara fleksibel, serta menunjukkan tanggung jawab.

Pengembangan keterampilan kolaborasi sangat penting diterapkan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Maula dan Kusumawati (2025) menjelaskan bahwa keterampilan kolaborasi mampu meningkatkan interaksi antarsiswa sekaligus menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. Sejalan dengan itu, Angelia dkk. (2022) menyatakan bahwa kemampuan kolaborasi yang efektif dapat membantu peserta didik mengatasi berbagai tantangan dalam pembelajaran IPAS serta menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Hidayatullah dan Setiawan (2024) juga menyatakan bahwa keterampilan kolaborasi siswa dapat berkembang melalui pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama, berdiskusi, dan memecahkan masalah secara kelompok. Mata pelajaran IPAS merupakan integrasi antara ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang berpikir konkret, sederhana, dan holistik (Viqri dkk., 2024). Oleh karena itu, pembelajaran IPAS perlu dirancang secara aktif dan kolaboratif agar siswa dapat memahami konsep melalui pengalaman belajar secara langsung.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan bersama wali kelas III SD Negeri 1 Adikarso pada tanggal 26 November 2025, ditemukan bahwa pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode ceramah dan tugas individu. Kondisi tersebut menyebabkan siswa memiliki kesempatan yang terbatas untuk berdiskusi dan bekerja sama dalam kelompok. Sebanyak 69% siswa mengalami kesulitan berpartisipasi aktif dalam kelompok. Sebagian siswa cenderung pasif dan hanya mengikuti arahan teman, sedangkan beberapa siswa lainnya mendominasi kegiatan kelompok sehingga pembagian tugas menjadi tidak seimbang. Rendahnya keterampilan kolaborasi juga terlihat dari data observasi yang menunjukkan bahwa aspek berkontribusi aktif memperoleh persentase 60,3%, menghargai pendapat 59,4%, berkompromi dan berperan fleksibel 56,8%, serta tanggung jawab 53,4%, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 57,7%. Rendahnya keterampilan kolaborasi berdampak pada hasil belajar IPAS siswa. Kurangnya interaksi dan kerja sama dalam pembelajaran menyebabkan siswa kesulitan memahami materi dan kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Wilantanti & Sanoto, (2023) menyatakan bahwa kerja sama yang baik sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam memecahkan masalah. Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran, rata-rata nilai IPAS siswa hanya mencapai 68,45 dan

sebanyak 62,1% siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa. Ningsih dkk. (2023) menyatakan bahwa pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *Quick On The Draw*. Model pembelajaran *Quick On The Draw* merupakan model pembelajaran kooperatif yang menekankan aktivitas belajar secara cepat, tepat, dan kolaboratif dalam kelompok. Wiratama (2020) menjelaskan bahwa model *Quick On The Draw* dilakukan dengan meminta setiap kelompok mencari jawaban berdasarkan sumber belajar, kemudian menuliskan dan menyerahkannya kepada guru untuk diperiksa. Model ini mendorong siswa belajar secara mandiri melalui sumber belajar dan aktif bekerja sama dalam kelompok. Langkah-langkah model *Quick On The Draw* mengacu pada pendapat Huriyanti dan Rosiyanti (2017, hlm. 68) serta Santika dan Supriatna (2021, hlm. 104), yaitu (a) penyiapan *Flashcard* berisi pertanyaan, (b) pembagian kelompok, (c) pembagian materi sumber, (d) pengambilan *Flashcard*, (e) diskusi kelompok menemukan jawaban, (f) pelaporan jawaban kelompok, (g) penentuan pemenang, dan (h) pembahasan seluruh pertanyaan. Santika dan Supriatna (2021) juga menyatakan bahwa model *Quick On The Draw* mampu melibatkan siswa secara aktif melalui kegiatan berpikir, berdiskusi, membaca, bergerak, dan bekerja sama.

Penerapan model *Quick On The Draw* perlu didukung media pembelajaran yang menarik agar proses belajar menjadi lebih optimal. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Flashcard*. *Flashcard* merupakan media grafis berbentuk kartu yang memuat informasi, gambar, simbol, atau kata tertentu untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran (Wahyuni, 2020, hlm. 10). Asyhar (Febriyanto & Yanto, 2019) menjelaskan bahwa *Flashcard* termasuk media visual dua dimensi yang efektif digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara sederhana dan menarik. Penggunaan *Flashcard* dalam pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, keterlibatan, serta motivasi belajar siswa. Dengan demikian, penerapan model *Quick On The Draw* berbantuan media *Flashcard* berpotensi meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar IPAS siswa melalui keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Penelitian Rahmadina dkk., (2025) menunjukkan bahwa penerapan model *Quick On The Draw* dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dari 65,2% pada siklus I menjadi 82,6% pada siklus II. Selain itu, Zulniati dkk., (2024) menemukan bahwa rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh pembelajaran konvensional yang menyebabkan siswa pasif dan kurang fokus selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, penerapan model *Quick On The Draw* berbantuan media *Flashcard* dipandang sesuai untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *Quick On The Draw* berbantuan media *Flashcard*, (2) meningkatkan keterampilan kolaborasi, dan (3) meningkatkan hasil belajar kognitif IPAS pada.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif yang dilaksanakan dalam tiga siklus yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SD Negeri 1 Adikarso, Kecamatan Kebumen, Kabupaten

Kebumen. Subjek penelitian terdiri atas guru kelas III dan 29 siswa. Data penelitian berupa penerapan model *Quick On The Draw* berbantuan media *Flashcard*, keterampilan kolaborasi, dan hasil belajar IPAS siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Observasi digunakan untuk mengamati keterlaksanaan model pembelajaran berdasarkan delapan sintaks *Quick On The Draw* serta keterampilan kolaborasi siswa yang mencakup aspek berkontribusi secara aktif, menghargai pendapat, berkompromi dan berperan secara fleksibel, serta menunjukkan tanggung jawab. Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa, dokumentasi berupa foto, catatan lapangan, dan modul ajar, sedangkan tes digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa. Analisis data dilakukan dengan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Validitas data menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Model *Quick On The Draw* berbantuan media *Flashcard*

Penerapan model *Quick On The Draw* berbantuan media *Flashcard* dilaksanakan mulai dari siklus I hingga siklus III. Model *Quick On The Draw* merupakan model pembelajaran kooperatif yang menekankan aktivitas belajar kelompok melalui kegiatan mencari, menjawab, dan melaporkan informasi secara cepat dan tepat Sari dkk., (2025). Menurut Ginnis dalam (Huriyanti & Rosiyanti, 2017), langkah-langkah model *Quick On The Draw* terdiri atas: (1) guru menyiapkan pertanyaan; (2) siswa dibagi ke dalam kelompok; (3) guru menyediakan sumber belajar; (4) siswa mengambil kartu pertanyaan; (5) siswa mendiskusikan jawaban; (6) jawaban disampaikan kepada guru; (7) kegiatan dilakukan secara bergiliran dan kompetitif; serta (8) guru bersama siswa membahas seluruh jawaban. Dalam penelitian ini, setiap pertanyaan disajikan menggunakan media *Flashcard* sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan memudahkan siswa memahami materi "Aku Bagian dari Masyarakat".

Quick On The Draw merupakan model pembelajaran kooperatif yang menekankan keterlibatan aktif dan kerja sama siswa dalam mencari, menjawab, serta melaporkan informasi melalui suasana permainan (Santika & Supriatna, 2021). Pembelajaran *Quick On The Draw* melatih siswa bekerja sama dalam kelompok dengan mengutamakan kecepatan dan ketepatan dalam menyelesaikan tugas. Model ini mampu meningkatkan partisipasi dan semangat belajar siswa karena pembelajaran berlangsung secara interaktif dan kompetitif (Sari dkk., 2025). Selain itu, model *Quick On The Draw* juga mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan diskusi dan kerja tim untuk menemukan jawaban dari berbagai sumber belajar (Artika & Abdullah, 2024). Dalam penerapannya, model *Quick On The Draw* didukung dengan media *Flashcard* yang berisi gambar, teks, atau pertanyaan untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran. Media *Flashcard* mampu menarik perhatian siswa dan membantu memperkuat pemahaman konsep melalui tampilan visual yang menarik (Parawansa dkk., 2022). Penggunaan *Flashcard* pada kegiatan diskusi kelompok juga membuat siswa lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan bekerja sama menyelesaikan tugas pembelajaran. Dengan kelebihan tersebut, penerapan model *Quick On The Draw* berbantuan media *Flashcard* dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar IPAS siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil observasi penerapan model *Quick On The Draw*, keterampilan kolaborasi, dan hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan dari siklus I hingga siklus III.

Tabel 1. Perbandingan Antarsiklus Hasil Observasi Penerapan Model *Quick On The Draw Berbantuan Media Flashcard Terhadap Guru dan Siswa*

No	Langkah-langkah	Guru			Siswa		
		Siklus (%)			Siklus (%)		
		I	II	III	I	II	III
1.	Penyiapan media <i>Flashcard</i> yang berisi pertanyaan	83,33	83,33	91,66	70,83	83,33	83,33
2.	Pembagian siswa menjadi beberapa kelompok	70,83	87,495	91,66	70,83	83,33	91,66
3.	Pembagian materi sumber pada setiap kelompok	70,83	83,33	83,33	75	79,16	83,33
4.	Pengambilan <i>Flashcard</i> berisi pertanyaan	75	79,165	91,66	75	83,33	91,66
5.	Diskusi kelompok menemukan jawaban dan menjawab pertanyaan	83,33	83,33	91,66	79,165	87,495	91,66
6.	Pelaporan Kelompok	70,83	83,33	91,66	75	83,33	83,33
7.	Penentuan pemenang	83,33	83,33	91,66	79,16	75	83,33
8.	Pembahasan semua pertanyaan	87,495	83,33	83,33	75	83,33	83,33
		78,12	83,33	88,53	74,99	82,28	87,49

Berdasarkan tabel 1 diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran menggunakan model *Quick On The Draw berbantuan media Flashcard* dari siklus I hingga siklus III selalu meningkat. Hasil observasi terhadap guru dari siklus I ke siklus II sebesar 5,21% dan siklus II ke siklus III sebesar 5,20%. Hasil observasi terhadap siswa pada siklus I ke siklus II meningkat sebesar 7,29% dan siklus II ke siklus III sebesar 5,21%.

Dalam penerapan model *Quick On The Draw* berbantuan media *Flashcard* dengan langkah sebagai berikut: (1) penyiapan media *Flashcard* yang berisi pertanyaan. Pada tahap ini guru menyiapkan *Flashcard* berisi pertanyaan yang digunakan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan *Flashcard* membantu siswa lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran karena media disajikan dalam bentuk visual yang menarik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Ekawati dkk., 2020) yang menyatakan bahwa *Flashcard* berisi pertanyaan digunakan sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran siswa, (2) pembagian siswa menjadi beberapa kelompok. Pada tahap ini siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri atas 4–5 siswa untuk bekerja sama menyelesaikan tugas pembelajaran. Kegiatan pembelajaran kelompok dalam model *Quick On The Draw* memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan kerja sama dan kolaborasi antarsiswa dalam kelompok (Damayanti dkk., 2020), (3) pembagian materi sumber pada setiap kelompok. Pada tahap ini setiap kelompok memperoleh materi sumber yang digunakan untuk menjawab pertanyaan pada *Flashcard*. Kegiatan tersebut membantu siswa belajar dari berbagai sumber dan tidak hanya bergantung pada penjelasan guru (Silitonga dkk., 2024), (4) pengambilan *Flashcard* berisi pertanyaan. Pada tahap ini perwakilan kelompok mengambil *Flashcard* yang berisi pertanyaan kemudian membawanya kembali ke kelompok untuk

didiskusikan bersama. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Wiratama dkk., (2017) yang menyatakan bahwa perwakilan kelompok mengambil kartu pertanyaan kemudian mendiskusikannya bersama anggota kelompok, (5) diskusi kelompok menemukan jawaban dan menjawab pertanyaan. Pada tahap ini siswa berdiskusi bersama kelompok untuk menemukan jawaban berdasarkan materi sumber yang telah dibagikan. Kegiatan diskusi kelompok menjadi tahap yang paling efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa karena seluruh anggota kelompok terlibat aktif dalam bertukar pendapat dan menyepakati jawaban bersama. Santika & Supriatna, (2021) menyatakan bahwa kegiatan diskusi kelompok dalam model *Quick On The Draw* mendorong siswa berkolaborasi secara aktif dalam menyelesaikan permasalahan, (6) pelaporan jawaban kelompok. Pada tahap ini perwakilan kelompok melaporkan hasil jawaban kepada guru untuk diperiksa kebenarannya. Apabila jawaban belum tepat siswa kembali berdiskusi memperbaiki jawaban. Menurut Wiratama, (2020), kelompok yang jawabannya belum tepat harus kembali berdiskusi hingga menemukan jawaban yang benar, (7) penentuan pemenang. Pada tahap ini guru menentukan kelompok dengan skor tertinggi sebagai pemenang pembelajaran. Pemberian penghargaan kepada kelompok pemenang mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran (Ekawati dkk., 2020), dan (8) pembahasan semua pertanyaan. Pada tahap ini guru bersama siswa membahas seluruh pertanyaan dan jawaban kemudian menyimpulkan materi pembelajaran agar siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang dipelajari (Ekawati dkk., 2020).

2. Penerapan *Model Quick On The Draw* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas III

Tabel 2. Perbandingan Antarsiklus Keterampilan kolaborasi

No	Aspek Keterampilan Kolaborasi	Siklus I	Siklus II	Siklus III
		%	%	%
1	Berkontribusi Secara aktif	83,19	84,91	92,24
2	Menghargai Pendapat	76,865	83,62	90,52
3	Berkompromi dan Berperan secara fleksibel	78,015	82,76	90,23
4	Menunjukkan tanggung jawab	76,725	82,32	88,79
Rata-rata		78,69	83,40	90,45

Berdasarkan tabel 2 dapat diperoleh bahwa hasil tes kemampuan berpikir kritis yang diukur berdasarkan indikator pada siklus I sampai siklus III mengalami peningkatan. Pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 4,71%. Pada siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 7,05%. Pada siklus III keempat aspek keterampilan kolaborasi sudah menunjukkan hasil yang sangat baik dan memenuhi target penelitian yaitu 85%.

Penerapan model *Quick On The Draw* berbantuan media *Flashcard* dapat membantu meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran IPAS. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa semakin mampu berkontribusi secara aktif, menghargai pendapat, berkompromi, berperan secara fleksibel, serta menunjukkan tanggung jawab dalam kegiatan kelompok selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan penelitian Rahmadina dkk., (2025) yang menyatakan bahwa penerapan model *Quick On The Draw* dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa karena siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan diskusi dan kerja kelompok. Selain itu, Husna dkk., (2025) juga menyatakan bahwa model *Quick On The Draw* mampu meningkatkan keaktifan dan kolaborasi siswa melalui kegiatan pembelajaran yang menuntut kerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok. Menurut Mawaddah dkk., (2022) Mawaddah dkk., keterampilan kolaborasi dapat

berkembang melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa untuk bekerja sama, bertukar pendapat, dan mencapai tujuan bersama dalam kelompok.

3. Penerapan Model *Quick On The Draw* untuk meningkatkan Peningkatan Hasil Belajar IPAS tentang Aku Bagian dari Masyarakat

Tabel 3. Perbandingan Antarsiklus Hasil Belajar IPAS

Nilai	Siklus I		Siklus II		Siklus III
	Pert 1	Per 2	Pert 1	Pert 2	Pert 1
95 - 100	-	1	2	3	9
90 - 94	3	3	2	6	8
85 - 89	2	4	7	7	3
80 - 84	5	8	7	5	6
75 - 79	7	3	4	3	1
70 - 74	5	6	4	5	2
65 - 69	4	1	3	-	-
60 - 64	2	3	-	-	-
0 - 59	1	-	-	-	-
Rata-rata	76,82	79,86	82,17	84,38	90,59
Presenatse Ketuntasan (%)	58,62	65,52	75,86	82,75	93,1

Berdasarkan Tabel 3, dapat dilihat bahwa ketuntasan hasil belajar siswa dari siklus I sampai siklus III mengalami peningkatan. Rata-rata nilai hasil belajar pada setiap siklus juga menunjukkan peningkatan. Pada siklus I pertemuan 1 ketuntasan hasil belajar mencapai 58,62% (17 siswa) dan meningkat menjadi 65,52% (19 siswa) pada pertemuan 2. Pada siklus II pertemuan 1 ketuntasan mencapai 75,86% (22 siswa) dan meningkat menjadi 82,75% (24 siswa) pada pertemuan 2. Selanjutnya, pada siklus III ketuntasan hasil belajar mencapai 93,10% (27 siswa). Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi IPAS semakin baik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Quick On The Draw* berbantuan media *Flashcard*. Melalui kegiatan pengambilan *Flashcard*, membaca sumber belajar, berdiskusi, dan melaporkan jawaban kelompok, siswa memperoleh kesempatan untuk aktif mencari informasi, bertukar pendapat, serta membangun pemahaman bersama. Keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam sehingga hasil belajar meningkat pada setiap siklus. Temuan ini sejalan dengan Sherlyani (2019) yang menyatakan bahwa model *Quick On The Draw* mampu mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran karena siswa dituntut mencari pengetahuan dari berbagai sumber dan mendiskusikannya bersama kelompok. Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan Wiratama (2020) yang menyatakan bahwa penerapan model *Quick On The Draw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar dan kerja sama kelompok.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) penerapan model *Quick On The Draw* berbantuan media *Flashcard* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar IPAS siswa kelas III SD Negeri 1 Adikarso tahun ajaran 2025/2026 dilaksanakan dengan langkah pembelajaran sebagai berikut: (a) penyiapan media *Flashcard* yang berisi pertanyaan, (b) pembagian siswa menjadi beberapa kelompok, (c) pembagian materi sumber pada setiap kelompok, (d) pengambilan *Flashcard* berisi pertanyaan, (e) diskusi kelompok menemukan jawaban dan menjawab pertanyaan, (f) pelaporan jawaban kelompok, (g) penentuan pemenang, dan (h) pembahasan semua pertanyaan, ((2) penerapan model *Quick On The Draw* berbantuan media *Flashcard* dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa.

Peningkatan tersebut terlihat dari semakin baiknya kemampuan siswa dalam berkontribusi secara aktif, menghargai pendapat teman, berkompromi dan berperan secara fleksibel, serta menunjukkan tanggung jawab dalam kegiatan kelompok. Hal ini didukung oleh peningkatan persentase keterampilan kolaborasi siswa dari 78,69% pada siklus I menjadi 83,40% pada siklus II dan 90,45% pada siklus III, (3) penerapan model *Quick On The Draw* berbantuan media *Flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif IPAS tentang aku bagian dari masyarakat pada kelas III. Perolehan persentase ketuntasan belajar meningkat dari 58,62% ke 65,52% pada siklus I (kenaikan 6,90%), lalu menjadi 75,86% dan 82,75% pada siklus II (kenaikan 6,89%), dan mencapai 93,10% pada siklus III. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Quick On The Draw* berbantuan media *Flashcard* mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan kolaboratif sehingga dapat mendukung keterlibatan siswa dalam pembelajaran sekaligus meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar IPAS secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Angelia, Y., Supeno, & Suparti, S. (2022). Keterampilan Proses Sains Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran IPA Menggunakan Model Pembelajaran Inkuiri. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8296–8303. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3692>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Revisi)*. Bumi Aksara.
- Artika, S., & Abdullah, Y. (2024). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Quick On The Draw* Terhadap Minat Belajar. *Jurnal Millia Islamia*, (2), 359–368.
- Dahlan, T., Nurasiah, W., Inayah, I. L. N., Azkia, F., Ardhiana, A. D., Zahwa, A., & Raushani, A. N. (2026). Penerapan Keterampilan 4C (Critical Thinking, Creativity, Collaboration, Communication) Dalam Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar. *Journal of Innovative and Creativity (Joecy)*, 6(1), 718–723. <https://doi.org/10.31004/joecy.v6i1.5691>
- Damayanti, R. R., Zulkarnain, I., & Sari, A. (2020). Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Model *Quick On The Draw*. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 54–61. <https://doi.org/10.20527/edumat.v8i1.8352>
- 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. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v3i1.12299>
- Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019). Penggunaan media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 108–116. <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/>
- Huriyanti, L., & Rosiyanti, H. (2017). Perbedaan Motivasi Belajar Matematika Siswa Setelah Menggunakan Strategi Pembelajaran *Quick On The Draw*. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 3(1), 65–76. <https://doi.org/10.24853/fbc.3.1.65-76>
- Hidayatullah, & Setiawan, B. (2024). Empowering students' collaborative skills sustainability by utilizing problem-based learning as an instructional strategy in

- online learning. *Cogent Education*, 11(1), Article 2362006.
<https://doi.org/10.1080/2331186X.2024.2362006>
- Husna, R., Rizal, M. S., Sumianto, Alim, M. L., & Syahrial. (2025). Penggunaan Model Pembelajaran Circle and *Quick On The Draw* untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Siswa pada Muatan Pembelajaran IPAS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 336–350.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i4.35536>
- Huriyanti, L., & Rosiyanti, H. (2017). Perbedaan Motivasi Belajar Matematika Siswa Setelah Menggunakan Strategi Pembelajaran *Quick On The Draw*. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 3(1), 65–76.
<https://doi.org/10.24853/fbc.3.1.65-76>
- Mantau, B. A. K., & Talango, S. R. (2023). Irfani: jurnal pendidikan islam Pengintegrasian Keterampilan Abad 21 dalam Proses Pembelajaran (Literature Review). *IRFANI: Jurnal Pendidikan Islam*, 19(1), 86–107.
<https://doi.org/https://doi.org/10.30603/ir.v19i1.3897>
- Maula, N. N., & Kusumawati, P. R. D. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) Berbantuan Bamboozle terhadap Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Kelas IV di MIS NU Al-Utsmani. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(4), 2301–2308.
<https://doi.org/https://doi.org/10.51878/science.v5i4.6606>
- Mawaddah, R., Triwoelandari, R., & Irfani, F. (2022). *Kelayakan LKS Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa SD/MI*. 8(1), 1–14.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31949/jcp.v8i1.1911>
- Ningsih, P. O., Alkhasanah, N., Isnaini, Y. F., Maulana, I., Hidayati, Y. M., & Dessty, A. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Dengan Pendekatan TPACK pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(4), 707–721.
<https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i4.1904>
- Parawansa, K. I., Haryanto, S., & Mulyani, P. S. (2022). Penggunaan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di MI Klesman. *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan*, 2(2), 72–78. <https://doi.org/10.25008/jitp.v2i2.18>
- Rahmadina, S., Sarifah, I., Zakiah, L., & Negeri Jakarta, U. (2025). Upaya Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Model Cooperative Learning Tipe *Quick On The Draw*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 160–170.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.29842>
- Rosnaeni, R. (2021). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4341–4350.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1548>
- Santika, S., & Supriatna, N. (2021). *Quick On The Draw* Tingkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 10(1), 101–112.
<https://doi.org/10.17509/factum.v10i1.32111>

- Sari, M., Rahmatina, D., & Izzati, N. (2025). Penerapan Model Pembelajaran *Quick On The Draw* Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(3), 206–216.
<https://doi.org/10.61291/jpi.v6i3.216>
- Sherlyani, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Quick On The Draw* Terhadap Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMPN 13 Padang. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 127–132.
<https://doi.org/10.19109/bioilmi.v5i2.4670>
- Silitonga, M. E., Z, F., & Syahril. (2024). Penerapan Strategi Pembelajaran *Quick On The Draw* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas XI SMAN 6 Pekanbaru. *Silampari Jurnal Pendidikan Ilmu Fisika*, 6(2), 194–208.
<https://doi.org/10.31540/sjpif.v6i2.2833>
- Viqri, D., Gesta, L., Rozi, M. F., Syafitri, A., Falah, A. M., Khoirunnisa, K., & Risdalina, R. (2024). Problematika Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 310–315.
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.419>
- Wilantanti, G., & Sanoto, H. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Probelem Based Learning Dalam Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sd Negeri Pulutan 02 Salatiga. *eL-Muhbib jurnal pemikiran dan penelitian pendidikan dasar*, 7(2), 199–212.
<https://doi.org/10.52266/Journal>
- Wiratama, W. M. P. (2020). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Quick On The Draw*. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 187–197.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p187-197>
- Wiratama, W. M. P., Santiyadnya, N., & Krisnawati, L. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Qd (*Quick On The Draw*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Siswa Kelas XI MIA 4 SMA Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 6(3), 137.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpte.v6i3.20863>
- Zulniati, Rizal, M. S., Ananda, R., & Pebriana, P. H. (2024). Penerapan Model Pembelajaran *Quick On The Draw* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 5(4), 6829–6834.
<https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1532>