

Penerapan Model Pembelajaran *Quick On The Draw* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kateguhan 01 Tahun Ajaran 2023/2024

Iska Ayu Pratiwi, Muhamad Chamdani, Tri Saptuti Susiani

Universitas Sebelas Maret

iskaayupratiwi@student.uns.ac.id

Article History

accepted 1/3/2025

approved 1/4/2025

published 30/5/2025

Abstract

Success in the implementation of teaching and learning activities greatly affects the success of formal education. The objectives of this study, namely: (1) to describe the steps of applying the Quick On The Draw (QOTD) learning model to improve the learning outcomes of Pancasila Education of fourth grade students of Kateguhan 01 State Elementary School in the 2023/2024 school year; (2) To describe the learning outcomes of Pancasila Education after applying the QOTD learning model; and (3) To describe the obstacles and solutions in applying the QOTD learning model. The design of this research is classroom action research (PTK) which is carried out in 3 cycles. The results showed: (1) The steps of QOTD learning model were: formulating questions, dividing the students into groups, distributing the materials to each group, taking question cards, conducting group discussion to find the answers, reporting group answers, determining the winners, and discussing the questions and answers. The percentage of teacher observation results in cycle I = 74.98%, cycle II = 89.82%, and cycle III = 99.48%; (2) The average student learning outcomes in cycle I = 76.57, cycle II = 85.45, and cycle III = 95.14; and (3) One of the obstacles encountered was that the teacher does not monitor the condition of the class so that there are some students who are noisy by themselves, as for the solution to this obstacle is to supervise the course of group discussions and guide students to work quietly.

Keywords: *Quick On The Draw, Pancasila Education Learning Outcomes, Elementary School*

Abstrak

Keberhasilan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar sangat mempengaruhi keberhasilan pendidikan formal. Tujuan penelitian ini, yaitu: (1) Mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Quick On The Draw* (QOTD) untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri Kateguhan 01 tahun ajaran 2023/2024; (2) Mendeskripsikan hasil belajar Pendidikan Pancasila setelah diterapkan model QOTD; dan (3) Mendeskripsikan kendala dan solusi dalam penerapan model QOTD. Desain penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 3 siklus. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Langkah model QOTD yaitu: penyiapan satu set pertanyaan, pembagian siswa menjadi beberapa kelompok, pembagian materi sumber pada setiap kelompok, pengambilan kartu pertanyaan, diskusi kelompok menemukan jawaban dan menjawab pertanyaan, pelaporan jawaban kelompok, penentuan pemenang, dan pembahasan semua pertanyaan dan jawaban. Persentase hasil observasi terhadap guru pada siklus I = 74,98%, siklus II = 89,82%, dan siklus III = 99,48%; (2) Rata-rata hasil belajar siswa siklus I = 76,57, siklus II = 85,45, dan siklus III = 95,14; dan (3) Kendala yang ditemui salah satunya adalah guru kurang mengawasi kondisi kelas sehingga terdapat beberapa siswa yang gaduh sendiri, adapun solusi kendala tersebut adalah mengawasi jalannya diskusi kelompok serta membimbing siswa bekerja dengan tenang.

Kata kunci: *Quick On The Draw, Hasil Belajar Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar*



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

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi antarpeserta didik, antara peserta didik dengan tenaga pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Kemdikbud, 2014). Siswa dituntut belajar aktif dalam setiap pelajaran yang diajarkan guru agar memiliki pengetahuan yang luas. Sehubungan dengan itu, siswa sendiri harus bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya untuk mencapai keseimbangan. Proses dan hasil belajar tersebut mencerminkan keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Keberhasilan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar sangat mempengaruhi keberhasilan pendidikan formal (Anditya dkk., 2023).

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas belajar dapat dilaksanakan dengan menerapkan berbagai model pembelajaran yang tepat, di mana model pembelajaran merupakan bagian penting dari setiap proses belajar mengajar. Keberhasilan belajar siswa dapat ditunjang dengan penerapan model pembelajaran inovatif yang menumbuhkan rasa senang dan nyaman terhadap kegiatan pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran inovatif dapat meningkatkan motivasi, kreativitas, dan partisipasi siswa.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SD Negeri Kateguhan 01 Kecamatan Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo, didapatkan dalam pembelajaran, guru belum menerapkan variasi model dan metode pembelajaran secara optimal. Guru dominan menggunakan metode ceramah, hal ini menyebabkan siswa cenderung menjadi pasif dan kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Ketika guru melontarkan pertanyaan, banyak siswa yang tidak aktif menjawab pertanyaan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, diperoleh informasi bahwa Sumatif Akhir Semester (SAS) I tahun ajaran 2023/2024 masih terdapat 11 dari 21 siswa kelas IV yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP = 70).

Berdasarkan permasalahan pembelajaran tersebut, apabila guru menerapkan model pembelajaran inovatif dan berpusat pada siswa, maka tentu dapat merangsang minat siswa untuk lebih bersemangat dan aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Upaya ini diharapkan berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa hingga pencapaian hasil belajar dapat maksimal. Model pembelajaran inovatif banyak ragamnya. Anditya dkk. (2023) menjelaskan bahwa dalam pertemuan di kelas, model-model pembelajaran tersebut dapat dipakai secara sendiri-sendiri maupun secara gabungan.

Dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa, guru dapat menentukan model pembelajaran yang menginspirasi semangat dan partisipasi aktif siswa, salah satunya dengan kegiatan berkelompok yang dapat meningkatkan jiwa kompetitif. Model pembelajaran *Quick On The Draw* yang digagas oleh Paul Ginnis, menurut Afrina model ini mendorong siswa berkolaborasi dalam kelompok-kelompok kecil dengan tujuan menjadi yang pertama menyelesaikan satu set pertanyaan (Dahlan dkk., 2020). Model *QOTD* berpusat pada siswa. Model pembelajaran ini mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dengan melibatkan mereka dalam kegiatan berkelompok. Hal ini sejalan dengan Santika & Supriatna (2021) yang menyatakan bahwa model pembelajaran ini dirancang untuk mengajak siswa terlibat dalam aktivitas berpikir, mandiri, saling bergantung, bekerja dalam kelompok, membaca, bergerak, berbicara, dan mengamati. Paul Ginnis (Huriyanti dan Rosiyanti, 2017) menyebutkan langkah-langkah model *QOTD* antara lain: guru menyiapkan satu set pertanyaan, guru membagi kelas ke dalam kelompok, guru memberi tiap kelompok materi sumber, pada kata "mulai" satu orang dari tiap kelompok "lari" ke meja guru mengambil pertanyaan pertama, kelompok mencari dan menulis jawaban, jawaban dibawa ke guru, siswa yang tidak melaporkan jawaban ke guru mempelajari materi sumber, menentukan pemenang permainan, dan membahas semua pertanyaan. Dengan diterapkannya

model pembelajaran *QOTD* dapat memaksimalkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa SD Negeri Kateguhan 01 Kecamatan Tawang Sari.

Tujuan dari penelitian ini yaitu: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *QOTD* untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri Kateguhan 01 tahun ajaran 2023/2024; (2) mendeskripsikan hasil belajar Pendidikan Pancasila setelah diterapkan model *QOTD* siswa kelas IV SD Negeri Kateguhan 01 tahun ajaran 2023/2024; dan (3) mendeskripsikan kendala dan solusi dalam penerapan model *QOTD* dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri Kateguhan 01 tahun ajaran 2023/2024.

METODE

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Kateguhan 01 Kecamatan Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SD Negeri Kateguhan 01, sebanyak 21 siswa yang terdiri atas 11 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SD Negeri Kateguhan 01. Pendekatan penelitian adalah Penelitian Tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus dengan tahap penelitian menggunakan tahapan prosedur penelitian milik Arikunto dkk. (2019) yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Penelitian ini melibatkan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif meliputi nilai hasil belajar siswa dalam *posttest* mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Sedangkan data kualitatif mencakup informasi mengenai penerapan model pembelajaran *Quick On The Draw* dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Teknik pengumpulan data terdiri dari teknik tes dan nontes. Teknik tes berupa soal evaluasi hasil belajar siswa. Adapun teknik nontes berupa teknik observasi dan wawancara. Uji validitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Ulber (Nurdewi, 2022) menyatakan bahwa dalam analisis data terdapat tiga alur kegiatan berlangsung secara bersamaan: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Langkah-langkah penerapan model *QOTD* untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Penerapan model pembelajaran *Quick On The Draw* diterapkan dengan langkah-langkah: (1) penyiapan satu set pertanyaan, (2) pembagian siswa menjadi beberapa kelompok, (3) pembagian materi sumber pada setiap kelompok, (4) pengambilan kartu pertanyaan, (5) diskusi kelompok menemukan jawaban dan menjawab pertanyaan, (6) pelaporan jawaban kelompok, (7) penentuan pemenang, dan (8) pembahasan semua pertanyaan dan jawaban.

Tabel 1

Hasil Observasi Penerapan model QOTD terhadap Guru dan Siswa pada Siklus I-III

Siklus	Persentase Hasil Observasi (%)	
	Guru	Siswa
I	74,98	72,71
II	89,82	89,83
III	99,48	99,48

Berdasarkan tabel 1, diketahui bahwa hasil observasi pembelajaran *QOTD* mengalami peningkatan pada tiap siklus. Hasil observasi terhadap guru pada siklus I ke siklus II meningkat sebesar 14,84%. Pada siklus II ke siklus III meningkat

sebesar 9,66%. Sedangkan, hasil observasi terhadap siswa pada siklus I ke siklus II meningkat sebesar 17,71%. Pada siklus II ke siklus III meningkat sebesar 9,65%.

Pada langkah penyiapan satu set kartu pertanyaan, guru menyiapkan empat pasang kartu yang diletakkan di atas meja guru. Setiap set kartu berisi 5 pertanyaan sesuai dengan materi Negaraku Indonesia. Hal ini sejalan dengan pendapat Ekawati dkk. (2020) bahwa setiap kartu berisi satu pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa.

Pada langkah pembagian siswa menjadi beberapa kelompok, siswa dibagi menjadi 4 kelompok, setiap kelompok terdiri atas 5–6 siswa. Pembagian kelompok dipimpin oleh guru. Setelah pembagian kelompok, siswa diarahkan untuk berkumpul bersama kelompok mereka masing-masing. Hal ini sejalan dengan pendapat Arifin dkk. (2020) bahwa model *QOTD* menghadirkan kesempatan bagi siswa untuk bekerja sama dalam tim dengan elemen kompetisi yang dapat merangsang kolaborasi kelompok.

Pada langkah pembagian materi sumber pada setiap kelompok, setiap kelompok dibagikan materi sumber sebagai bahan materi pelajaran. Materi sumber berupa uraian materi Negaraku Indonesia sesuai topik yang dipelajari hari itu. Materi sumber tersebut digunakan siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan. Ginnis dalam (Desmariza dkk. (2014) mengemukakan bahwa model *QOTD* membantu siswa mengembangkan kebiasaan untuk belajar dari berbagai sumber, bukan hanya mengandalkan pengajaran langsung dari guru.

Pada langkah pengambilan kartu pertanyaan, permainan dimulai dengan instruksi kata “mulai” oleh guru. Setelah guru mengucapkan kata “mulai”, perwakilan pertama setiap kelompok mengambil satu kartu pertanyaan yang ada di meja guru. Siswa membawa kartu tersebut ke kelompoknya untuk dikerjakan. Hal ini sejalan dengan Zulfah dan Abdullah (2019) bahwa seorang perwakilan dari setiap kelompok mendatangi meja guru untuk mengambil kartu pertama, lalu kembali ke kelompok mereka masing-masing untuk berdiskusi.

Pada langkah diskusi kelompok menemukan jawaban dan menjawab pertanyaan, kelompok mencari jawaban pertanyaan pada materi sumber yang telah dibagikan. Setelah menemukan jawaban, siswa menuliskan jawaban tersebut pada lembar kerja. Hal ini sejalan dengan Aini dan Irawati (2019) bahwa kelompok diminta memecahkan pertanyaan dan mendiskusikan hasil kerja kemudian menuliskan jawaban pada lembar kerja.

Pada langkah pelaporan jawaban kelompok, perwakilan kedua setiap kelompok membawa lembar kerja dan kartu soal untuk melaporkan jawabannya kepada guru. Guru mengecek jawaban siswa dan memberikan konfirmasi ketepatan jawaban siswa. Apabila jawaban tepat, perwakilan kelompok tersebut diarahkan untuk mengambil kartu pertanyaan berikutnya lalu kembali ke kelompoknya untuk mengerjakannya. Apabila jawaban belum tepat atau salah, perwakilan kelompok diarahkan kembali ke kelompoknya untuk memperbaiki jawabannya hingga tepat sesuai dengan materi sumber yang telah dibagikan. Hal ini sejalan dengan Zulfah dan Abdullah (2019) bahwa apabila jawaban siswa benar maka mereka mengambil kartu pertanyaan berikutnya. Namun, apabila jawaban belum benar maka mereka kembali ke kelompoknya dan terus berdiskusi sampai mendapatkan jawaban yang benar sebelum mengambil kartu pertanyaan berikutnya.

Pada langkah penentuan pemenang, kelompok yang terlebih dahulu menyelesaikan 5 kartu pertanyaan (satu set) dinyatakan sebagai pemenang permainan. Hal ini sejalan dengan Aini dan Irawati (2019) bahwa kelompok yang pertama menyelesaikan semua kartu pertanyaan hingga selesai akan ditetapkan sebagai kelompok pemenang.

Pada langkah pembahasan semua pertanyaan dan jawaban, siswa bersama guru melakukan tanya jawab terkait pertanyaan pada kartu. Setiap pertanyaan dibahas satu persatu hingga seluruh siswa paham dengan topik yang dibahas. Hal ini sejalan dengan pendapat Ekawati dkk. (2020) bahwa setelah pembelajaran selesai, siswa dibimbing guru untuk menyimpulkan materi pelajaran melalui tanya jawab.

2. Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi Negaraku Indonesia dapat dilihat berdasarkan hasil penilaian pengetahuan yang dilakukan dengan *pretest* pada awal tindakan untuk mengukur kemampuan awal siswa dan *posttest* yang dilakukan pada akhir pembelajaran untuk melihat peningkatan dan mengukur ketercapaian indikator kinerja penelitian yang ditargetkan pada penelitian ini, yaitu sebesar minimal 85% dengan KKTP sebesar 70. Hasil belajar siswa disajikan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2

Hasil Belajar Siswa Siklus I, II, dan III

Nilai	Siklus I		Siklus II		Siklus III
	Pert 1 (%)	Pert 2 (%)	Pert 1 (%)	Pert 2 (%)	Pert 1 (%)
Rata-rata	74,24	78,90	82,52	88,38	95,14
Siswa Tuntas	61,90	76,19	85,71	95,24	100
Siswa Belum Tuntas	38,10	20,81	14,29	4,76	-

Berdasarkan tabel 2, diperoleh hasil belajar siklus I, II, dan III yaitu pada siklus I dengan persentase ketuntasan siswa sebesar 76,19%, siklus II sebesar 90,48%, dan siklus III sebesar 100%. Pada siklus I ke siklus II meningkat sebesar 14,29%. Pada siklus II ke siklus III meningkat sebesar 9,52%. Rata-rata nilai siswa siklus I pertemuan 1 adalah 74,24 dan pertemuan 2 rata-rata nilai siswa 78,90. Siklus II pertemuan 1 rata-rata nilai siswa 82,52 dan pertemuan 2 rata-rata nilai siswa sebesar 88,38. Siklus III rata-rata nilai siswa 95,14. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dari siklus I ke siklus III, yang berarti hasil belajar siswa meningkat antarsiklus dan sudah memenuhi indikator kinerja penelitian. Oleh karena itu, penelitian dalam siklus III diakhiri karena sudah memenuhi indikator kinerja penelitian.

Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV SD Negeri Kateguhan 01 pada materi Negaraku Indonesia setelah diterapkan model *QOTD* relevan dengan penelitian Ekawati dkk. (2020) bahwa penerapan model *QOTD* dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena pada penerapan model ini, aktivitas siswa meningkat karena adanya diskusi kelompok dan perlombaan pada saat pembelajaran dan secara tidak langsung akan membangkitkan minat belajar siswa yang berdampak pada peningkatan hasil belajar. Zulfah dan Abdullah (2019) menjelaskan bahwa model *QOTD* dapat memberikan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan kepada siswa sehingga mereka menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran serta terlepas dari rasa bosan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Kendala dan Solusi

Dalam penerapan model *QOTD* dari siklus I sampai siklus III menemui beberapa kendala di antaranya: (a) pada siklus I siswa belum memahami tata cara

dan aturan permainan dengan jelas, (b) karena kurangnya pengawasan guru menyebabkan terdapat beberapa siswa mendominasi diskusi kelompok sehingga anggota kelompoknya yang lain tidak mendapat peran dalam menyelesaikan permainan; (c) terdapat perwakilan kelompok yang menyerobot antrean untuk melaporkan jawaban kepada guru; dan (d) siswa yang tidak melaporkan jawaban kepada guru gaduh sendiri.

Kendala yang ditemui dalam penelitian ini relevan dengan kelemahan model *QOTD* yang disebutkan Susanti (2015) bahwa model ini adanya risiko terjadinya keributan jika manajemen kelas tidak cukup efektif sehingga dapat mengganggu fokus dan produktivitas siswa, guru mungkin mengalami kesulitan dalam memantau secara efektif aktivitas setiap siswa saat mereka bekerja dalam kelompok sehingga mengurangi kontrol langsung terhadap proses pembelajaran, dan suasana pembelajaran dapat menjadi gaduh dan menjadi kurang teratur, mempengaruhi efektivitas dan efisiensi pembelajaran yang diinginkan.

Adapun solusi untuk mengatasi kendala yang terjadi pada siklus I sampai siklus III yaitu: (a) guru menjelaskan tata cara dan aturan permainan dengan detail; (b) guru menegaskan pentingnya kerja sama dan adil dalam berkelompok dengan membimbing siswa berperan sesuai perannya masing-masing; (c) menegur siswa yang menerobos antrean serta menegaskan siswa harus antre sesuai urutan; dan (d) guru mengingatkan kepada siswa untuk terus mempelajari materi sumber dan tidak gaduh sendiri agar memudahkan dalam menjawab pertanyaan berikutnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, kesimpulan penelitian ini adalah (1) Langkah-langkah penerapan model *QOTD* untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi Negaraku Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri Kateguhan 01 tahun ajaran 2023/2024 yaitu: (a) penyiapan satu set pertanyaan, (b) pembagian siswa menjadi beberapa kelompok, (c) pembagian materi sumber pada setiap kelompok, (d) pengambilan kartu pertanyaan, (e) diskusi kelompok menemukan jawaban dan menjawab pertanyaan, (f) pelaporan jawaban kelompok, (g) penentuan pemenang, dan (h) pembahasan semua pertanyaan dan jawaban. Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan model *QOTD* terhadap guru dan siswa mengalami peningkatan pada tiap siklusnya. Hasil observasi terhadap guru pada siklus I = 74,98%, siklus II = 89,82%, dan siklus III = 99,48%. Hasil observasi terhadap siswa pada siklus I = 74,19%, siklus II = 89,83%, dan siklus III = 99,48%; (2) Penerapan model *QOTD* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi Negaraku Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri Kateguhan 01 tahun ajaran 2023/2024. Hasil belajar siswa pada tiap siklusnya mengalami peningkatan. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I = 76,57, siklus II = 85,45, dan siklus III = 95,14; dan (3) Kendala penerapan model *QOTD* untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri Kateguhan 01 tahun ajaran 2023/2024 yaitu: (a) pada siklus I siswa belum memahami tata cara dan aturan permainan dengan jelas, (b) terdapat beberapa siswa mendominasi diskusi kelompok yang menyebabkan anggota kelompoknya yang lain tidak mendapat peran dalam menyelesaikan permainan; (c) terdapat perwakilan kelompok yang menyerobot antrean untuk melaporkan jawaban kepada guru; dan (d) siswa yang tidak melaporkan jawaban kepada guru gaduh sendiri. Adapun solusi dari kendala tersebut yaitu: (a) guru menjelaskan tata cara dan aturan permainan dengan detail; (b) guru menegaskan pentingnya kerja sama dan adil dalam berkelompok; (c) menegur siswa yang menerobos antrean serta menegaskan siswa harus antre sesuai urutan; dan (d) guru mengingatkan kepada siswa untuk terus mempelajari materi sumber dan tidak gaduh sendiri agar memudahkan dalam menjawab pertanyaan berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, S. D., & Irawati, S. (2019). Strategi Pembelajaran *Quick on the Draw* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Materi Interpolasi. *NUMERICAL: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3, 19–30. <https://doi.org/10.25217/numerical.v3i1.421>
- Anditya, J. S., Khasanah, U., & Wahyuningsih, S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Pada Peserta Didik Kelas IV Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.76532>
- Arifin, I., Wilujeng, I., & Jumadi, J. (2020). The Effect of *Quick on The Draw* Model Assisted by The Physics Learning Book Integrated Pancasila Values on Critical Thinking Skill. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 6(1), 121–130. <https://doi.org/10.21009/1.06114>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2019). Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Revisi). *Jakarta Timur: Bumi Aksara*.
- Dahlan, T., Mulayana, D., & Selviana, F. (2020). *Analysis of Students Entrepreneurship Learning Results Through Activities Quick on the Draw*. 70–73. [http://repository.unpas.ac.id/53421/1/Artikel Pa Dadang Mulyana.3.pdf](http://repository.unpas.ac.id/53421/1/Artikel%20Pa%20Dadang%20Mulyana.3.pdf)
- Desmariza, N., Rasmiwetti, & Erna, M. (2014). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif QOTD Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Koloid Kelas Xi Sma Negeri 1 Tanah Merah Kelas Xi Sma Negeri 1 Tanah Merah*. 1–7.
- 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>
- Nurdewi, N. (2022). Implementasi Personal Branding Smart Asn Perwujudan Bangsa Melayani Di Provinsi Maluku Utara. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 1(2), 297–303. <https://doi.org/10.55681/sentri.v1i2.235>
- Santika, S., & Supriatna, N. (2021). QOTD Tingkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 10(1), 101–112. <https://doi.org/10.17509/factum.v10i1.32111>
- Susanti, Y. (2015). PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI UNSUR INTRINSIK CERITA RAKYAT MENGGUNAKAN MODEL *QUICK ON THE DRAW*. *Vox Edukasi*, 6(1), 59–79.
- Zulfah, N. A., & Abdullah, M. H. (2019). Penerapan *Quick on the Draw* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(5), 3402–3412. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/39/article/view/29067>