

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *QUICK ON THE DRAW* UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA

Merita Sari¹, Desi Rahmatina², Nur Izzati³

¹⁻³Universitas Maritim Raja Ali Haji, Indonesia

merrytasarry@gmail.com

Abstract Teacher-centered instruction often results in low student interest and learning outcomes. This study aims to enhance students' learning interest and achievement through the implementation of the *Quick on the Draw* (QOTD) learning model in mathematics lessons for eighth-grade students at SMP Integrasi As-Sunniah. The study employed a collaborative classroom action research design conducted in two cycles, each consisting of two learning sessions and one achievement test. Data were collected through observation, learning interest questionnaires, and learning achievement tests. The findings revealed significant improvements in all observed aspects. Teacher activity increased from 64.28% to 92.85%, while student activity rose from 50% to 92.85%. Students' learning interest improved from 72.20% in the first cycle to 87.36% in the second, and learning achievement increased from 41.17% to 88.23%. The implementation of the *Quick on the Draw* model effectively fostered an active, collaborative, and enjoyable learning atmosphere, enhancing both conceptual understanding and students' motivation in mathematics.

Keywords: *quick on the draw, learning interest, learning achievement, student activity*

Abstrak Proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru sering kali menyebabkan rendahnya minat dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Quick on the Draw* (QOTD) pada mata pelajaran matematika kelas VIII SMP Integrasi As-Sunniah. Desain yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas dua pertemuan pembelajaran dan satu kali tes hasil belajar. Data dikumpulkan melalui observasi, angket minat belajar, dan tes hasil belajar. Hasil menunjukkan peningkatan pada seluruh aspek yang diamati. Aktivitas guru meningkat dari 64,28% menjadi 92,85%, sedangkan aktivitas siswa naik dari 50% menjadi 92,85%. Minat belajar siswa meningkat dari 72,20% pada siklus I menjadi 87,36% pada siklus II, dan ketuntasan hasil belajar naik dari 41,17% menjadi 88,23%. Penerapan model *Quick on the Draw* terbukti efektif menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, sekaligus meningkatkan pemahaman konsep serta motivasi siswa terhadap pembelajaran matematika.

Kata-kata Kunci: *quick on the draw, minat belajar, hasil belajar, aktivitas siswa*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang berdaya saing di era global. Proses pembelajaran di sekolah tidak hanya berfokus pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga pada pengembangan minat dan motivasi belajar siswa. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan keaktifan, rasa ingin tahu, serta kemauan untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat berimplikasi pada kurangnya keterlibatan siswa dan berdampak pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh.

Hasil observasi awal di kelas VIII SMP Integrasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa cenderung pasif, jarang bertanya, dan kurang berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Kondisi tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah. Fenomena ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh guru, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam menemukan dan memahami konsep yang dipelajari. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu menumbuhkan keaktifan, kerja sama, serta minat belajar siswa.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Quick on the Draw* (QOTD). Model ini menekankan aktivitas kolaboratif dalam kelompok melalui kegiatan menjawab pertanyaan secara cepat dan tepat, sehingga menciptakan suasana belajar yang kompetitif sekaligus menyenangkan. Mansur (2018) menjelaskan bahwa model *Quick on the Draw* dapat meningkatkan partisipasi dan semangat belajar siswa karena memberikan tantangan dalam suasana yang interaktif. Sejalan dengan itu, penelitian Ningsih dan Rahmawati (2021) menunjukkan bahwa penerapan model *Quick on the Draw* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif dan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Dengan demikian, model ini berpotensi menjadi strategi pembelajaran aktif yang efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Meskipun berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas model *Quick on the Draw*, sebagian besar dilaksanakan di sekolah dengan jumlah siswa besar dan fasilitas pembelajaran yang memadai. Penelitian terkait penerapan model ini di sekolah dengan jumlah siswa terbatas dan kondisi lingkungan belajar sederhana masih jarang dilakukan. Padahal, konteks tersebut menghadirkan tantangan tersendiri, seperti keterbatasan interaksi antarsiswa serta rendahnya motivasi belajar akibat kurangnya variasi metode pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) dalam menerapkan model *Quick on the Draw* pada konteks sekolah terpencil dengan jumlah siswa terbatas, untuk melihat sejauh mana model ini dapat meningkatkan minat dan hasil belajar dalam kondisi yang berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Integrasi melalui penerapan model pembelajaran *Quick on the Draw*. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan strategi pembelajaran aktif yang adaptif pada konteks sekolah dengan keterbatasan sumber daya dan jumlah siswa yang relatif sedikit.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru matematika. Desain penelitian mengacu pada model Kemmis dan McTaggart (Aqib, 2014) yang meliputi empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas dua pertemuan pembelajaran dan satu pertemuan untuk pelaksanaan tes hasil belajar.

Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Integrasi As-Sunniah Palmatak, Kabupaten Kepulauan Anambas, tahun ajaran 2024/2025, yang berjumlah 17 orang (9 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan). Penelitian difokuskan pada penerapan model pembelajaran *Quick on the Draw* (QOTD) untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa *Modul Ajar*, *Lembar Kerja Siswa (LKS)*, dan kartu soal QOTD, serta menyiapkan instrumen pengumpulan data yang meliputi lembar observasi aktivitas guru dan siswa, angket minat belajar, dan tes hasil belajar. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan perangkat yang telah disusun. Pembelajaran menggunakan model QOTD dengan aktivitas kelompok menjawab pertanyaan secara cepat dan kolaboratif.

Selama proses pembelajaran, dilakukan observasi terhadap aktivitas guru dan siswa untuk menilai efektivitas tindakan serta mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya. Setelah setiap siklus, peneliti dan guru melakukan refleksi melalui diskusi bersama untuk mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran, hambatan yang muncul, serta strategi perbaikan. Teknik pengumpulan data meliputi:

1. Observasi, untuk menilai aktivitas siswa selama penerapan model QOTD;
2. Angket minat belajar, untuk mengukur perubahan minat siswa sebelum dan sesudah tindakan menggunakan skala Likert 1–5; dan
3. Tes hasil belajar, berupa lima soal uraian yang telah divalidasi oleh ahli dan guru mata pelajaran.

Analisis data dilakukan secara deskriptif-kuantitatif. Data observasi dianalisis untuk menilai efektivitas pelaksanaan pembelajaran, sedangkan data angket digunakan untuk mengukur peningkatan minat belajar siswa. Analisis hasil tes digunakan untuk mengetahui ketuntasan belajar. Kriteria keberhasilan ditetapkan apabila:

- 1) rata-rata skor minat belajar siswa mencapai minimal 80% (kategori tinggi), dan
- 2) minimal 80% siswa memperoleh nilai ≥ 70 (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Persentase capaian dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

dengan P adalah persentase capaian, f jumlah skor yang diperoleh, dan N skor maksimum. Kategori hasil observasi dan minat belajar merujuk pada klasifikasi Rahmajati & Dewi (2024) serta Akbar et al. (2012).

Berdasarkan analisis tersebut, tindakan dinyatakan berhasil apabila aktivitas guru dan siswa berada pada kategori baik atau sangat baik, rata-rata skor minat belajar meningkat hingga minimal kategori tinggi, serta hasil belajar siswa menunjukkan ketuntasan klasikal minimal 80%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum tindakan dilakukan, dilakukan observasi awal dan wawancara untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran di kelas VIII SMP Integrasi As-Sunniah. Berdasarkan hasil observasi, diperoleh informasi bahwa minat dan hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa terlihat pasif, jarang bertanya, dan kurang antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru masih mendominasi proses belajar melalui metode ceramah sehingga pembelajaran terasa monoton dan menimbulkan kejenuhan. Akibatnya, hasil belajar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah.

Berdasarkan kondisi tersebut, disusun perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam pelaksanaan tindakan, meliputi Modul Ajar, Lembar Kerja Siswa (LKS), Kartu Soal, Kisi-Kisi Soal, Lembar Observasi, dan Lembar Angket Minat Belajar. Model *Quick on the Draw* diterapkan karena mengintegrasikan unsur kolaborasi dan kompetisi yang menyenangkan. Dalam model ini, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil dan secara bergantian berlari mengambil kartu pertanyaan untuk dijawab secara bersama-sama. Diharapkan melalui aktivitas tersebut, siswa menjadi lebih aktif, bersemangat, dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Tindakan dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua kali pertemuan dan satu kali tes hasil belajar. Setiap siklus mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Selama proses berlangsung, aktivitas guru dan siswa diamati menggunakan lembar observasi, dan hasilnya dianalisis untuk menilai efektivitas pembelajaran serta menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Tahap observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini, peneliti bertindak sebagai guru, sedangkan dua orang observer melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa. Hasil observasi pada siklus I ditunjukkan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Siklus I	Perolehan Skor	Persentase
Pertemuan 1	9	64,28%
Pertemuan 2	10	71,42%

Berdasarkan Tabel 1, aktivitas guru selama pelaksanaan pembelajaran dengan model *Quick on the Draw* pada siklus I mengalami peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Pada pertemuan pertama, guru memperoleh skor 9 dengan persentase 64,28% dan berada pada kategori *cukup*. Pada pertemuan kedua, skor meningkat menjadi 10 dengan persentase 71,42%, masuk dalam kategori *baik*. Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru mulai mampu menyesuaikan diri dengan penerapan model pembelajaran baru, terutama dalam mengelola waktu, memberi arahan yang jelas, serta memotivasi siswa agar aktif selama kegiatan berlangsung.

Selanjutnya, hasil observasi terhadap aktivitas siswa pada siklus I disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Siklus I	Perolehan Skor	Persentase
Pertemuan 1	7	50%
Pertemuan 2	9	64,28%

Dari Tabel 2 terlihat bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Pada pertemuan pertama, siswa memperoleh skor 7 dengan persentase 50% (kategori *kurang*), kemudian meningkat menjadi 9 dengan persentase 64,28% (kategori *cukup*). Peningkatan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mulai memahami langkah-langkah pembelajaran *Quick on the Draw*, meskipun masih ada beberapa yang belum berpartisipasi secara maksimal karena belum terbiasa dengan mekanisme kegiatan kelompok yang bersifat kompetitif.

Observasi aktivitas guru dan siswa juga dilakukan pada siklus II dengan prosedur yang sama. Hasil pengamatan disajikan sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Siklus II	Perolehan Skor	Persentase
Pertemuan 1	11	78,57%
Pertemuan 2	13	92,85%

Berdasarkan Tabel 3, aktivitas guru meningkat signifikan pada siklus II. Pada pertemuan pertama diperoleh skor 11 (78,57%) dengan kategori *baik*, dan meningkat pada pertemuan kedua menjadi 13 (92,85%) dengan kategori *sangat baik*. Hal ini menunjukkan bahwa guru semakin terampil mengelola kelas, memberikan instruksi yang sistematis, serta menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan.

Hasil observasi terhadap aktivitas siswa pada siklus II juga menunjukkan peningkatan yang serupa, seperti terlihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Siklus II	Perolehan Skor	Persentase
Pertemuan 1	10	71,42%
Pertemuan 2	13	92,85%

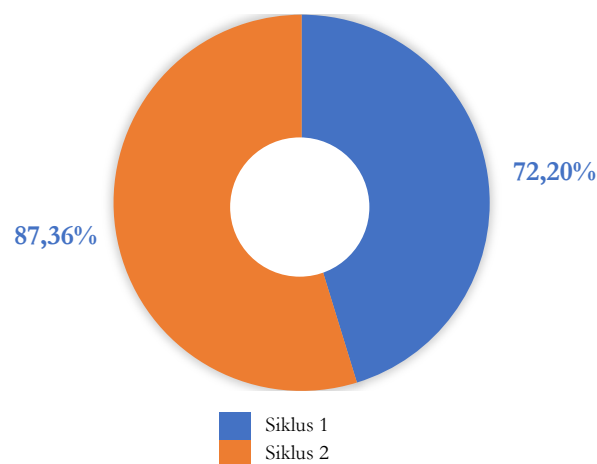
Dari Tabel 9 terlihat bahwa aktivitas siswa meningkat dari 71,42% (kategori *baik*) pada pertemuan pertama menjadi 92,85% (kategori *sangat baik*) pada pertemuan kedua. Siswa terlihat lebih aktif berdiskusi, bersemangat mengambil kartu soal, serta mampu menyelesaikan tugas dengan kerja sama kelompok yang baik. Peningkatan yang terjadi menunjukkan bahwa siswa semakin nyaman dan terbiasa dengan pola kegiatan *Quick on the Draw*, sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup dan kompetitif secara positif.

Selain peningkatan aktivitas guru dan siswa, hasil angket menunjukkan peningkatan yang nyata pada minat belajar siswa dari siklus I ke siklus II.

Tabel 5. Rekapitulasi Minat Belajar Siswa Siklus I dan II

Siklus	Persentase
Siklus I	72,20%
Siklus II	87,36%

Berdasarkan Tabel 5, persentase minat belajar siswa meningkat dari 72,20% pada siklus I (kategori *baik*) menjadi 87,36% pada siklus II (kategori *sangat baik*). Kenaikan ini menunjukkan bahwa penerapan *Quick on the Draw* mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap kegiatan belajar. Suasana kompetitif yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif menumbuhkan motivasi intrinsik dan rasa percaya diri siswa.



Gambar 1. Diagram Peningkatan Minat Belajar Siswa

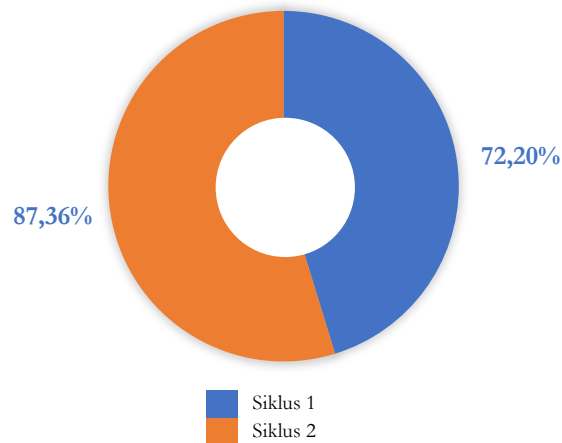
Peningkatan minat belajar ini tidak hanya tercermin dari hasil angket, tetapi juga dari pengamatan langsung selama kegiatan berlangsung. Siswa tampak antusias dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan mendukung teman sekelompoknya. Aktivitas belajar yang menyenangkan ini mendorong munculnya keterlibatan emosional dan sosial yang lebih kuat. Selanjutnya, peningkatan hasil belajar siswa juga terlihat dari pra-siklus hingga siklus II sebagaimana ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 6. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Tiap Siklus

Siklus	Frekuensi Tuntas	Frekuensi Tidak Tuntas	Persentase Tuntas	Persentase Tidak Tuntas
Pra-siklus	7	10	41,17%	58,83%
Siklus I	11	6	64,70%	35,30%
Siklus II	15	2	88,23%	11,77%

Data pada Tabel 6 memperlihatkan bahwa jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat pada setiap siklus. Sebelum tindakan, hanya 7 siswa (41,17%) yang tuntas, sementara setelah

penerapan model *Quick on the Draw* pada siklus I, jumlah siswa tuntas naik menjadi 11 (64,70%), dan kembali meningkat pada siklus II menjadi 15 siswa (88,23%). Penurunan jumlah siswa yang tidak tuntas dari 10 menjadi hanya 2 orang menunjukkan bahwa model ini berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep dan kemampuan menyelesaikan soal.



Gambar 2. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Kenaikan hasil belajar ini sejalan dengan peningkatan aktivitas dan minat siswa selama proses pembelajaran. Aktivitas yang melibatkan kompetisi kelompok mendorong siswa berpikir cepat, berdiskusi aktif, serta mengembangkan strategi penyelesaian yang tepat. Kegiatan semacam ini memperkuat retensi konsep dan membuat siswa belajar secara lebih bermakna.

Pada penerapan model *Quick on the Draw* di kelas VIII SMP Integrasi As-Sunniah, kegiatan pembelajaran difokuskan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa melalui aktivitas kelompok yang kompetitif dan kolaboratif. Selama proses pembelajaran, siswa menggunakan kartu soal dan dibagi ke dalam kelompok beranggotakan empat orang. Setiap kelompok bekerja sama untuk menjawab pertanyaan secara cepat dan tepat, sehingga tercipta suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan menantang. Hasil dari dua siklus yang telah dilaksanakan menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh aspek yang diamati, meliputi aktivitas guru, keaktifan siswa, minat belajar, serta hasil belajar secara keseluruhan.

Model *Quick on the Draw* sebagaimana dijelaskan oleh Huriyanti dan Rosiyanti (2017) merupakan strategi pembelajaran berbasis permainan yang menekankan pada kolaborasi dan keterlibatan aktif siswa. Ginnis (2008) menambahkan bahwa penerapan model ini melibatkan aktivitas berpikir yang menyenangkan dan mampu meningkatkan kegembiraan dalam proses belajar. Selain itu, model ini juga menumbuhkan kemandirian, kerja sama tim, serta melatih kemampuan komunikasi dan kecerdasan emosional siswa.

Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan minat dan hasil belajar dari pra-tindakan hingga siklus II. Pada siklus I, peningkatan yang terjadi masih relatif rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain siswa belum terbiasa dengan mekanisme pembelajaran *Quick on the Draw*, kerja sama dalam kelompok belum berjalan optimal, serta guru masih beradaptasi dalam mengelola dinamika kelas. Beberapa siswa juga masih pasif dalam memberikan tanggapan karena belum memahami sepenuhnya tujuan kegiatan yang bersifat kompetitif.

Hasil observasi pada siklus I menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama hanya 7 indikator aktivitas siswa yang terlaksana (setara 50%), yang menandakan keterlibatan siswa masih terbatas.

Kondisi ini dapat dipahami karena siswa masih berada pada tahap adaptasi terhadap model pembelajaran baru yang menuntut interaksi intensif dan tanggung jawab bersama. Namun, pada pertemuan kedua jumlah aktivitas yang terlaksana meningkat menjadi 9 indikator (64,28%), menunjukkan bahwa siswa mulai memahami alur kegiatan, merasa lebih nyaman, dan mulai menikmati suasana belajar yang interaktif.

Perbaikan kemudian dilakukan pada siklus II dengan memperjelas pembagian peran dalam kelompok, memberikan motivasi di awal pembelajaran, serta menyiapkan lembar pertanyaan yang lebih kontekstual dan menantang. Guru juga meningkatkan keterlibatan melalui pemberian umpan balik langsung dan penguatan positif kepada kelompok yang menunjukkan kerja sama baik. Dampaknya, pada pertemuan pertama siklus II aktivitas siswa meningkat menjadi 10 indikator (71,42%) dan kembali naik pada pertemuan kedua menjadi 13 indikator (92,85%). Peningkatan dari 50% pada awal siklus I menjadi 92,85% pada akhir siklus II menggambarkan keberhasilan model ini dalam menumbuhkan keaktifan dan antusiasme siswa. Aktivitas seperti diskusi kelompok, menjawab cepat, dan pemecahan masalah menjadikan siswa tidak hanya sebagai pendengar, tetapi juga pelaku utama dalam proses pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan hasil yang dilaporkan oleh Wirahmad et al. (2021) yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the Draw* dapat meningkatkan aktivitas siswa, dari kategori “kurang aktif” pada siklus I menjadi “aktif” pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa suasana belajar yang kompetitif dan interaktif mampu menumbuhkan keterlibatan siswa secara alami.

Selain aktivitas, peningkatan signifikan juga terlihat pada aspek minat belajar. Berdasarkan hasil angket, skor rata-rata minat belajar siswa meningkat dari 72,20% pada siklus I (kategori *baik*) menjadi 87,36% pada siklus II (kategori *sangat baik*). Minat belajar berperan penting dalam menentukan keterlibatan siswa selama proses belajar; ketika siswa tertarik pada metode yang digunakan, mereka lebih fokus, tekun, dan antusias dalam mengikuti pelajaran.

Kenaikan minat ini juga selaras dengan peningkatan hasil belajar. Sebelum penerapan tindakan, hanya 41,17% siswa yang mencapai ketuntasan, sedangkan 58,83% lainnya belum memenuhi KKM. Setelah siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 64,70%, dan kemudian naik signifikan menjadi 88,23% pada siklus II. Penurunan jumlah siswa yang belum tuntas dari 58,83% menjadi 11,77% menunjukkan bahwa model *Quick on the Draw* membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik. Proses belajar yang melibatkan permainan dan kerja kelompok membuat pembelajaran lebih menarik dan mendorong internalisasi konsep secara mendalam. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kualitas materi dan peran guru, tetapi juga oleh pendekatan yang digunakan. Pendekatan yang menumbuhkan kolaborasi dan kompetisi sehat terbukti mampu meningkatkan daya serap siswa terhadap materi.

Hasil ini sejalan dengan berbagai studi sebelumnya. Wirahmad et al. (2021) menemukan bahwa strategi *Quick on the Draw* meningkatkan hasil belajar siswa pada materi relasi dan fungsi di SMP Negeri 3 Wera. Santi (2022) juga melaporkan bahwa siswa SMA yang belajar menggunakan teknik ini memperoleh hasil lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional. Artika dan Abdullah (2024) menegaskan bahwa model *Quick on the Draw* menjadikan pembelajaran sebagai tantangan yang menyenangkan, bukan beban yang monoton.

Peningkatan yang konsisten dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa siswa merespons metode ini secara positif. Sejalan dengan pendapat Heriyati (2017), minat merupakan salah satu

faktor internal yang berpengaruh kuat terhadap prestasi belajar. Dengan meningkatnya minat, siswa menjadi lebih berpartisipasi aktif dan termotivasi untuk mencapai hasil yang lebih baik.

Selain itu, peningkatan aktivitas siswa dari satu pertemuan ke pertemuan berikutnya menunjukkan bahwa *Quick on the Draw* mampu menciptakan rutinitas belajar yang dinamis. Setiap pertemuan memberikan tantangan baru yang menjaga motivasi siswa agar tetap tinggi dan mendorong persaingan yang sehat antar kelompok. Model ini juga memberi ruang bagi refleksi dan evaluasi melalui diskusi serta koreksi bersama, sehingga memperdalam pemahaman konsep. Siswa dilatih berpikir logis dan sistematis, karena mereka harus menjawab pertanyaan dengan cepat serta memberikan alasan yang tepat atas jawaban yang disampaikan.

Secara keseluruhan, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa penerapan *Quick on the Draw* efektif dalam meningkatkan keaktifan, minat, dan hasil belajar siswa secara signifikan. Model ini dapat dijadikan sebagai alternatif strategis bagi guru dalam mengatasi pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif. Keterlibatan siswa yang tinggi memperlihatkan bahwa pendekatan ini mampu mengoptimalkan potensi belajar siswa secara menyeluruh. Selain peningkatan aspek kognitif, model ini juga berkontribusi terhadap perkembangan sosial dan emosional siswa melalui kerja sama kelompok, sportivitas, dan rasa tanggung jawab. Dengan demikian, *Quick on the Draw* bukan hanya meningkatkan hasil akademik, tetapi juga menumbuhkan karakter positif dan kemandirian belajar siswa.

Meski hasil yang diperoleh sangat positif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Jumlah subjek yang relatif sedikit membuat hasil belum dapat digeneralisasi ke konteks yang lebih luas. Tindakan yang hanya dilakukan dalam dua siklus juga belum cukup untuk menggambarkan dampak jangka panjang penerapan model ini terhadap kebiasaan belajar siswa. Selain itu, fokus kajian masih terbatas pada aspek kognitif dan minat belajar, sementara aspek afektif dan keterampilan sosial belum dikaji secara mendalam. Faktor eksternal seperti dukungan orang tua dan fasilitas belajar di rumah juga belum terpantau secara optimal. Kendati demikian, hasil yang diperoleh memberikan bukti empiris bahwa *Quick on the Draw* merupakan strategi pembelajaran aktif yang potensial untuk meningkatkan kualitas interaksi dan hasil belajar di kelas menengah pertama.

SIMPULAN DAN SARAN

Penerapan model pembelajaran *Quick on the Draw* di kelas VIII SMP Integrasi As-Sunniah terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas, minat, dan hasil belajar matematika siswa. Melalui kegiatan kolaboratif dan kompetitif yang menyenangkan, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan mampu memahami konsep dengan lebih baik. Peningkatan terlihat dari aspek aktivitas siswa yang naik dari 50% menjadi 92,85%, minat belajar dari 72,20% menjadi 87,36%, serta ketuntasan hasil belajar dari 41,17% menjadi 88,23%. Hal ini menunjukkan bahwa *Quick on the Draw* mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan bermakna, sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kerja sama antar siswa.

Model *Quick on the Draw* dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran aktif di sekolah menengah untuk mengatasi kejenuhan dan rendahnya motivasi belajar. Guru disarankan menerapkan model ini dengan pengelolaan kelompok yang seimbang, penyusunan soal yang bervariasi, serta pemberian umpan balik positif guna mempertahankan semangat belajar siswa. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan melibatkan jumlah peserta didik yang lebih

banyak dan durasi tindakan yang lebih panjang agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas model ini pada berbagai konteks pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. R., Nuriman, N., & Agustiningih, A. (2012). Peningkatan minat dan hasil belajar IPA pokok bahasan energi panas dan bunyi melalui penerapan metode eksperimen pada siswa kelas IV B MI Muhammadiyah Sidorejo tahun pelajaran 2013/2014. *Artikel Ilmiah Mahasiswa*, 1(1), 1–5.
- Aqib, Z. (2014). *Penelitian tindakan kelas untuk guru SD, SLB, dan TK*. Yrama Widya.
- 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. *Journal Millia Islamia*, 359–368.
- Fadillah, A. (2016). Analisis minat belajar dan bakat terhadap hasil belajar matematika siswa. *MATHLINE: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 113–122. <https://doi.org/10.31943/mathline.v1i2.23>
- Firdaus, A. M. (2016). Efektivitas pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing*. *Beta: Jurnal Tadris Matematika*, 9(1), 61–70. <https://doi.org/10.20414/betajtm.v9i1.1>
- Ginnis, P. (2008). *Trik dan taktik mengajar: Strategi meningkatkan pencapaian pengajaran di kelas* (W. Dewanto, Trans.). Indeks.
- Heriyati, H. (2017). Pengaruh minat dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(1), 22–32. <https://doi.org/10.30998/formatif.v7i1.1383>
- 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>
- Mansur, N. (2018). Melatih literasi matematika siswa dengan soal PISA. *PRISMA: Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 140–144.
- Mashuri, S., Djidu, H., & Ningrum, R. K. (2019). *Problem-based learning* dalam pembelajaran matematika: Upaya guru untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 112–125. <https://doi.org/10.21831/pg.v14i2.25034>
- Rahmajati, D. A. R., & Dewi, K. K. (2024). Upaya meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA melalui pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* pada kelas VII F di SMP Negeri 11 Surakarta. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 84–92. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v13i1.78714>
- Santi, N. (2022). Teknik *Quick on the Draw* dalam pembelajaran matematika siswa kelas X SMAN 1 Gunung Talang. *MIND: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Budaya*, 2(1), 8–14. <https://jurnal.radisi.or.id/index.php/JurnalMIND>
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya* (Cetakan ke-5). Rineka Cipta.



Wirahmad, I., Iwansyah, I., & Dusalan, D. (2021). Upaya meningkatkan hasil belajar matematika melalui penerapan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the Draw*. *Supermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 20–31. <https://doi.org/10.33627/sm.v4i2.428>