

Penerapan Model Pembelajaran *Quick On The Draw* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akhlak

¹Lingga Shevila Wigar, ²Iman Saifullah, ³Anton

Pendidikan Agama Islam, FPIK Universitas Garut, Garut, Indonesia

*Corresponding Author e-mail: linggawigar17@gmail.com

Received: May 2026; Revised: June 2026; Published: July 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model pembelajaran *Quick On The Draw* serta pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akhlak di MI Al-Ikhlas Garut. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment melalui desain *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian berjumlah 42 siswa yang terbagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelas V-A sebagai kelas eksperimen yang terdiri atas 21 siswa dan memperoleh pembelajaran menggunakan model *Quick On The Draw*, serta kelas V-B sebagai kelas kontrol yang terdiri atas 21 siswa dan mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar berupa pretest dan posttest yang mencakup aspek kognitif dan afektif, observasi, angket, serta dokumentasi. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan statistik deskriptif, perhitungan skor *N-Gain*, dan uji independent samples t-test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kedua kelas setelah perlakuan diberikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest aspek kognitif pada kelas eksperimen mencapai 80,48, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh rata-rata 69,52. Peningkatan hasil belajar berdasarkan skor *N-Gain* pada kelas eksperimen sebesar 0,38 termasuk kategori sedang, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 0,04 yang berada pada kategori rendah. Pada aspek afektif, kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai 88,10 dengan skor *N-Gain* sebesar 0,58 (kategori sedang), sementara kelas kontrol memperoleh rata-rata 76,19 dengan skor *N-Gain* 0,10 (kategori rendah). Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Quick On The Draw* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, baik pada aspek kognitif maupun afektif, dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, model ini juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, interaktif, dan kolaboratif. Oleh karena itu, *Quick On The Draw* dapat dijadikan salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif untuk diterapkan pada mata pelajaran Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah.

Kata Kunci: *Quick On The Draw*, Hasil Belajar, Akhlak.

How to Cite: Wigar, L. S., Saifullah, I., & Anton. (2026). Penerapan Model Pembelajaran *Quick On The Draw* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akhlak. *Journal of Authentic Research*, 5(3), 4528-4543. <https://doi.org/10.36312/fnmkreb34>



<https://doi.org/10.36312/fnmkreb34>

Copyright© 2026, Wigar et al.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](#) License.



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang sangat penting dalam upaya mengembangkan potensi manusia secara menyeluruh, mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan karakter. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh ilmu pengetahuan, tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis, memiliki tanggung jawab, serta mampu menyesuaikan diri dengan berbagai perubahan yang terjadi di lingkungan sosial. Oleh karena itu, pendidikan menjadi sarana utama dalam membentuk generasi yang tidak hanya berprestasi secara

akademik, tetapi juga memiliki kecerdasan emosional, kemampuan sosial, dan nilai-nilai moral yang baik sebagai bekal dalam menjalani kehidupan.

Dalam Pendidikan Agama Islam, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan materi keagamaan, tetapi juga bertujuan membentuk akhlak yang baik sebagai dasar perilaku peserta didik. Penanaman nilai-nilai Islam diharapkan dapat melahirkan individu yang beriman, bertakwa, serta mampu mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah, khususnya dalam mata pelajaran Akhlak, pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menanamkan nilai moral, etika, dan adab Islami sejak usia dini sehingga peserta didik dapat memahami, menghayati, dan menerapkan ajaran Islam dalam berbagai aspek kehidupannya (Siregar et al., 2024).

Pendidikan Islam merupakan proses pembinaan yang dilakukan secara sadar, terencana, dan berkesinambungan untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didik berdasarkan nilai-nilai ajaran Islam. Pendidikan ini tidak hanya berfokus pada penguasaan ilmu pengetahuan dan pemahaman materi keagamaan, tetapi juga menekankan pembentukan sikap, akhlak, dan perilaku yang mencerminkan karakter seorang muslim. Melalui pendidikan Islam, peserta didik dibimbing untuk memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam hubungan dengan Allah Swt., diri sendiri, maupun dengan masyarakat. Selain berperan dalam pengembangan diri, pendidikan Islam juga menanamkan nilai-nilai kepedulian sosial, tanggung jawab, dan sikap saling menghormati sehingga mampu membentuk pribadi yang berakhlak mulia, memiliki kesadaran sosial yang tinggi, serta dapat memberikan kontribusi positif dalam kehidupan bermasyarakat (Adolph, 2021).

Di dalam Al-Qur'an dijelaskan mengenai pentingnya Pendidikan serta orang-orang yang memiliki ilmu pengetahuan akan ditinggikan derajatnya oleh Allah SWT, yaitu dalam Q.S. Al-Mujadalah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: "Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu 'Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,' lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, 'Berdirilah,' (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan".

Meskipun pembelajaran akhlak memiliki tujuan yang sangat penting dalam membentuk karakter peserta didik, pelaksanaannya di sekolah dasar Islam masih menghadapi berbagai tantangan. Secara ideal, pembelajaran akhlak tidak hanya bertujuan memberikan pemahaman mengenai nilai-nilai moral dan keislaman, tetapi juga menanamkan kebiasaan berperilaku sesuai dengan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Namun, kondisi yang ditemukan di lapangan menunjukkan bahwa tujuan tersebut belum sepenuhnya terwujud secara optimal. Berbagai kendala yang muncul dalam proses pembelajaran, baik yang berkaitan dengan metode, media, maupun keterlibatan peserta didik, sering kali menjadi faktor yang menghambat tercapainya hasil pembelajaran sesuai dengan harapan. Akibatnya, masih terdapat kesenjangan antara tujuan ideal pembelajaran akhlak yang diharapkan dengan implementasinya dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Salah satu permasalahan yang masih sering dijumpai dalam pembelajaran Akidah Akhlak adalah dominannya penggunaan metode ceramah yang menempatkan guru sebagai pusat pembelajaran, sementara siswa lebih banyak berperan sebagai penerima informasi. Kondisi ini menyebabkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, seperti berdiskusi, bertanya, dan menyampaikan pendapat, menjadi kurang optimal sehingga suasana pembelajaran cenderung kurang interaktif dan bermakna. Rendahnya partisipasi siswa tersebut dapat berdampak pada pencapaian hasil belajar yang belum maksimal, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Fithriyah et al. (2020) yang menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran yang mendorong keaktifan siswa mampu meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak dibandingkan pembelajaran yang berpusat pada guru. Selain itu, keberhasilan pembelajaran Akidah Akhlak juga dipengaruhi oleh kompetensi kepribadian guru sebagai pendidik dan teladan bagi peserta didik. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga menjadi contoh dalam bersikap dan berperilaku yang akan diamati serta ditiru oleh siswa. Penelitian Saifullah et al. (2024) menunjukkan bahwa guru Pendidikan Agama Islam yang memiliki kepribadian matang, stabil, berwibawa, dan berakhlak mulia mampu memberikan pengaruh positif terhadap pembentukan akhlak siswa. Dengan demikian, keberhasilan pendidikan akhlak tidak hanya bergantung pada materi dan metode pembelajaran yang digunakan, tetapi juga pada keteladanan yang ditunjukkan guru dalam proses pendidikan sehari-hari.

Sejalan dengan hal tersebut, Masripah et al. (2024) menjelaskan bahwa upaya guru dalam menanamkan budaya religius melalui kegiatan pembiasaan, keteladanan, serta berbagai program keagamaan di madrasah berkontribusi secara signifikan terhadap pembentukan karakter Islami peserta didik. Lingkungan sekolah yang mendukung pelaksanaan nilai-nilai religius secara konsisten dapat membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga mampu mendorong keaktifan siswa, memberikan pengalaman belajar yang bermakna, serta mendukung pembentukan karakter dan akhlak mulia secara berkelanjutan.

Kondisi tersebut juga terlihat berdasarkan hasil wawancara awal dan observasi lapangan yang dilakukan di MI Al-Ikhlas Garut. Sebagai salah satu madrasah ibtidaiyah yang berada di wilayah perkotaan Kabupaten Garut dengan status akreditasi B, MI Al-Ikhlas melayani peserta didik yang berasal dari beragam latar belakang sosial dan ekonomi. Keberagaman karakteristik siswa tersebut menjadi tantangan sekaligus tuntutan bagi madrasah untuk menyelenggarakan pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Meskipun jumlah siswa dalam setiap kelas tergolong ideal, yaitu sekitar 21 orang, proses pembelajaran Akidah Akhlak masih menghadapi beberapa kendala. Salah satunya adalah terbatasnya variasi model pembelajaran yang diterapkan oleh guru, sehingga kegiatan belajar mengajar cenderung didominasi oleh metode ceramah. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang memperoleh kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, padahal pada jenjang madrasah ibtidaiyah peserta didik membutuhkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, partisipatif, dan kolaboratif

agar pemahaman serta penghayatan terhadap nilai-nilai akhlak dapat berkembang secara optimal.

Secara teoritis, pembelajaran yang efektif perlu menempatkan siswa sebagai subjek utama yang terlibat aktif dalam setiap proses belajar. Keterlibatan siswa dalam berbagai aktivitas, seperti berdiskusi, bekerja sama, dan memperoleh pengalaman belajar secara langsung, dapat membantu mereka membangun pemahaman secara lebih mendalam dan bermakna. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi oleh guru, tetapi juga pada proses siswa dalam mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman dan partisipasi aktif. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa adalah model *Quick On The Draw*. Model ini menekankan kemampuan berpikir cepat, kerja sama antarsiswa, serta keterampilan dalam mencari dan memanfaatkan berbagai sumber belajar untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Melalui model ini, siswa didorong untuk aktif mencari, mengolah, dan mendiskusikan informasi bersama anggota kelompoknya sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan interaktif. Menurut Ginnis (2008), *Quick On The Draw* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, sedangkan penelitian Wiratama (2020) menunjukkan bahwa penerapan model tersebut memberikan pengaruh positif terhadap keaktifan dan efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, model *Quick On The Draw* dinilai relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran Akidah Akhlak guna menciptakan suasana belajar yang lebih kolaboratif, interaktif, dan berpusat pada siswa.

Kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini terletak pada fokus penerapan model *Quick On The Draw* dalam konteks pembelajaran akhlak untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selama ini, model tersebut lebih banyak digunakan pada mata pelajaran umum seperti IPA dan Matematika, sementara penerapannya dalam Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi akhlak di tingkat sekolah dasar, masih jarang ditemukan.

Berdasarkan hasil pemetaan bibliometrik menggunakan perangkat lunak VOSviewer terhadap 200 artikel yang terbit pada periode 2020–2025, diketahui bahwa kajian mengenai penerapan model pembelajaran *Quick On The Draw* dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI) masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian lebih banyak berfokus pada mata pelajaran umum, seperti Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Matematika, dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), sementara implementasinya pada pembelajaran PAI, khususnya mata pelajaran Akhlak di jenjang Madrasah Ibtidaiyah, masih jarang diteliti. Kondisi ini menunjukkan bahwa masih terdapat peluang untuk mengembangkan kajian mengenai efektivitas model *Quick On The Draw* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada bidang pendidikan keagamaan.

Selain itu, penelitian-penelitian yang telah ada umumnya lebih menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar kognitif, sedangkan kajian yang secara khusus mengeksplorasi penerapan model *Quick On The Draw* dalam pembelajaran Akhlak yang berorientasi pada pembentukan sikap, nilai moral, dan karakter peserta didik masih sangat terbatas. Padahal, keberhasilan pembelajaran Akhlak tidak hanya diukur dari penguasaan materi, tetapi juga dari kemampuan peserta didik dalam memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari.

Di sisi lain, hasil observasi awal di MI Al-Ikhlas Garut menunjukkan bahwa pembelajaran Akhlak masih didominasi oleh metode ceramah sehingga partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran belum optimal. Hingga saat ini, belum ditemukan penelitian empiris yang menguji penerapan model *Quick On The Draw* sebagai alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut pada konteks pembelajaran Akhlak di madrasah tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada penerapan model pembelajaran *Quick On The Draw* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akhlak kelas V-A MI Al-Ikhlas Garut. Penelitian ini diharapkan dapat mengisi kesenjangan dalam literatur, memperkaya kajian mengenai model pembelajaran kooperatif dalam Pendidikan Agama Islam, serta memberikan referensi praktis bagi guru dalam memilih strategi pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-experimental. Desain penelitian yang diterapkan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yang melibatkan dua kelompok penelitian, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Quick On The Draw*, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional yang didominasi oleh ceramah. Penggunaan desain ini bertujuan untuk membandingkan efektivitas kedua model pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akhlak. Melalui perbandingan hasil belajar antara kedua kelompok, peneliti dapat memperoleh gambaran mengenai pengaruh penerapan model *Quick On The Draw* terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Sugiyono, 2023).

Subjek Penelitian

Penelitian dilakukan di MI Al-Ikhlas Garut yang berlokasi di Kp. Paledang, Kelurahan Sucikaler, Kec. Garut Kota, Kabupaten Garut. Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas V pada semester 2 tahun ajaran 2025/2026, yang terbagi menjadi dua kelas: kelas V-A berjumlah 21 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas V-B berjumlah 21 siswa sebagai kelas kontrol, sehingga total subjek sebanyak 42 siswa. Pemilihan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan secara purposive berdasarkan kesetaraan kemampuan awal yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata pretest yang relatif setara. Kelas eksperimen mendapatkan pembelajaran dengan model *Quick On The Draw*, sedangkan kelas kontrol mendapatkan pembelajaran dengan metode konvensional (ceramah dan tanya jawab). Kedua kelas diberikan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan untuk mengukur dan membandingkan hasil belajar pada aspek kognitif dan afektif.

Instrumen Penelitian

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui empat teknik, yaitu tes, observasi, angket, dan dokumentasi. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif dan afektif siswa, yang terdiri atas *pretest* sebelum penerapan model dan *posttest* setelah penerapannya. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Angket diberikan untuk memperoleh data mengenai respons dan motivasi belajar siswa. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan perhitungan N-Gain (*Normalized Gain*) untuk mengukur besarnya peningkatan hasil belajar dengan rumus:

$$N - Gain = (Skor Posttest - Skor Pretest) / (Skor Maksimal - Skor Pretest)$$

Kriteria interpretasi N-Gain:

tinggi ($\geq 0,70$), sedang ($0,30 - 0,69$), dan rendah ($< 0,30$).

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan tahap penyelesaian. Pada tahap persiapan, peneliti merancang serta menyiapkan berbagai instrumen yang diperlukan, seperti soal *pretest* dan *posttest*, lembar observasi, serta angket penelitian. Selain itu, peneliti juga menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar atau RPP yang disesuaikan dengan tahapan model pembelajaran *Quick On The Draw* sebagai pedoman dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas.

Tahap pelaksanaan diawali dengan pemberian *pretest* kepada siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal mereka serta memastikan bahwa kedua kelompok memiliki tingkat kemampuan yang relatif sama sebelum perlakuan diberikan. Setelah itu, siswa di kelas eksperimen (V-A) mengikuti pembelajaran menggunakan model *Quick On The Draw* yang diterapkan melalui kegiatan pembentukan kelompok, pengambilan kartu soal, diskusi untuk menemukan jawaban, dan penyampaian hasil diskusi. Sementara itu, siswa di kelas kontrol (V-B) menerima pembelajaran dengan metode yang biasa digunakan oleh guru, yaitu ceramah yang dipadukan dengan sesi tanya jawab.

Pada tahap akhir, peneliti memberikan *posttest* kepada kedua kelas untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Data yang diperoleh dari *posttest* kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik yang sesuai guna mengidentifikasi perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain data tes, peneliti juga mengumpulkan informasi pendukung melalui observasi aktivitas siswa, penyebaran angket, serta dokumentasi selama penelitian berlangsung. Seluruh data tersebut selanjutnya dianalisis secara menyeluruh untuk menjadi dasar dalam menarik kesimpulan mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran *Quick On The Draw* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akhlak.

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa pada aspek kognitif dan afektif. Penelitian dinyatakan berhasil apabila: (1) terdapat peningkatan nilai rata-rata *posttest* dibandingkan *pretest*, (2) nilai N-Gain berada minimal pada kategori sedang ($\geq 0,30$), dan (3) sebagian besar siswa ($\geq 75\%$) mengalami peningkatan hasil belajar baik pada aspek kognitif maupun afektif. Selain itu, keberhasilan juga ditunjukkan melalui meningkatnya aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial. Data hasil *pretest* dan *posttest* kedua kelas dianalisis untuk mengetahui nilai rata-rata, nilai minimum, nilai maksimum, dan standar deviasi. Untuk mengukur besarnya peningkatan hasil belajar pada masing-masing kelas, digunakan perhitungan N-Gain (*Normalized Gain*) yang kemudian dikategorikan ke dalam tiga kategori: tinggi ($\geq 0,70$), sedang ($0,30 - 0,69$), dan rendah ($< 0,30$). Selanjutnya, untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol, digunakan uji *independent samples t-test* dengan taraf signifikansi 0,05. Sebelum uji-t dilakukan, terlebih dahulu diuji normalitas data

menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dan homogenitas varians menggunakan uji Levene. Data observasi aktivitas siswa dan angket afektif dianalisis secara deskriptif untuk memperkuat temuan kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Quick On The Draw* serta pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran Akhlak di MI Al-Ikhlas Garut. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group*, di mana kelas V-A (21 siswa) sebagai kelas eksperimen mendapatkan pembelajaran dengan model *Quick On The Draw*, dan kelas V-B (21 siswa) sebagai kelas kontrol mendapatkan pembelajaran konvensional. Kedua kelas diberikan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan. Data mencakup aspek kognitif dan afektif, dianalisis menggunakan statistik deskriptif, N-Gain, dan uji independent samples t-test untuk membandingkan efektivitas kedua pendekatan pembelajaran.

Hasil Belajar Aspek Kognitif Sebelum Penerapan Model Pembelajaran *Quick On The Draw* (*Pretest*)

Sebelum melaksanakan model pembelajaran *Quick On The Draw*, langkah awal yang dilakukan adalah mengukur kemampuan awal siswa melalui *pretest* kognitif. *Pretest* diberikan kepada seluruh siswa kelas V-A (kelas eksperimen) dan kelas V-B (kelas kontrol), masing-masing berjumlah 21 siswa, untuk memperoleh gambaran kemampuan awal dan memverifikasi kesetaraan kedua kelas sebelum perlakuan diberikan.

Hasil *pretest* pada aspek kognitif menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa di kelas eksperimen (V-A) dan kelas kontrol (V-B) berada pada tingkat yang relatif seimbang. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 67,14 dengan rentang nilai antara 55 hingga 80 dan standar deviasi 7,82, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 66,67 dengan rentang nilai yang sama, yaitu 55 hingga 80, serta standar deviasi 8,06. Kesamaan rata-rata dan standar deviasi pada kedua kelas menunjukkan bahwa kondisi awal siswa sebelum perlakuan memiliki tingkat kemampuan dan variasi yang hampir setara. Dengan demikian, perbandingan hasil belajar setelah pembelajaran dapat dilakukan secara lebih objektif dan valid. Hasil tersebut juga mengindikasikan bahwa pemahaman awal siswa terhadap materi Akhlak masih berada pada tingkat yang perlu ditingkatkan. Selain itu, kondisi ini mencerminkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung sebelumnya cenderung masih berpusat pada guru melalui metode ceramah, sehingga kesempatan siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar belum optimal.

Hasil Belajar Aspek Kognitif Setelah Penerapan Model Pembelajaran *Quick On The Draw* (*Posttest*)

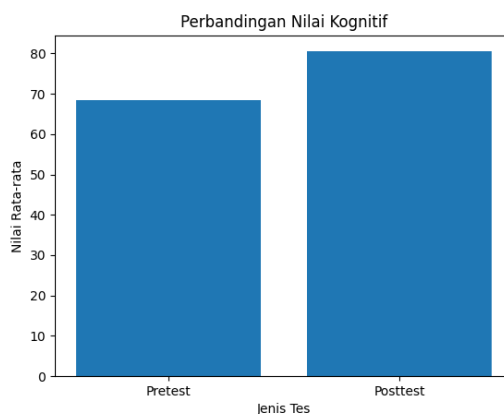
Setelah penerapan model pembelajaran *Quick On The Draw*, seluruh siswa kelas V-A diberikan *posttest* kognitif untuk mengukur peningkatan hasil belajar mereka. Proses pembelajaran dengan model *Quick On The Draw* dilaksanakan dalam beberapa pertemuan, di mana siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil dan berlomba untuk mengambil kartu pertanyaan dari meja guru, mendiskusikan jawaban bersama kelompok, menuliskannya, dan mengumpulkan kembali. Suasana belajar berlangsung aktif, kompetitif, dan menyenangkan.

Hasil *posttest* kognitif menunjukkan peningkatan yang signifikan. Rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 80,48, dengan nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 100. Standar deviasi *posttest* kognitif sebesar 6,69 menunjukkan bahwa distribusi nilai siswa menjadi lebih merata setelah pembelajaran, yang mengindikasikan adanya pemerataan peningkatan pemahaman di antara seluruh siswa.

Tabel 1. Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest* Aspek Kognitif Kelas Eksperimen (V-A) dan Kelas Kontrol (V-B)

Data	Kelas Eksperimen (V-A)	Kelas Kontrol (V-B)
Nilai Terendah	55 → 70	55 → 65
Nilai Tertinggi	80 → 100	80 → 85
Rata-rata (Mean)	67,14 → 80,48	66,67 → 69,52
Standar Deviasi	7,82 → 6,69	8,06 → 7,91
Jumlah Siswa	21 Siswa	21 Siswa

Berdasarkan Tabel 1, terlihat adanya peningkatan yang cukup signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada aspek kognitif siswa. Rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat dari 67,14 menjadi 80,48 (selisih 13,34 poin), sementara kelas kontrol hanya meningkat dari 66,67 menjadi 69,52 (selisih 2,85 poin). Nilai terendah kelas eksperimen meningkat dari 55 menjadi 70, sedangkan nilai tertinggi meningkat dari 80 menjadi 100. Standar deviasi kelas eksperimen turun dari 7,82 menjadi 6,69, mengindikasikan distribusi nilai yang semakin merata. Secara keseluruhan, data Tabel 1 menegaskan bahwa model *Quick On The Draw* jauh lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.



Gambar 1. Diagram Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest* Aspek Kognitif

Diagram ini menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar kognitif siswa dari *pretest* ke *posttest*. Terlihat bahwa setelah penerapan model *Quick On The Draw*, nilai siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan, yang menandakan adanya perbaikan pemahaman materi Akhlak.

Hasil Belajar Aspek Afektif Sebelum dan Sesudah Penerapan Model Pembelajaran *Quick On The Draw*

Selain aspek kognitif, penelitian ini juga mengukur aspek afektif siswa yang mencakup sikap, motivasi, kerja sama, dan tanggung jawab dalam mengikuti pembelajaran Akhlak. Pengukuran dilakukan melalui angket yang diberikan sebelum

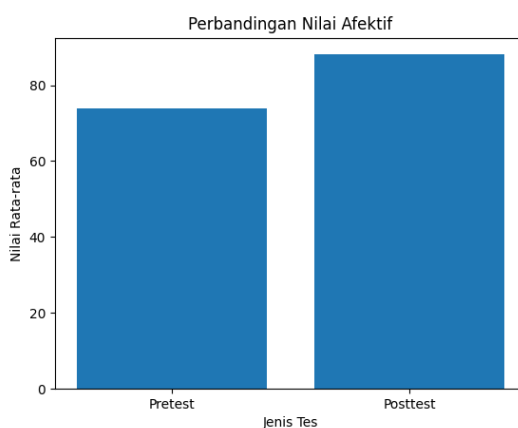
(*pretest* afektif) dan sesudah (*posttest* afektif) penerapan model pembelajaran *Quick On The Draw*.

Hasil pengukuran aspek afektif menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Rata-rata skor *pretest* afektif kelas eksperimen tercatat sebesar 73,81 (terendah 60, tertinggi 90), sedangkan kelas kontrol sebesar 71,43 (terendah 60, tertinggi 85). Setelah penerapan model *Quick On The Draw* pada kelas eksperimen, rata-rata skor *posttest* afektif kelas eksperimen meningkat menjadi 88,10 (terendah 75, tertinggi 100), sementara kelas kontrol hanya meningkat menjadi 76,19 (terendah 60, tertinggi 90).

Tabel 2. Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest* Aspek Afektif Kelas Eksperimen (V-A) dan Kelas Kontrol (V-B)

Data	Kelas Eksperimen (V-A)	Kelas Kontrol (V-B)
Nilai Terendah	60 → 75	60 → 65
Nilai Tertinggi	90 → 100	85 → 90
Rata-rata (<i>Mean</i>)	73,81 → 88,10	71,43 → 76,19
Jumlah Siswa	21 Siswa	21 Siswa

Berdasarkan Tabel 2, hasil belajar aspek afektif kelas eksperimen meningkat signifikan dari 73,81 menjadi 88,10 (selisih 14,29 poin), sementara kelas kontrol hanya meningkat dari 71,43 menjadi 76,19 (selisih 4,76 poin) setelah penerapan model pembelajaran *Quick On The Draw*. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran tidak hanya berdampak pada aspek pengetahuan, tetapi juga mampu membentuk sikap, motivasi, dan kerja sama siswa secara positif. Nilai terendah kelas eksperimen meningkat dari 60 menjadi 75 (kelas kontrol dari 60 menjadi 65) menunjukkan bahwa siswa yang sebelumnya memiliki sikap belajar rendah mengalami perubahan ke arah yang lebih baik berkat model *Quick On The Draw*. Peningkatan nilai tertinggi kelas eksperimen dari 90 menjadi 100 (kelas kontrol dari 85 menjadi 90) juga menunjukkan adanya siswa yang mampu menginternalisasi nilai-nilai akhlak secara optimal. Hal ini menegaskan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas kelompok dan suasana kompetitif yang menyenangkan lebih efektif membentuk aspek afektif siswa dibandingkan metode ceramah konvensional.



Gambar 2. Diagram Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest* Aspek Afektif

Diagram ini menggambarkan peningkatan aspek afektif siswa, seperti sikap, motivasi, dan kerja sama. Terlihat bahwa nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan

pretest, yang menunjukkan bahwa model pembelajaran mampu memberikan dampak positif terhadap pembentukan karakter siswa.

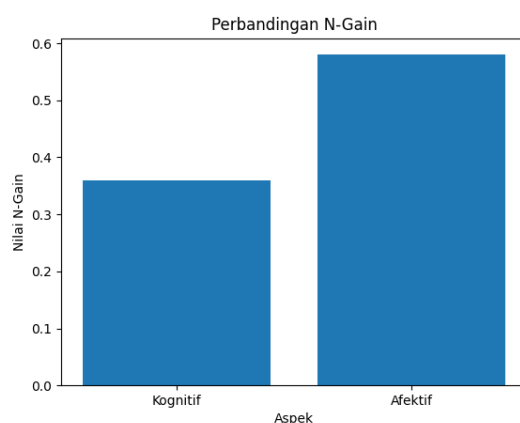
Peningkatan Hasil Belajar Melalui Analisis N-Gain

Untuk mengukur besarnya peningkatan hasil belajar siswa, digunakan perhitungan N-Gain (*Normalized Gain*). Analisis N-Gain dilakukan pada kedua aspek, yaitu kognitif dan afektif.

Tabel 3. Rekapitulasi N-Gain Aspek Kognitif dan Afektif

Aspek	N-Gain Eks. (V-A)	N-Gain Ktl. (V-B)	Keterangan
Kognitif	0,38 (Sedang)	0,04 (Rendah)	Eks. lebih tinggi dari Ktl.
Afektif	0,58 (Sedang)	0,10 (Rendah)	Eks. lebih tinggi dari Ktl.

Berdasarkan Tabel 3, hasil analisis N-Gain menunjukkan perbedaan yang jelas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai N-Gain kognitif kelas eksperimen sebesar 0,38 (sedang) jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,04 (rendah), menunjukkan bahwa model *Quick On The Draw* cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Akhlak. Sementara itu, nilai N-Gain afektif kelas eksperimen sebesar 0,58 (sedang) jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,10 (rendah), menunjukkan bahwa model *Quick On The Draw* lebih dominan dalam meningkatkan sikap, motivasi, dan kerja sama siswa. Perbedaan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas dan kolaborasi lebih memberikan dampak signifikan pada aspek afektif dibandingkan kognitif. Dengan demikian, model *Quick On The Draw* sangat relevan diterapkan dalam pembelajaran Akhlak yang memang berorientasi pada pembentukan karakter dan nilai-nilai moral siswa.



Gambar 3.
Perbandingan

Diagram
Nilai N-Gain Aspek

Kognitif dan Afektif

Diagram ini memperlihatkan perbandingan nilai N-Gain pada aspek kognitif dan afektif. Terlihat bahwa nilai N-Gain afektif lebih tinggi dibandingkan kognitif, yang menunjukkan bahwa model *Quick On The Draw* lebih efektif dalam meningkatkan aspek sikap dan kerja sama dibandingkan aspek pengetahuan.

Penerapan Model Pembelajaran *Quick On The Draw* pada Mata Pelajaran Akhlak

Penerapan model pembelajaran *Quick On The Draw* di kelas V-A sebagai kelas eksperimen dilaksanakan dalam beberapa tahapan yang terstruktur, sementara kelas V-B sebagai kelas kontrol tetap menggunakan metode ceramah dan tanya jawab seperti biasa. Pada kelas eksperimen, guru menyiapkan set kartu pertanyaan yang berisi soal-soal berkaitan dengan materi Akhlak. Siswa kemudian dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri atas 4-5 orang. Setiap kelompok secara bergiliran mengutus satu anggotanya untuk mengambil satu kartu pertanyaan dari meja guru, mendiskusikannya bersama kelompok, menjawab di lembar jawaban, dan membawa kembali jawaban tersebut kepada guru sebelum mengambil kartu pertanyaan berikutnya. Kelompok yang dapat menyelesaikan seluruh kartu pertanyaan terlebih dahulu dengan jawaban yang benar dinyatakan sebagai pemenang.



Gambar 4. Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran *Quick On The Draw*

Selama pelaksanaan pembelajaran, terlihat adanya perubahan positif pada aktivitas belajar siswa. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif dan hanya menerima informasi dari guru mulai menunjukkan partisipasi yang lebih aktif dalam proses pembelajaran. Mereka tampak lebih berani mengemukakan pendapat, mengajukan pertanyaan, serta terlibat dalam diskusi kelompok. Interaksi antarsiswa juga berjalan dengan baik, ditandai dengan adanya kerja sama dalam mencari, memahami, dan mendiskusikan jawaban berdasarkan sumber belajar yang tersedia. Kondisi tersebut mendorong siswa untuk mempelajari materi Akhlak secara lebih mendalam sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru.

Peningkatan keaktifan siswa tersebut diperkuat oleh hasil wawancara yang dilakukan setelah pembelajaran. Salah seorang siswa mengungkapkan bahwa pembelajaran melalui diskusi kelompok membuat materi lebih mudah dipahami karena adanya kesempatan untuk bertukar pendapat dengan teman. Senada dengan itu, guru mata pelajaran menyatakan bahwa model pembelajaran yang diterapkan mampu mendorong siswa yang biasanya kurang aktif menjadi lebih berani berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Menurut guru, semangat belajar siswa juga terlihat meningkat karena mereka termotivasi untuk bekerja sama dan memberikan kontribusi terbaik bagi kelompoknya. Tanggapan positif dari siswa dan guru tersebut mendukung hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan model *Quick On*

The Draw mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan bermakna.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Wiratama (2020) yang menyatakan bahwa model *Quick On The Draw* dapat mengembangkan berbagai keterampilan penting, seperti kemampuan berpikir kritis, keterampilan berkomunikasi, kemampuan bekerja sama, serta keterampilan mengelola dan memanfaatkan informasi secara efektif. Dengan demikian, penerapan model *Quick On The Draw* tidak hanya berfungsi sebagai strategi untuk meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga berkontribusi dalam membentuk karakter siswa melalui pengembangan sikap kerja sama, tanggung jawab, dan nilai-nilai Islami yang menjadi tujuan utama pembelajaran Akhlak.

Peningkatan Hasil Belajar Aspek Kognitif

Berdasarkan hasil analisis data, terdapat peningkatan yang nyata pada aspek kognitif siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Quick On The Draw*. Rata-rata nilai *pretest* kognitif kelas eksperimen sebesar 67,14 meningkat menjadi 80,48 pada *posttest* (selisih 13,34 poin), dengan N-Gain 0,38 (kategori sedang). Sementara kelas kontrol hanya meningkat dari 66,67 menjadi 69,52 (selisih 2,85 poin), dengan N-Gain 0,04 (kategori rendah). Perbedaan ini secara jelas menunjukkan keunggulan model *Quick On The Draw* dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan hasil belajar kognitif.

Secara lebih rinci, distribusi N-Gain kognitif kelas eksperimen menunjukkan bahwa dari 21 siswa, sebanyak 2 siswa (9,52%) mencapai N-Gain kategori tinggi ($\geq 0,70$), 13 siswa (61,90%) berada pada kategori sedang (0,30–0,69), 5 siswa (23,81%) pada kategori rendah ($< 0,30$), dan 1 siswa mengalami penurunan. Sebaliknya, di kelas kontrol, mayoritas siswa (17 dari 21 siswa atau 80,95%) berada pada kategori rendah, dengan hanya 4 siswa (19,05%) mencapai kategori sedang dan tidak ada yang mencapai kategori tinggi. Perbandingan ini menegaskan bahwa model *Quick On The Draw* secara nyata lebih efektif dalam mendorong peningkatan pemahaman kognitif siswa dibandingkan metode ceramah konvensional.



Gambar 5. Aktivitas Siswa saat Mengisi Tes

Peningkatan aspek kognitif ini terjadi karena model *Quick On The Draw* mendorong siswa untuk aktif mencari informasi dari sumber belajar secara mandiri, bukan hanya menerima materi secara pasif dari guru. Proses pencarian jawaban yang dilakukan berulang kali dengan sistem kartu pertanyaan memperkuat retensi memori siswa terhadap materi Akhlak yang dipelajari. Temuan ini sejalan dengan penelitian

Fithriyah, Latifah, dan Mu'alifah (2020) yang membuktikan bahwa penerapan strategi *Quick On The Draw* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di tingkat MI/SD. Sejalan dengan itu, Maulid, Nasrullah, dan Saifullah (2024) dalam penelitiannya di MTs Ponpes Cipari Garut juga membuktikan bahwa penerapan metode pembelajaran aktif (*active learning*) pada mata pelajaran Akidah Akhlak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan kontribusi sebesar 64,41%, sehingga memperkuat keyakinan bahwa pendekatan pembelajaran yang mengaktifkan siswa secara langsung mampu meningkatkan capaian belajar secara nyata.

Peningkatan Hasil Belajar Aspek Afektif

Aspek afektif dalam penelitian ini mencakup sikap, motivasi, kerja sama, dan tanggung jawab siswa dalam mengikuti pembelajaran Akhlak. Hasil pengukuran menunjukkan perbedaan yang lebih besar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dibandingkan aspek kognitif. Rata-rata skor *pretest* afektif kelas eksperimen sebesar 73,81 meningkat menjadi 88,10 pada *posttest*, dengan nilai N-Gain afektif kelas eksperimen sebesar 0,58 (kategori sedang) dibandingkan kelas kontrol 0,10 (kategori rendah).

Distribusi N-Gain afektif kelas eksperimen menunjukkan bahwa dari 21 siswa, sebanyak 7 siswa (33,33%) mencapai kategori tinggi ($\geq 0,70$), 10 siswa (47,62%) berada pada kategori sedang, dan 4 siswa (19,05%) pada kategori rendah. Lebih dari 80% siswa eksperimen mengalami peningkatan afektif yang bermakna. Sebaliknya, di kelas kontrol, hanya 2 siswa (9,52%) mencapai kategori sedang, sementara 19 siswa (90,48%) berada pada kategori rendah. Kesenjangan yang besar ini mempertegas bahwa model *Quick On The Draw* memberikan dampak yang jauh lebih signifikan terhadap pembentukan sikap dan karakter siswa dibandingkan metode konvensional.

Peningkatan aspek afektif yang lebih menonjol ini sangat relevan dengan tujuan pembelajaran Akhlak yang tidak hanya menekankan pengetahuan konseptual (kognitif), tetapi lebih utama pada internalisasi nilai-nilai moral dan pembentukan karakter (afektif). Suasana kompetitif yang menyenangkan dalam *Quick On The Draw* terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa, rasa tanggung jawab terhadap kelompok, dan semangat kerja sama sebagai manifestasi nilai-nilai islami dalam kehidupan nyata. Hal ini sejalan dengan Q.S. Al-Maidah ayat 2 tentang perintah tolong-menolong dalam kebaikan, yang nilai-nilainya terinternalisasi secara alami melalui proses kolaborasi dalam model *Quick On The Draw* (Ratnasari dan Nugraheni 2024). Hal ini sejalan pula dengan analisis Fitriyani dan Saifullah (2020) yang menegaskan bahwa kurikulum mata pelajaran Al-Qur'an Hadis dan Akhlak di madrasah sudah dirancang untuk mencapai kompetensi afektif pada level karakterisasi (A5) secara penuh yaitu internalisasi nilai hingga menjadi bagian dari kepribadian, sehingga model pembelajaran yang mendorong pengalaman belajar aktif dan kolaboratif seperti *Quick On The Draw* sangat relevan untuk mewujudkan tujuan afektif tersebut.

Model *Quick On The Draw* sebagai Solusi atas Permasalahan Pembelajaran Akhlak

Merujuk pada latar belakang permasalahan yang diidentifikasi sebelum penelitian, yaitu dominasi metode ceramah, rendahnya partisipasi aktif siswa, dan kurang optimalnya hasil belajar pada aspek kognitif dan afektif, temuan penelitian ini

membuktikan bahwa model *Quick On The Draw* merupakan solusi yang tepat dan efektif.

Pertama, model ini secara langsung mengatasi masalah pasifnya siswa dalam pembelajaran. Dengan mekanisme berlomba menjawab kartu pertanyaan, setiap siswa terdorong untuk terlibat aktif, tidak ada siswa yang dapat sekadar duduk diam tanpa berkontribusi bagi kelompoknya. Kedua, model ini mengatasi kesenjangan variasi pembelajaran dengan menghadirkan pengalaman belajar yang berbeda secara fundamental dari metode ceramah: siswa bergerak, berdiskusi, dan belajar dari sumber secara mandiri. Ketiga, model ini sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa MI yang masih membutuhkan unsur permainan dan kompetisi dalam belajar (Asyafah 2022).

Lebih jauh, perbandingan N-Gain afektif kelas eksperimen (0,58) versus kelas kontrol (0,10) yang selisihnya jauh lebih besar dibanding selisih N-Gain kognitif (0,38 vs 0,04) menunjukkan bahwa model *Quick On The Draw* memiliki keunggulan khusus dalam konteks pembelajaran Akhlak, yaitu mampu menyentuh dimensi pembentukan karakter dan sikap islami lebih dalam dibandingkan sekadar peningkatan pengetahuan. Ini menjawab tujuan utama mata pelajaran Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah, yaitu menanamkan nilai moral dan akhlak mulia yang dapat diamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, model pembelajaran *Quick On The Draw* terbukti lebih efektif dibandingkan metode konvensional sebagai alternatif pembelajaran inovatif pada mata pelajaran Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah. Model ini tidak hanya berhasil meningkatkan hasil belajar kognitif dan afektif kelas eksperimen (V-A) secara signifikan, tetapi juga membuktikan perbedaan yang nyata dibandingkan kelas kontrol (V-B) yang menggunakan metode ceramah, sehingga dapat direkomendasikan untuk diterapkan secara lebih luas di MI Al-Ikhlas Garut maupun madrasah sejenis.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Quick On The Draw* pada mata pelajaran Akhlak di MI Al-Ikhlas Garut terbukti lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Pada kelas eksperimen (V-A), proses pembelajaran berlangsung secara terstruktur dan kondusif, menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, sekaligus kompetitif. Siswa terlibat secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran, mulai dari pengambilan kartu pertanyaan, diskusi kelompok, hingga penyampaian jawaban, sehingga interaksi dan partisipasi belajar meningkat secara nyata dibandingkan kelas kontrol (V-B) yang tetap menggunakan metode ceramah konvensional.

Selain itu, perbandingan hasil belajar aspek kognitif menunjukkan keunggulan yang nyata dari kelas eksperimen. Rata-rata nilai *posttest* kognitif kelas eksperimen (80,48) secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (69,52), dengan N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,38 (sedang) berbanding 0,04 (rendah) pada kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa model *Quick On The Draw* mampu membantu siswa dalam memahami materi akhlak secara lebih efektif melalui proses belajar yang aktif dan kolaboratif.

Peningkatan juga terjadi pada aspek afektif siswa. Rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 73,81 meningkat menjadi 88,10 pada *posttest*, dengan N-Gain 0,58

(sedang), jauh melampaui kelas kontrol yang hanya meningkat dari 71,43 menjadi 76,19 dengan N-Gain 0,10 (rendah). Hasil ini menunjukkan bahwa model *Quick On The Draw* tidak hanya berdampak pada pemahaman materi, tetapi juga memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap pembentukan sikap, motivasi, dan kemampuan kerja sama siswa dibandingkan metode konvensional.

Secara keseluruhan, model pembelajaran *Quick On The Draw* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah. Model ini mampu mengintegrasikan aspek kognitif dan afektif secara seimbang, sehingga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih bermakna dan berpusat pada siswa.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Penelitian hanya dilakukan di satu sekolah dengan dua kelas yang berjumlah total 42 siswa, sehingga temuan tidak dapat digeneralisasi ke seluruh Madrasah Ibtidaiyah. Selain itu, desain penelitian yang digunakan adalah quasi-eksperimen tanpa randomisasi penuh, sehingga kemungkinan bias akibat perbedaan karakteristik awal antar kelas tidak dapat sepenuhnya dikontrol. Durasi penerapan model yang relatif singkat juga menjadi keterbatasan dalam mengukur ketahanan peningkatan hasil belajar jangka panjang.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa rekomendasi diajukan sebagai berikut. Pertama, guru mata pelajaran Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah disarankan untuk mengimplementasikan model pembelajaran *Quick On The Draw* secara terencana dengan menyiapkan set kartu pertanyaan yang bervariasi dan disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran pada Kurikulum yang berlaku. Guru diharapkan lebih kreatif dalam memvariasikan materi kartu pertanyaan agar mencakup aspek kognitif (pengetahuan konseptual akhlak) sekaligus afektif (penerapan nilai dalam kehidupan). Kedua, pihak sekolah dan kepala madrasah perlu memberikan dukungan berupa pelatihan penyusunan perangkat ajar berbasis model kooperatif aktif bagi seluruh guru PAI, sehingga implementasi model pembelajaran dapat berjalan optimal dan konsisten. Ketiga, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan desain quasi-eksperimen menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen untuk mengukur efektivitas model *Quick On The Draw* secara lebih terukur. Selain itu, penelitian lanjutan dapat memperluas subjek ke beberapa madrasah dengan karakteristik berbeda guna menghasilkan temuan yang lebih dapat digeneralisasi dalam konteks Pendidikan Agama Islam.

REFERENSI

- Adolph, R. (2021). *Pendidikan agama Islam: Konsep dan implementasi*. Kencana.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Bumi Aksara.
- Asyafah, A. (2022). Menimbang model pembelajaran (Kajian teoretis-kritis atas model pembelajaran dalam pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>

- Fitriyani, T., & Saifullah, I. (2020). Analisis kurikulum mata pelajaran Al-Qur'an Hadis Madrasah Aliyah. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 14(2), 355–371.
- 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), 9–16. <https://doi.org/10.33474/elementeris.v2i1.6870>
- Freeman, S., Eddy, S. L., McDonough, M., Smith, M. K., Okoroafor, N., Jordt, H., & Wenderoth, M. P. (2014). Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 111(23), 8410–8415. <https://doi.org/10.1073/pnas.1319030111>
- Hattie, J., & Clarke, S. (2019). *Visible learning: Feedback*. Routledge.
- Huda, M. (2017). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2019). Cooperative learning: The foundation for active learning. In *Active learning—Beyond the future*. IntechOpen. <https://doi.org/10.5772/intechopen.81086>
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2016). *Models of teaching* (9th ed.). Pearson.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2019). *Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 tentang kurikulum pendidikan agama Islam dan bahasa Arab pada madrasah*. Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2022). *Keputusan Menteri Agama Nomor 347 Tahun 2022 tentang pedoman implementasi Kurikulum Merdeka pada madrasah*. Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Masripah, M., Anton, A., Tutun, A., & Rahmawati, Z. (2024). Upaya guru dalam menanamkan budaya religius siswa. *Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, 1(4), 5289–5298.
- Maulid, A. A., Nasrullah, Y. M., & Saifullah, I. (2024). Pengaruh metode pembelajaran active learning terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak (Penelitian di kelas VIII MTs Ponpes Cipari, Garut). *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 165–172.
- Muhaimin. (2012). *Paradigma pendidikan Islam*. Remaja Rosdakarya.
- Naningsih, N., & Basam, F. (2021). Jurnal ilmiah madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 72–78.
- Nata, A. (2016). *Ilmu pendidikan Islam*. Kencana.
- Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223–231. <https://doi.org/10.1002/j.2168-9830.2004.tb00809.x>
- Putri, R. A., & Rahmawati, D. (2023). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 8(1), 45–58.
- Ratnasari, D. H., & Nugraheni, N. (2024). Peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia dalam mewujudkan program Sustainable Development Goals (SDGs). *Jurnal Citra Pendidikan*, 4(2), 1652–1665. <https://doi.org/10.38048/jcp.v4i2.3622>
- Saifullah, I., Hidayat, M., & Usman, A. T. (2024). Pengaruh perilaku (kompetensi kepribadian) guru PAI terhadap akhlak siswa. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(7), 213–222.
- Siregar, H. D., Hasibuan, Z. E., Hasan, A., & Addary, A. (2024). Pendidikan agama Islam: Pengertian, tujuan, dasar, dan fungsi. 2(5), 132–133.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning: Theory, research, and practice*. Allyn & Bacon.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2023). *Metodologi penelitian kualitatif, kuantitatif dan R&D* (Edisi ke-2). Alfabeta.
- Tafsir, A. (2017). *Ilmu pendidikan dalam perspektif Islam*. Remaja Rosdakarya.
- 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>