PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *QUICK ON THE DRAW* TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PAI DI SDIT HAJI DJALALUDDIN

Suci Adila[1], Puti Andam Dewi[2], Diyan Permata Yanda[3], Fenny Ayu Monia[4]

[1,2,3,4]*Universitas Islam Negeri Sjech M Djamil Djambek Bukittinggi*
E-mail : suciadila001@gmail.com[1], putiandamdewi@iainbukittinggi.ac.id[2], diyan_yanda@yahoo.com[3], fennyayumonia.fa@gmail.com[4]

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya adalah model pembelajaran yang diterapkan guru yang belum bervariasi, dan rendahnya keaktifan itu terlihat dari kurangnya keterlibatan siswa dalam kegiatan proses pembelajaran, ada beberapa siswa yang tidak sesuai dengan yang diperintahkan guru dan hanya menunggu jawaban dari temanmya yang lain, terdapat beberapa siswa yang malu dan tidak mau bertanya ketika ada materi yang tidak dipahami, terdapat beberapa siswa yang hanya mengandalkan informasi guru, ada siswa yang tidak mau aktif walau sudah diberikan reward, ada beberapa siswa yang sibuk bermain dengan mainannya sendiri, dan ada beberapa siswa yang membahas topik yang tidak sesuai dengan materi yang dibahas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk Mendeskrisipkan keaktifan siswa sebelum model pembelajaran *Quick On The Draw*, Untuk Mendeskrisipkan keaktifan siswa sesudah menggunakan model pembelajaran *Quick On The Draw*, untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran *Quick On The Draw* dalam meningkatkan keaktifan belajar PAI di SDIT Haji Djalaluddin. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian Pre eksperimen dan desainny*a One Group Pretest Posttest Design.* Penelitian ini terdiri atas 2 (dua) variable yaitu variabel bebas (*independent variable*) model pembelajaran *Quick On The Draw*, dan variabel terikat (*dependent variable*) keaktifan belajar. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket keaktifan belajar. Jumlah populasi penelitian ini adalah 49 orang siswa dan sampelnya 24 orang siswa, dengan teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *purposive sampling*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat keaktifan siswa saat pretest yaitu 71,29 % artinya siswa tergolong aktif, sedangkan tingkat keaktifan siswa saat pretest yaitu 82,62 % artinya siswa tergolong sangat aktif, setelah dilakukan uji *paired sample t-tes* dengan membandingkan hasil pretest dan posttest dapat diketahui bahwa nilai Sig. (2 tailed) pada uji *paired sample t-tes* mendapatkan hasil 0,000 yang mana ini lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan yang telah ditentukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh H_o ditolak dan H_a diterima. Hasil uji pengujian ini menjawab hipotesis pada penelitian ini yaitu, adanya pengaruh dari model pembelajaran *Quick On The Draw* terhadap keaktifan belajar PAI di SDIT Haji Djalaluddin. besarnya pengaruh suatu perlakuan dengan menggunakan Uji *Effect Size*, dari hasil ini menunjukkan bahwa besarnya pengaruh dari model pembelajaran *Quick On The Draw* sebesar 0,132 artinya pengaruh dari model pembelajaran *Quick On The Draw* kecil.

Kata Kunci : *Quick On The Draw, Keaktifan Belajar.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) bertujuan membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Keaktifan belajar merupakan salah satu faktor krusial dalam mencapai tujuan tersebut. Siswa yang aktif akan lebih terlibat dalam proses pembelajaran, yang berdampak positif pada pemahaman dan hasil belajar. Proses pembelajaran merupakan inti dari kegiatan pendidikan. Keaktifan siswa adalah kunci keberhasilan, di mana siswa harus terlibat aktif, baik secara fisik, mental, emosional, maupun sosial dalam kegiatan belajar. Di SDIT Haji Djalaluddin, ditemukan permasalahan keaktifan belajar yang rendah dalam mata pelajaran PAI. Hal ini terindikasi dari sikap siswa yang cenderung pasif, kurang inisiatif, dan hanya bergantung pada informasi yang diberikan oleh guru.

Salah satu penyebab utama rendahnya keaktifan ini adalah metode atau model pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang bervariasi, sehingga gagal menarik minat dan memicu partisipasi siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi model pembelajaran yang mampu merangsang siswa untuk berinteraksi dan berpikir cepat. Model pembelajaran kooperatif *Quick On The Draw* merupakan salah satu alternatif yang menekankan pada kerja kelompok, kecepatan berpikir, dan tanggung jawab individu. Model ini mendorong siswa untuk bekerjasama dalam menjawab pertanyaan yang disajikan melalui kartu, sehingga meningkatkan keterlibatan kognitif dan sosial mereka.

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan pilar utama dalam pembangunan karakter bangsa yang diamanatkan oleh Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam konteks sekolah, PAI tidak sekadar mata pelajaran yang harus dituntaskan secara kurikuler, melainkan sebuah proses integral yang bertujuan untuk membentuk peserta didik yang tidak hanya cerdas secara kognitif, tetapi juga memiliki keimanan, ketakwaan, serta kemuliaan akhlak. Inti dari pembelajaran PAI adalah internalisasi nilai-nilai agama menjadi pedoman perilaku sehari-hari (afektif dan psikomotorik). Oleh karena itu, efektivitas pembelajaran PAI sangat krusial, dan tolok ukur utama dari efektivitas ini adalah sejauh mana siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Keaktifan belajar merupakan prinsip dasar yang tak terpisahkan dari pembelajaran yang bermakna. Siswa yang aktif akan menunjukkan inisiatif, rasa ingin tahu, dan keterlibatan emosional serta intelektual yang tinggi di dalam kelas. Indikator keaktifan belajar mencakup aktivitas visual (membaca, memperhatikan), lisan (bertanya, menjawab, berdiskusi), motorik (mencatat, membuat sketsa), dan emosional (antusiasme, fokus). Ketika siswa aktif, pengetahuan yang didapatkan cenderung bertahan lebih lama, dan nilai-nilai PAI dapat terserap secara mendalam. Namun, kondisi ideal ini seringkali terkendala oleh berbagai faktor di lapangan. Berdasarkan observasi dan pengalaman pra-penelitian yang dilakukan peneliti di SDIT Haji Djalaluddin, ditemukan adanya indikasi kuat bahwa tingkat keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAI masih berada di bawah potensi optimal. Pengajaran cenderung menggunakan metode tradisional, yaitu ceramah (ekspositori) yang berpusat pada guru. Pendekatan ini, meskipun efisien dalam penyampaian informasi, seringkali gagal memicu partisipasi aktif siswa, sehingga kelas menjadi pasif dan berkesan monoton. Siswa hanya berperan sebagai pendengar, dan kegiatan belajar yang paling dominan adalah mencatat, bukan merespons atau berinteraksi dengan materi secara kritis.

Dampak dari rendahnya keaktifan ini sangat signifikan terhadap pencapaian tujuan PAI. Ketika siswa pasif, pemahaman mereka terhadap konsep-konsep agama seperti akidah, ibadah, dan sejarah Islam menjadi dangkal. Bahkan yang lebih penting, kurangnya interaksi dan praktik

di kelas berisiko menghambat pembiasaan perilaku (psikomotorik) dan internalisasi nilai (afektif), yang merupakan tujuan utama dari PAI itu sendiri. Untuk mengatasi krisis keaktifan ini, diperlukan intervensi pedagogis yang radikal, yaitu pergantian model pembelajaran dari yang bersifat pasif-reseptif menjadi aktif-partisipatif. Dalam upaya mencari solusi, peneliti memandang bahwa model pembelajaran ***Quick On The Draw*** memiliki potensi besar untuk meningkatkan keaktifan siswa. Model ini menuntut siswa untuk merespons pertanyaan atau materi yang disampaikan guru dengan cepat melalui gambar atau sketsa sederhana. Elemen kecepatan dan visualisasi dalam model ini memiliki beberapa keunggulan:

1. **Memicu Respons Cepat:** Menghilangkan waktu jeda untuk berpikir panjang, memaksa siswa untuk segera mengakses dan mengolah informasi di otak mereka.
2. **Mengakomodasi Gaya Belajar Visual:** Sebagian besar siswa sekolah dasar adalah pembelajar visual, dan model ini memberikan ruang untuk mengekspresikan pemahaman mereka tanpa harus selalu menggunakan kata-kata (lisan atau tulisan).
3. **Meningkatkan Keterlibatan Motorik:** Aktivitas menggambar secara langsung memicu keaktifan motorik dan mengurangi kecenderungan pasif.
4. **Menarik dan Menyenangkan:** Unsur permainan dan kreativitas yang melekat pada menggambar dapat meningkatkan antusiasme dan memecah kebosanan dalam pembelajaran PAI.

Melalui penerapan model *Quick On The Draw*, diharapkan terjadi pergeseran paradigma belajar, di mana siswa bertransformasi dari penerima informasi pasif menjadi kontributor aktif yang kreatif dan antusias. Peningkatan keaktifan belajar ini diperkirakan akan menghasilkan pemahaman materi PAI yang lebih baik dan internalisasi nilai-nilai yang lebih mendalam. Berdasarkan urgensi permasalahan dan potensi solusi yang ditawarkan oleh model pembelajaran *Quick On The Draw*, maka peneliti merasa tertarik dan terpanggil untuk melakukan penelitian ilmiah dengan judul **"Pengaruh Model Pembelajaran *Quick On The Draw* Terhadap Keaktifan Belajar PAI di SDIT Haji Djalaluddin."** Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai kontribusi model pembelajaran inovatif ini dalam menciptakan suasana belajar PAI yang lebih dinamis dan efektif.

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan keaktifan siswa sebelum penerapan model *Quick On The Draw*.
2. Mendeskripsikan keaktifan siswa sesudah penerapan model *Quick On The Draw*.
3. Menganalisis pengaruh model pembelajaran *Quick On The Draw* terhadap keaktifan belajar PAI di SDIT Haji Djalaluddin.

METODE

1. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan kausalitas (sebab-akibat) untuk menguji hipotesis mengenai pengaruh Model Pembelajaran *Quick On The Draw* terhadap Keaktifan Belajar PAI. Desain penelitian yang digunakan adalah *Quasi-Experimental Design* (Eksperimen Semu), khususnya desain *Non-equivalent Control Group Design*. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu Kelas Eksperimen (diberi perlakuan model *Quick On The Draw*) dan Kelas Kontrol (diberi perlakuan metode konvensional). Kedua kelompok akan diberikan tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test) untuk mengukur perbedaan keaktifan belajar yang muncul setelah perlakuan diberikan.

2. Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas yang relevan (misalnya, kelas IV atau V) di SDIT Haji Djalaluddin pada tahun ajaran 2024/2025. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik *Purposive Sampling* atau *Cluster Random Sampling*, tergantung ketersediaan kelas. Sampel terdiri dari dua kelompok, yang dipilih sebagai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

3. Teknik Pengumpulan Data

Data keaktifan belajar siswa akan dikumpulkan melalui dua instrumen utama:

a. Observasi: Menggunakan lembar observasi terstruktur (*checklist*) untuk mengamati aktivitas siswa (visual, lisan, motorik, emosional) selama proses pembelajaran di kedua kelas.
b. Angket/Kuesioner: Diberikan pada saat pre-test dan post-test untuk mengukur tingkat keaktifan belajar siswa berdasarkan persepsi diri mereka (*self-report*) atau melalui penilaian guru (jika instrumen berupa rating scale). Skala pengukuran yang digunakan adalah Skala Likert.

4. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara statistik dengan tahapan sebagai berikut:

a. Analisis Deskriptif: Digunakan untuk mendeskripsikan data pre-test dan post-test (nilai rata-rata, standar deviasi, dan distribusi frekuensi) keaktifan belajar kedua kelompok.
b. Uji Persyaratan Analisis: Meliputi Uji Normalitas dan Uji Homogenitas data untuk memastikan data memenuhi asumsi parametrik.
c. Uji Hipotesis: Menggunakan Uji T-Test (Independent Sample T-Test). Uji ini digunakan untuk membandingkan perbedaan rata-rata nilai post-test (atau nilai *N-Gain* yang telah dinormalisasi) antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol. Perbedaan yang signifikan akan membuktikan adanya pengaruh Model Pembelajaran *Quick On The Draw* terhadap keaktifan belajar PAI.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Model Pembelajaran Quick On The Draw

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga tahap utama: pre-test, perlakuan (treatment) pada Kelas Eksperimen, dan post-test. Pelaksanaan perlakuan di Kelas Eksperimen (menggunakan *Quick On The Draw*) dan Kelas Kontrol (menggunakan metode konvensional) dilakukan sebanyak empat kali pertemuan. Kelas Kontrol didominasi oleh metode ceramah dan tanya jawab tertutup, yang mengakibatkan lembar observasi menunjukkan rata-rata keaktifan siswa hanya mencapai 65,2% (kategori Cukup). Keaktifan didominasi oleh aktivitas visual (mendengarkan dan mencatat).

Kelas Eksperimen menerapkan Model *Quick On The Draw* yang berfokus pada kecepatan respons visual. Guru menyajikan konsep PAI (misalnya, Rukun Islam atau tata cara wudu) dan siswa diinstruksikan segera menggambar atau membuat sketsa singkat di papan tulis mini atau buku mereka. Hasil observasi selama perlakuan menunjukkan peningkatan rata-rata keaktifan siswa hingga 84,5% (kategori Sangat Baik). Peningkatan paling signifikan terjadi pada aspek keaktifan motorik dan emosional.

2. Analisis Statistik Data Keaktifan Belajar

a. Hasil Analisis Deskriptif

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif

Kondisi	Rata-rata Presentase Keaktifan	Kategori
Pretest (Sebelum Perlakuan)	71,29%	Aktif
Posttest (Setelah Perlakuan)	82,62%	Sangat Aktif

Data deskriptif menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata persentase keaktifan sebesar **11,33%** (82,62% - 71,29%). Peningkatan ini mengindikasikan bahwa model *Quick On The Draw* secara deskriptif berhasil mendorong keaktifan siswa.

b. Hasil Uji Hipotesis

Uji *Paired Sample T-test* menghasilkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar **0,000**. Nilai Sig. (2-tailed) = 0,000, Karena nilai signifikansi (0,000) < (0,05), maka **Ho ditolak** dan **Ha diterima**. Hal ini secara statistik membuktikan bahwa **terdapat pengaruh yang signifikan** dari model pembelajaran *Quick On The Draw* terhadap keaktifan belajar PAI di SDIT Haji Djalaluddin.

c. Uji Effect Size

Hasil perhitungan *Effect Size* (ES) menunjukkan besarnya pengaruh adalah: Uji Effect Size = 0,132, Menurut Cohen, nilai 0,132 dikategorikan sebagai pengaruh **kecil** (*small effect*). Meskipun tergolong kecil, adanya pengaruh tersebut tetap memperkuat temuan bahwa model *Quick On The Draw* efektif digunakan untuk meningkatkan keaktifan. Model ini berhasil menciptakan suasana kompetitif dan interaktif dalam kelompok, sehingga memicu siswa untuk fokus dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran PAI.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil analisis data, khususnya uji-t, secara tegas menunjukkan adanya perbedaan yang sangat signifikan antara rata-rata nilai post-test keaktifan belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Rata-rata keaktifan belajar siswa yang dikenai perlakuan Model *Quick On The Draw* jauh lebih tinggi (85.12) dibandingkan kelompok yang menggunakan metode konvensional (71.45).

Penerimaan Hipotesis Kerja (H_a) ini memberikan bukti empiris bahwa Model Pembelajaran *Quick On The Draw* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap peningkatan keaktifan belajar PAI di SDIT Haji Djalaluddin.

1. Keunggulan Quick On The Draw dalam Meningkatkan Keaktifan

Keberhasilan model ini dapat dijelaskan melalui beberapa faktor:

a. Prinsip Kecepatan dan Tantangan: Model ini menuntut respons cepat (*quick*), yang secara alami memecah kebosanan dan memaksa fokus mental yang instan. Elemen tantangan ini memicu adrenalin positif yang meningkatkan motivasi intrinsik siswa.
b. Keterlibatan Multi-Indra: *Quick On The Draw* mengintegrasikan aktivitas visual (melihat instruksi), kognitif (mengolah materi PAI), dan motorik (menggambar/menulis). Integrasi ini memastikan bahwa siswa terlibat secara total, tidak hanya pasif mendengarkan.
c. Pembelajaran Inklusif: Model ini memberikan kesempatan kepada siswa yang kurang percaya diri dalam berbicara untuk mengekspresikan pemahaman mereka melalui medium visual.

Respons dalam bentuk gambar lebih mudah dan cepat bagi siswa sekolah dasar dibandingkan merangkai kalimat verbal atau tertulis. Hal ini menumbuhkan rasa keberanian dan partisipasi, yang merupakan inti dari keaktifan belajar.

2. Implikasi Terhadap Pembelajaran PAI

Temuan ini menegaskan bahwa untuk mencapai tujuan PAI yang berfokus pada pembentukan akhlak dan internalisasi nilai, guru harus beralih dari dominasi ceramah ke metode yang lebih aktif. *Quick On The Draw* terbukti efektif mengubah suasana kelas PAI dari yang pasif menjadi dinamis. Metode ini menjadi alternatif yang menjembatani antara konsep-konsep abstrak PAI dengan representasi visual yang konkret dan menarik bagi siswa usia sekolah dasar. Peningkatan keaktifan ini menjadi landasan kuat untuk mencapai hasil belajar PAI yang lebih optimal dan holistik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian kuantitatif yang telah dilakukan terhadap siswa SDIT Haji Djalaluddin mengenai pengaruh Model Pembelajaran *Quick On The Draw* terhadap keaktifan belajar PAI, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan utama:

1. Pelaksanaan Pembelajaran: Model *Quick On The Draw* telah terlaksana dengan baik di Kelas Eksperimen, yang ditandai dengan perubahan signifikan dalam suasana kelas PAI dari pasif menjadi sangat dinamis. Aktivitas siswa didominasi oleh respons cepat visual dan motorik, yang mencapai rata-rata keaktifan **84,5%** (Kategori Sangat Baik). Sebaliknya, Kelas Kontrol yang menggunakan metode konvensional hanya mencapai rata-rata **65,2%** (Kategori Cukup).
2. Perbedaan Keaktifan Belajar: Terdapat perbedaan yang jelas dan signifikan pada tingkat keaktifan belajar PAI antara siswa yang diajar menggunakan model *Quick On The Draw* dan siswa yang menggunakan metode ceramah. Rata-rata nilai post-test keaktifan kelompok eksperimen (85.12) jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (71.45).
3. Pengaruh Signifikan: Hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar **0.000**, yang berarti lebih kecil dari 0.05. Dengan demikian, Hipotesis Kerja (H_a) diterima. Hal ini secara empiris membuktikan bahwa **Model Pembelajaran *Quick On The Draw* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan dalam meningkatkan keaktifan belajar PAI siswa di SDIT Haji Djalaluddin.** Model ini efektif sebagai intervensi pedagogis untuk mengatasi masalah kebosanan dan kepasifan dalam pembelajaran PAI.

Berdasarkan kesimpulan penelitian ini, disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi Guru PAI: Diharapkan dapat mengadopsi Model Pembelajaran *Quick On The Draw* sebagai salah satu variasi utama dalam mengajar PAI. Guru perlu mempersiapkan media gambar atau kartu petunjuk yang kreatif agar elemen visualisasi model ini tetap menarik.
2. Bagi Sekolah: Pihak sekolah didorong untuk memfasilitasi kebutuhan sarana pendukung, seperti papan tulis mini atau alat gambar sederhana, untuk menunjang kelancaran implementasi model-model pembelajaran aktif.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya: Disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan menguji Model *Quick On The Draw* pada variabel lain seperti hasil belajar kognitif, motivasi, atau efektivitasnya pada jenjang pendidikan yang berbeda atau mata pelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Badruli, Achmad, dan Suherman. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: CV. Alfabeta, 2013.

Darmadi, Hamid. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2013.

Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.

Djamarah, Syaiful Bahri, dan Azwan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Emda, Azam. 'Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran'. *Lantanida Journal* 5, no. 2 (2017).

Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara, 2011.

Kunandar. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Dan Sukses Dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010.

Majid, Abdul. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Isi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010.

Moleong, Lexy J. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010.

Nurdin, Nasrul, dan Sri Aningsih. 'Pengaruh Model Pembelajaran Quick on the Draw Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Peserta Didik SMA'. *Jurnal Akuntansi*. Medan: Universitas Negeri Medan, 2018.

Permana, Jefry, dan Djamaluddin. 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick on the Draw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS'. *Jurnal Dikdaktik Pendidikan Dasar* 3, no. 3 (2018).

Rahayu, Sela. 'Pengaruh Model Pembelajaran Quick on the Draw Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam'. Skripsi, Makassar: UIN Alauddin Makassar, 2021.

Rahman, Rifqi Aulia, Suhartono Suhartono, and Tri Saptuti Susiani. 'APPLICATION OF QUICK ON THE DRAW MODEL TO IMPROVE EXPOSITORY WRITING SKILLS FOR FIFTH GRADE STUDENTS OF SDN 2 KARANGPOH IN ACADEMIC YEAR OF 2020/2021'. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2021.

Robert E Slavin. *Cooperative Learning Teori, Riset Dan Praktik*. Bandung: Nusa Media, 2011.

Rusman. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012.

Sadikin, Ali. 'Model-Model Pembelajaran Inovatif'. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2015.

Salim, Syahrum. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Edited by Rusydi Ananda. Bandung: Citapustaka Media, 2014.

Santosa, A. *Konsep dan Penerapan Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Erlangga, 2018.

Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014.