
PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *QUICK ON THE DRAW* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK KELAS XI SMAN 6 PEKANBARU

May Exaudi Silitonga¹, Fakhruddin Z², Syahril³

¹Author Address; may.exaudi1298@student.unri.ac.id

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia

Received: 19 Juli 2024

Revised: 25 Juli 2024

Accepted: 31 Agustus 2024

Abstract: *This study aims to determine the cognitive learning outcomes of students through the application of quick on the draw learning strategies. This research design uses posttest only control group design. The population of this study were all students of class XI IPA SMAN 6 Pekanbaru in the school year 2023/2024. Sample determination was carried out by means of normality test and homogeneity test. The selected sample amounted to 71 people with class XI IPA 3 being the control class and XI IPA 5 being the experimental class. The experimental class will receive treatment by applying the Quick on The Draw learning strategy and the control class will receive conventional learning. Data analysis techniques used in this study are descriptive analysis techniques and inferential analysis. This research instrument is a cognitive learning outcome test consisting of 20 multiple choice questions. The results of the research in the experimental class showed an average value of 74.03% and the control class amounted to 60.71%. Based on these results, it can be seen that the cognitive learning outcomes of students increased by 13.32%. The normality test on the research data has a value of Sig. 0.180 for the experimental class and 0.81 for the control class. While the homogeneity test obtained a Sig value. 0,464. So that the quick on the draw learning strategy can be applied to Physics learning to improve students' cognitive learning outcomes.*

Keywords: Hasil Belajar Kognitif, Quick on The Draw

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar kognitif peserta didik melalui penerapan strategi pembelajaran *quick on the draw*. Rancangan penelitian ini menggunakan desain *posttest only control group design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI IPA SMAN 6 Pekanbaru tahun ajaran 2023/2024. Penentuan sampel dilakukan dengan cara uji normalitas dan uji homogenitas. Adapun sampel yang terpilih berjumlah 71 orang dengan kelas XI IPA 3 menjadi kelas kontrol dan XI IPA 5 menjadi kelas eksperimen. Kelas eksperimen akan mendapat perlakuan dengan menerapkan strategi pembelajaran *Quick on The Draw* dan kelas kontrol akan mendapat pembelajaran konvensional. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis deskriptif dan analisis inferensial. Instrumen penelitian ini berupa tes hasil belajar kognitif yang terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda. Hasil penelitian pada kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata sebesar 74,03% dan kelas kontrol sebesar 60,71%. Berdasarkan hasil tersebut, terlihat bahwa hasil belajar kognitif peserta didik meningkat sebesar 13,32%. Uji normalitas pada data penelitian memiliki nilai Sig. Sebesar 0,180 untuk kelas eksperimen dan 0,81 untuk kelas kontrol. Sedangkan uji homogenitas memperoleh nilai Sig. 0,464. Sehingga strategi pembelajaran *quick on the draw* dapat diterapkan untuk pembelajaran Fisika guna meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

Kata kunci: Hasil Belajar Kognitif, Quick on The Draw

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pondasi utama yang diperlukan pada perkembangan zaman saat ini. Pendidikan dapat mengembangkan potensi dan kemampuan yang kita miliki dari berbagai aspek, seperti aspek spiritual, aspek sosial, intelektual dan lain-lain. Potensi inilah yang akan digunakan untuk mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk masa depan nantinya. Pendidikan berhubungan erat dengan teknologi saat ini atau yang diperlukan di masa depan nantinya. Perkembangan teknologi yang semakin meningkat membutuhkan wawasan yang luas terutama di bidang IPA. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan pembelajaran yang berhubungan erat dengan alam dan seisinya. Adapun pembelajaran ini mengajarkan kita untuk memahami dan menambah kecerdasan tentang ilmu-ilmu alam yang dulunya kita anggap tidak biasa. IPA mengajarkan kita untuk menjadikan alam menjadi objek dan pondasi utama dalam memahami materi yang akan dipelajari (Wahyuni, 2022).

Fisika merupakan salah satu mata pelajaran yang berkaitan erat dengan IPA. Fisika sendiri menjadi salah satu mata pelajaran wajib yang harus dipelajari dalam era perkembangan modernisasi. Fisika seringkali dianggap sulit bagi sebagian besar peserta didik karena berhubungan langsung dengan berbagai rumus dan angka. Rumitnya mata pelajaran ini membuat peserta didik menjadikan peserta didik kesulitan belajar dan merasa tertekan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran (Purwanti, 2023).

Kesulitan belajar menurut *The United States Office of Education* adalah gangguan dalam satu atau lebih proses dasar pemahaman dan penggunaan bahasa yang diajarkan atau bahasa tertulis. Menurut Djamarah kesulitan belajar merupakan keadaan yang mengganggu atau menghambat peserta didik untuk menjalani proses belajar sehingga peserta didik tidak dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan (dalam Winarti, 2021).

Penelitian Darsa et al., (2020) mengemukakan bahwa kesulitan yang kerap dirasakan oleh peserta didik pada materi suhu dan kalor yakni mereka cenderung sulit memecahkan masalah yang menyebabkan peserta didik sulit menyelesaikan soal yang berhubungan dengan suhu dan kalor. Selain itu, banyak peserta didik yang merasa materi suhu dan kalor ini menjadi salah satu materi yang sulit meski belum memasuki materi tersebut. Menurut Khoirunnisa et al., (2020) banyaknya materi suhu dan kalor tanpa adanya media yang cocok menunjang materi tersebut juga menjadi salah satu faktor yang membuat peserta didik kesulitan belajar. Berdasarkan wawancara singkat bersama peserta didik di SMA Negeri 6 Pekanbaru, mengatakan bahwa faktor yang membuat siswa kesulitan dalam memahami materi fisika dikarenakan banyaknya angka dan rumus yang kerap kali muncul di setiap

pembelajaran. Hal ini ditandai dengan nilai ulangan harian pada materi suhu dan kalor dalam dua tahun terakhir yakni rata-rata tahun ajaran 2021/2022 sebesar 60,22 dan tahun ajaran 2022/2023 sebesar 57,84.

Pentingnya desain pembelajaran dapat mengatasi kesulitan belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar yang diharapkan. Desain pembelajaran merupakan seperangkat rancangan dan mengembangkan kegiatan pembelajaran yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Putrawangsa, 2018). Strategi pembelajaran juga sangat diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran. Ketepatan dalam memilih strategi pembelajaran dapat mempengaruhi pemahaman peserta didik terhadap konsep (Supriadi et al., 2021). Pentingnya pemilihan proses yang sesuai dengan mata pelajaran serta karakter siswa mampu mempengaruhi suasana belajar. Salah dalam pemilihan strategi pembelajaran mampu mempengaruhi minat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Strategi pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang digunakan untuk merancang pembelajaran yang dilakukan di sekolah (Khoerunnisa & Aqwal, 2020). Penggunaan strategi pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Hasil belajar yang baik ditandai dengan peserta didik yang mampu mencapai nilai minimal sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang diberlakukan di sekolah (Andriani & Rasto, 2019)

Strategi *quick on the draw* adalah sistem yang dirancang dan diterapkan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan aktivitas berpikir, kemandirian, kesenangan, kecerdasan emosional melalui kerja sama kelompok, bergerak, membaca, mendengarkan dalam suasana pertandingan untuk menyelesaikan soal yang telah disediakan secara cepat dan tepat (Rahman, R. A., Suhartono, S., & Susiani, 2021). Strategi ini mengkombinasikan sistem permainan dalam menyelesaikan soal dalam bentuk kartu yang sejalan dengan pendapat Erayati, T., Thomas, Y., & Syahrudin (2014) yang menyatakan dengan mempersiapkan kartu soal dan membagikan kepada peserta didik. Menurut beberapa penelitian terdahulu seperti Firmansah & Sovi, (2023) penggunaan strategi ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dari 67% sebelum perlakuan dan 73% setelah perlakuan. Penelitian Manurung, (2023) juga menyebutkan bahwa kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional memperoleh rata-rata 59,03 dan kelas eksperimen menggunakan strategi *quick on the draw* memperoleh rata-rata sebesar 84,2.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menerapkan strategi *quick on the draw* dan kelas yang menerapkan metode konvensional dan apakah terdapat peningkatan hasil

belajar kognitif antara kelas yang menerapkan strategi *quick on the draw* dan kelas yang menerapkan metode konvensional di SMA Negeri 6 Pekanbaru. Sehingga peneliti mengangkat judul penelitian Penerapan strategi Pembelajaran *Quick On The Draw* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Materi Suhu dan Kalor Kelas XI IPA SMA Negeri 6 Pekanbaru. Peneliti berharap melalui strategi pembelajaran serta pendekatan tersebut tingkat kemauan belajar peserta didik meningkat sehingga hasil belajar peserta didik meningkat seiring dengan pemahaman peserta didik terhadap konsep maupun prinsip yang berlaku pada mata pelajaran Fisika.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 mulai bulan Januari-juni di SMA Negeri 6 Pekanbaru. Rancangan penelitian yang digunakan adalah kombinasi eksperimen dengan desain *posttest only control group design*. Penelitian ini menggunakan dua kelompok sampel yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun kelompok eksperimen akan menerima perlakuan yakni dengan menerapkan strategi pembelajaran *quick on the draw*. Sedangkan kelompok kontrol akan menggunakan metode konvensional yang biasa digunakan oleh sekolah tersebut (Priyanti et al., 2019). Rancangan penelitian dapat dilihat melalui tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Desain *posttest only control group design*

Kelompok	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	X ₁	T ₁
Kontrol	X ₂	T ₂

Sumber : (Rohima, 2021: 282)

Keterangan :

X₁ = Perlakuan yang menerapkan strategi pembelajaran *Quick on the Draw*

X₂ = Perlakuan dengan menerapkan pembelajaran konvensional

T₁ = Hasil *post test* pada kelompok eksperimen setelah perlakuan

T₂ = Hasil *post test* pada kelompok kontrol tanpa adanya perlakuan

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI IPA SMA Negeri 6 Pekanbaru tahun ajaran 2023/2024 yang terdiri dari 6 kelas yang berjumlah 211 orang. Adapun teknik pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, maka diperoleh kelas XI IPA 3 menjadi kelas kontrol dan kelas XI IPA 5 menjadi kelas eksperimen. Kelas kontrol akan diberi perlakuan dengan menerapkan pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen

akan mendapat perlakuan dengan menerapkan strategi pembelajaran *quick on the draw*. Instrumen penelitian ini berupa tes hasil belajar kognitif yang dikenal dengan *posttest* yang terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial. Teknik analisis deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini dihitung berdasarkan hasil belajar kognitif setelah peserta didik menyelesaikan materi suhu dan kalor. Kategori penilaian dapat dilihat melalui Tabel 2 berikut ini. Skor hasil belajar yang didapat, kemudian dikelompokkan berdasarkan kategori yang telah ditetapkan oleh departemen pendidikan dan kebudayaan.

Tabel 2. Kategori Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik

Skor Hasil Belajar	Kategori
$85 < x \leq 100$	Sangat Baik
$70 < x \leq 85$	Baik
$55 < x \leq 70$	Cukup
$40 < x \leq 55$	Rendah
$0 < x \leq 40$	Sangat rendah

Sumber: (Susanto, 2022)

Analisis inferensial dalam penelitian ini digunakan untuk pengambilan sampel dan menganalisis data yang telah didapat. Analisis data ini digunakan untuk pengujian hipotesis. Hipotesis yang diajukan yakni, penerapan pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran *quick on the draw* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas XI SMAN 6 Pekanbaru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik dengan menerapkan strategi pembelajaran *quick on the draw* pada materi suhu dan kalor di kelas XI SMA Negeri 6 Pekanbaru dapat dijelaskan dalam uraian berikut.

Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif berfungsi untuk mendeskripsikan hasil belajar kognitif yang didapat oleh peserta didik kelas XI IPA 3 sebagai kelas kontrol dan kelas XI IPA 5 sebagai kelas eksperimen. Hasil *posttest* peserta didik dapat dilihat melalui Tabel 3 berikut ini.

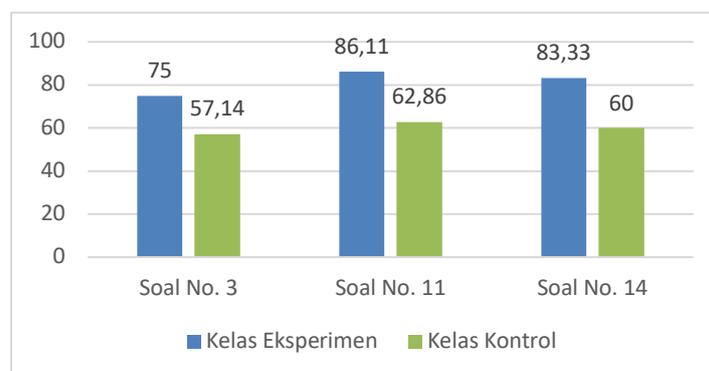
Tabel 3. Analisis Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik

No	Aspek kognitif	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Skor Rata-rata	Kategori	Skor Rata-rata	Kategori
1	Mengingat (C1)	81,48	Baik	60,00	Cukup
2	Memahami (C2)	79,17	Baik	58,57	Cukup
3	Mengaplikasikan (C3)	75,00	Baik	59,43	Cukup
4	Menganalisis (C4)	69,44	Cukup	61,71	Cukup
5	Mengevaluasi (C5)	71,11	Baik	61,9	Cukup
6	Menciptakan (C6)	68,06	Cukup	64,29	Cukup
	Rata-Rata (M)	74,03		60,71	
	Standar Deviasi	16,06		14,41	
	Kategori	Baik		Cukup	

Tabel 3 menunjukkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Selisih rata-rata kedua kelas tersebut sebesar 13,32 yang artinya kelas eksperimen lebih unggul dibanding kelas kontrol. Persentase ketercapaian masing-masing peserta didik dapat dilihat melalui penyebaran butir soal tiap indikator pada Tabel 4 berikut ini.

1. Mengingat (C1)

Mengingat merupakan kemampuan untuk mengenali dan menguraikan dengan baik mengenai definisi, fakta, gagasan, pola dan sebagainya (Mahmudi et al., 2022:). Penyebaran butir soal untuk kategori C1 terdiri dari 3 soal, seperti pada Gambar 1.

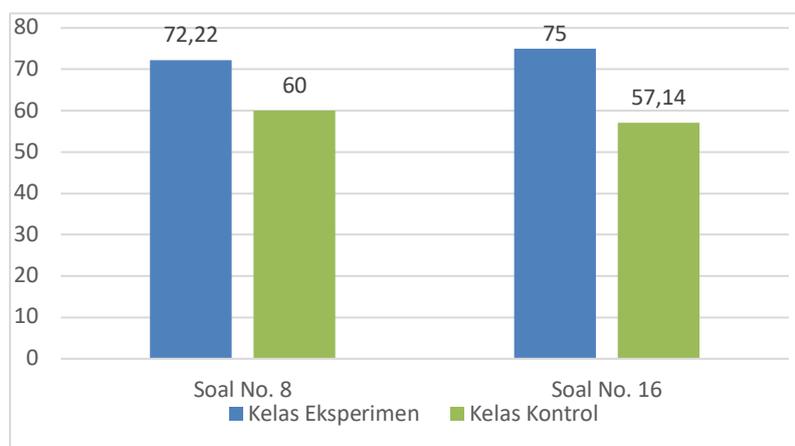
**Gambar 1.** Grafik Hasil Belajar Kognitif Tingkat C1

Berdasarkan Gambar 1, terlihat bahwa kelas kontrol menempati posisi unggul untuk soal level C1. Pada tingkatan C1, peserta didik diminta untuk menyatakan peristiwa pemuain dalam kehidupan sehari-hari. Selisih rata-rata ketercapaian peserta didik pada kategori C1 sebesar 21,48%. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang berpusat pada aktivitas kelompok peserta didik dapat mempengaruhi kinerja proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik sehingga pemahaman peserta didik terhadap suatu materi dapat lebih meningkat. Pernyataan ini juga dibuktikan oleh penelitian Setianto et al., (2022) yang Published at <https://ojs.stkippgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/SJPIF>

menyatakan bahwa dengan menerapkan strategi *Quick on The Draw* membeawa perubahan yang lebih baik sehingga perilaku keaktifan belajar dan respon peserta didik lebih meningkat sehingga kegiatan pembelajaran berjalan lebih lancar. Selain itu, penelitian Ekawati et al., (2020: 28-29) menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan peserta didik setelah menggunakan strategi ini mencapai 88%.

2. Memahami (C2)

Memahami merupakan kemampuan untuk membangun dan mengklasifikasikan suatu pengertian maupun informasi yang lebih spesifik dari berbagai sumber yang berkaitan dengan suatu aktivitas (Astuti, 2021). Pada *posttest* soal dengan tingkatan C2 terdistribusi pada No. 8, dan 16. Untuk melihat persentase tiap soal digambarkan melalui grafik yang ditunjukkan pada Gambar 2.



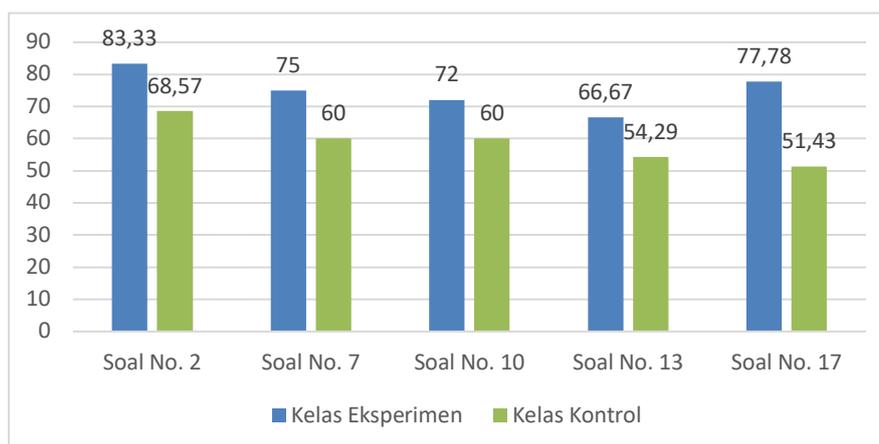
Gambar 2. Grafik Hasil Belajar Kognitif Tingkat C2

Perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada Gambar 2 sebesar 20,6%. Kelas eksperimen memiliki persentase lebih unggul dibanding kelas kontrol yang disebabkan pada saat penerapan strategi *quick on the draw* peserta didik bersama teman sekelompok membahas soal yang berkaitan dengan materi tersebut. Hal ini menjadikan kelas eksperimen menjadi lebih sering dan aktif dalam pengerjaan soal melalui set pertanyaan yang dikemas kedalam proses permainan. Melalui proses ini, peserta didik kemudian berlomba untuk menyelesaikan set pertanyaan untuk mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya sehingga peserta didik aktif dalam diskusi kelompok untuk pembahasan soal. Pernyataan ini sejalan dengan penelitian (Santi et al., 2020) yang menyatakan bahwa melalui strategi *quick on the draw* peserta didik menjadi lebih antusias dan aktif untuk menyelesaikan set pertanyaan yang dibuktikan melalui rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen sebesar 85,4. Sehingga melalui strategi *quick on the draw* peserta didik lebih membiasakan diri untuk

belajar dari berbagai sumber dan meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk lebih aktif lagi.

3. Mengaplikasikan (C3)

Menerapkan merupakan pemanfaatan dari informasi yang ada yang kemudian dilakukan percobaan untuk memecahkan masalah (Astuti, 2021). Pada *posttest* soal dengan tingkatan C3 terdistribusi pada No. 2, 7, 10, 13, dan 17. Persentase ketercapaian peserta didik pada masing-masing soal disajikan dalam Gambar 3.

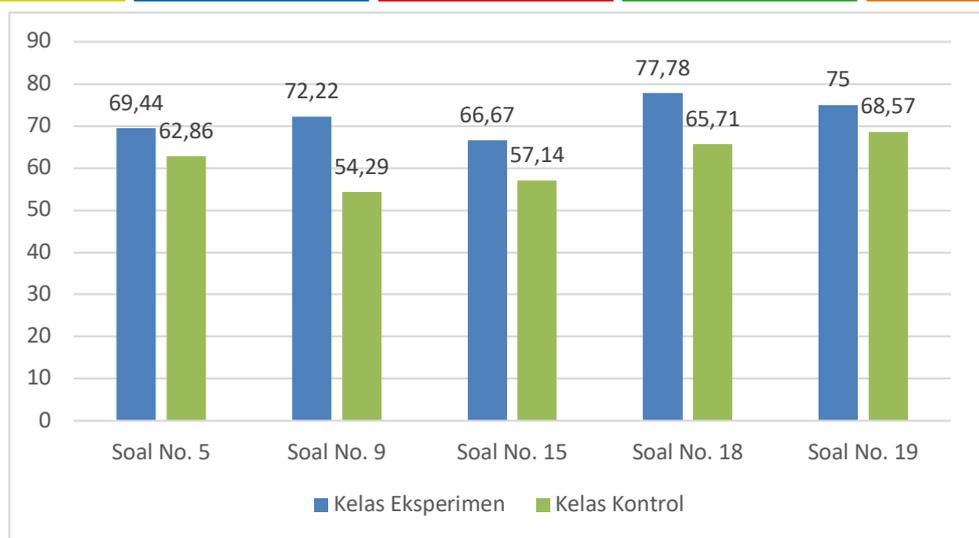


Gambar 3. Grafik Hasil Belajar Kognitif Tingkat C3

Rata-rata yang diperoleh dari Gambar 3 sebesar 75% dengan kategori baik untuk kelas eksperimen dan 59,43% dengan kategori cukup untuk kelas kontrol. Adapun ketuntasan yang didapat pada kelas eksperimen antara lain dikarenakan banyak siswa yang aktif bertanya setelah sesi penerapan strategi *quick on the draw*. Pertanyaan yang ditanyakan tersebut terkait beberapa penerapan rumus yang telah dipelajari pada hari itu. Hal ini menyebabkan peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan di samping pembelajaran individu pada saat proses pengerjaan kartu set pertanyaan. Penjelasan tersebut dikuatkan oleh penelitian Sari et al., (2021) yang menyebutkan bahwa peserta didik memiliki respon yang baik pada saat guru menjelaskan materi yang kemudian meningkatkan minat peserta didik dalam menerima pembelajaran. Selain itu, Manurung (2023) menyebutkan bahwa tingkat ketuntasan yang diperoleh secara klasikal mencapai 84,2.

4. Menganalisis (C4)

Menganalisis merupakan proses memisahkan setiap informasi yang ada yang kemudian dikelompokkan guna memecahkan suatu permasalahan (Astuti, 2021). Pada *posttest* soal dengan tingkatan C4 terdistribusi pada No. 5, 9, 15, 18, dan 19. Untuk melihat persentase tiap soal digambarkan melalui grafik yang ditunjukkan pada Gambar 4.

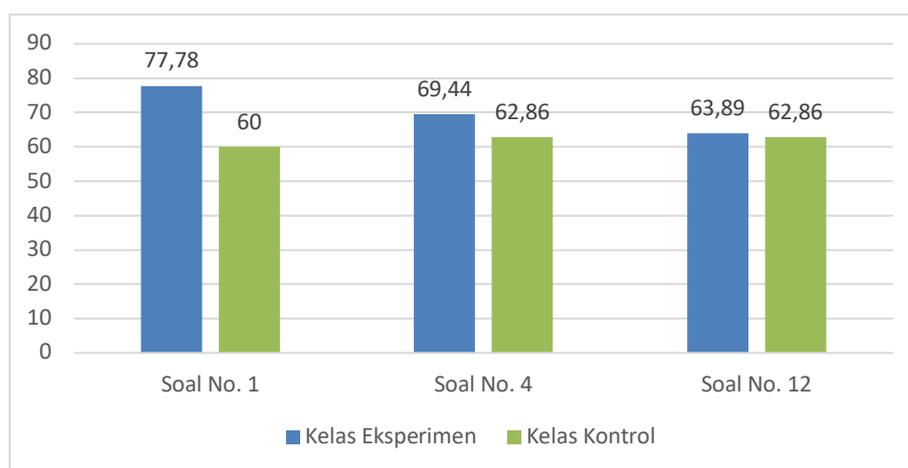


Gambar 4. Grafik Hasil Belajar Kognitif Tingkat C4

Pada soal No. 9, 18 dan 19 kelas eksperimen mendapat kategori baik dan kelas kontrol mendapat kategori cukup. Namun pada soal No. 5, dan 15 kedua kelas mendapat kategori cukup. Meski demikian peserta didik untuk kelas eksperimen masih memiliki keunggulan sebesar 69,44% dibanding kelas kontrol sebesar 61,71%. Menurunnya persentase kemampuan kognitif peserta didik yang tidak mencapai 70% disebabkan oleh keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang kurang. Selain itu, peserta didik kurang memperhatikan pada saat penjelasan guru untuk menguatkan materi. Pendapat ini dikuatkan oleh penelitian Siregar et al., (2023) yang berpendapat bahwa minat belajar dan keterlibatan peserta didik yang minim menyebabkan pembelajaran menjadi pasif sehingga pada saat pengerjaan soal pada kartu set pertanyaan, peserta didik menjadi lebih lambat dalam menyelesaikan soal tersebut. Penelitian ini juga memaparkan bahwa peserta didik hanya mencapai nilai 65 yang masih berada dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM).

5. Mengevaluasi (C5)

Mengevaluasi merupakan penilaian berdasarkan suatu kriteria dan standar yang berhubungan dengan efisiensi, efektivitas, kualitas, dan konsistensi (Astuti, 2021). Pada *posttest* soal dengan tingkatan C5 terdistribusi pada No. 1, 4, dan 12. Penyebaran butir soal disajikan melalui grafik berikut.

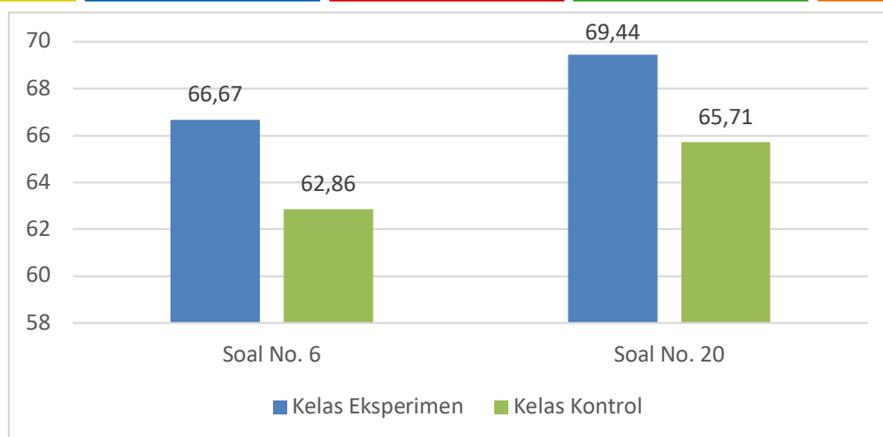


Gambar 5. Grafik Hasil Belajar Kognitif Tingkat C5

Tingkat ketuntasan secara klasikal yang diperoleh melalui Gambar 5 sebesar 71,11% untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 61,91%. Hasil ini menunjukkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan soal pada tingkatan C5 lebih baik di kelas eksperimen dibanding kelas kontrol. Hasil ini didapat melalui peran peserta didik yang aktif pada saat pembelajaran sehingga memudahkan guru dalam mengarahkan peserta didik untuk menerapkan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang telah dirancang pada RPP. Pemberian masalah kepada peserta didik melatih mereka untuk menemukan solusi dari permasalahan yang mereka hadapi. Sehingga hal ini menjadikan peserta didik dapat mengingat proses pemecahan masalah yang mereka alami dan menjadikan peserta didik terbiasa dalam memecahkan masalah (Suryadinata, 2015). Melihat dari persentase secara keseluruhan, nilai yang diperoleh pada kelas eksperimen masih berada dibawah KKM yang seharusnya yakni 75. Berdasarkan pengalaman peneliti, peserta didik kurang dalam mengelola waktu dengan baik, seperti masih bergantungnya pada jawaban satu orang peserta didik yang kemudian menunggu untuk di cek terlebih dahulu oleh guru dan peserta didik yang lain hanya diam berdiri yang dapat dibuktikan melalui penelitian Wati et al., 2020: 194) pada salah satu penilaiannya hanya memperoleh 40% pada penilaian pertama dan 60% pada penilaian kedua dari nilai KKM yang seharusnya 70.

6. Menciptakan (C6)

Menciptakan merupakan membentuk atau menghasilkan sesuatu yang baru dan berbeda dari yang sebelumnya (Astuti, 2021). Pada *posttest* soal dengan tingkatan C6 terdistribusi pada No. 6 dan 20. Untuk melihat persentase tiap soal digambarkan melalui grafik yang ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Grafik Hasil Belajar Kognitif Tingkat C6

Berdasarkan persentase tersebut, diperoleh rata-rata sebesar 68,08% untuk kelas eksperimen dan 65,71% untuk kelas kontrol. Meski memiliki selisih yang begitu rendah, kelas eksperimen menempati posisi unggul dalam pencapaian hasil belajar dalam ranah kognitif. Namun, rendahnya persentase yang diperoleh peserta didik secara klasikal menjadikan level ini memasuki tingkat kesulitan yang semakin tinggi. Meski demikian, hal yang menjadikan faktor dalam pencapaian persentase yang tinggi yakni penerapan strategi *quick on the draw* diiringi dengan aktivitas eksperimen yang menjadi salah satu soal pada kategori ini yakni soal No. 20. Pada soal ini, peserta didik diminta untuk mengurutkan langkah-langkah percobaan yang tepat pada peristiwa pemuain. Proses pembelajaran yang menerapkan metode eksperimen mampu mengarahkan peserta didik untuk memahami peristiwa yang dilakukan melalui pengamatan langsung (Khalida & Astawan, 2021). Penelitian D. P. Sari & Sari, (2021) juga menyebutkan melalui eksperimen tidak selalu menghasilkan penilaian yang sesuai dengan nilai KKM yang dimiliki oleh sekolah. Pada saat pembelajaran dengan eksperimen, hasil penelitiannya hanya mencapai 73,5% dari nilai KKM yang seharusnya 75%.

Analisis Inferensial

Analisis inferensial pada penelitian ini menggunakan bantuan SPSS versi 25. Analisis yang dilakukan antara lain, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji normalitas dan uji homogenitas akan dilakukan terlebih dahulu guna melihat kelas mana yang akan dijadikan sampel dalam penelitian. Adapun pengecekan uji normalitas dan uji homogenitas ini dilakukan dengan menggunakan nilai ulangan harian fluida dinamis. Setelah pemilihan sampel yang dalam penelitian ini menggunakan dua kelas, kemudian dilakukan penerapan strategi *quick on the draw* pada kelas eksperimen dan metode konvensional pada kelas kontrol untuk materi suhu dan kalor. Berakhirnya proses pembelajaran ditandai dengan

pemberian *posttest* pada akhir materi suhu dan kalor. Selanjutnya, nilai akan diolah kembali dengan melakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dari data dapat dilihat melalui Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Analisis Inferensial

No	Jenis Pengujian	Nilai Signifikansi (Sig.)	
		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1.	Uji Normalitas	0,180	0,81
2.	Uji Homogenitas	0,464	
3.	Uji Hipotesis	0,001	0,001

Uji normalitas dan uji homogenitas terhadap penilaian *posttest* dilakukan dengan teknik *kologrov-smirnov* pada SPSS. Hasil uji normalitas yang didapat melalui penilaian *posttest* sebesar Sig. 0,139 untuk kelas eksperimen dan Sig. 0,81 untuk kelas kontrol yang artinya kriteria pengajuan uji normalitas $P \geq 0,05$ pada data terdistribusi normal. Hasil uji homogenitas pada data kedua kelas sebesar 0,464. Sehingga kriteria uji homogenitas $P \geq 0,05$ diterima yang artinya variansi data homogen.

Hasil uji *independent t-test* dilakukan dengan bantuan SPSS versi 25. Hasil yang didapat digunakan untuk mengolah pengujian hipotesis yang berfungsi untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara kelas yang menerapkan strategi pembelajaran *quick on the draw* dan kelas yang menerapkan metode konvensional. Hasil uji *independent t-test* diperoleh $t = 3,598$ dengan nilai $p = 0,001$ dengan taraf kepercayaan sebesar 95% dengan selisih perbedaan rata-rata kedua kelas sebesar 13,036. Sehingga hasil yang didapat melalui kriteria pengambilan keputusan $p < 0,05$, berarti H_0 ditolak maka terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan strategi *quick on the draw* dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional yang sejalan dengan penelitian Santi et al., (2020) menyatakan bahwa penerapan strategi *quick on the draw* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik di SMA Negeri 4 Kendari.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 6 Pekanbaru dengan menerapkan strategi pembelajaran *quick on the draw* pada materi suhu dan kalor untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik, maka kesimpulan yang didapat sebagai berikut.

1. Hasil belajar peserta didik pada kelas yang menerapkan strategi pembelajaran *quick on the draw* lebih baik dibandingkan kelas yang menerapkan metode konvensional. Sehingga strategi pembelajaran *quick on the draw* lebih baik daripada metode konvensional. Hal ini

ditandai dengan rata-rata kelas eksperimen sebesar 74,03% dan kelas kontrol sebesar 60,71%.

2. Terdapat perbedaan signifikan antara kelas yang menerapkan strategi pembelajaran *quick on the draw* dan metode konvensional. Adapun perbedaan tersebut ke arah positif yakni pembelajaran pada kelas yang menerapkan strategi pembelajaran *quick on the draw* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi suhu dan kalor.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Astuti, F. (2021). Analisis Ranah Kognitif Taksonomi Bloom Revisi pada Soal Ujian Sekolah Bahasa Jawa. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(1), 83–99. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v9i1.47031>
- Darsa, D. Y., Nasir, M., & Rusydi. (2020). Analisis Kesulitan Peserta Didik dalam Menyelesaikan Soal-Soal Kalor Menggunakan Teori Polya SMA Negeri 3 Banda Aceh. *Jurnal Phi: Jurnal Pendidikan Fisika Dan Fisika Terapan*, 2019(2), 5–10.
- Ekawati, F. E., Susanta, A. S., & Hambali, D. H. (2020). Penerapan Strategi Pembelajaran Quick On The Draw untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II D SDN 69 Kota Bengkulu. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 3(1), 20–30.
- Erayati, T., Thomas, Y., & Syahrudin, H. (2014). Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar oleh Guru pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS 1 di SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 3(6), 1–23.
- Firmansah, D., & Sovi, L. (2023). Penerapan Strategi Pembelajaran Quick on the Draw untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Tarikh Islam Siswa Kelas 2 Pondok Modern Gontor Putri Kampus 1 Mantingan Ngawi. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 1–9.
- Khalida, B. R., & Astawan, I. G. (2021). Penerapan Metode Eksperimen untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 182–189. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2.35552>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Khoirunnisa, A., Nulhakim, L., & Syachruji, A. (2020). Pengembangan Modul Berbasis Problem Based Learning Materi Perpindahan Kalor Mata Pelajaran IPA. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(1), 25–36. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.10559>
- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusumua, A. R. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507–3514.
- Manurung, E. (2023). Pengaruh Penerapan Model Quick on the Draw terhadap Kemampuan Memahami Teks Biografi Siswa. *I(1)*, 114–126.
- Priyanti, N. W. I., Santosa, M. H., & Dewi, K. S. (2019). Effect of Quizizz Towards the
- Published at <https://ojs.stkippgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/SJPIF>

- Eleventh-Grade English Students' Reading Comprehension in Mobile Learning Context. *Language and Education Journal Undiksha*, 2(2), 71–80. <https://doi.org/10.23887/leju.v2i2.20323>
- Purwanti, P. (2023). Analisis Desain Alat Peraga Fisika pada Materi Termodinamika. *In SINASIS (Seminar Nasional Sains)*, 4(1), 41–46.
- Putrawangsa, S. (2018). *Desain Pembelajaran CV. Reka Karya Amerta Leading Academic Work Publisher*.
- Rahman, R. A., Suhartono, S., & Susiani, T. S. (2021). Application of Quick on the Draw Model to Improve Expository. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(2), 486–489.
- Rohima, I. (2021). Pengaruh Penggunaan Powerpoint Dengan Visual Basic Application Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Fungsi Invers Di Smk Wikrama Bogor. *VOCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 1(4), 280–285. <https://doi.org/10.51878/vocational.v1i4.730>
- Santi, Rosmini, Kuraedah, S., & Masdin. (2020). Perbandingan Hasil Belajar Kognitif Siswa Melalui Model Pembelajaran Quick on The Draw dan Discovery Learning di SMA Negeri 4 Kendari. *Kulidawa*, 1(1), 18–23.
- Sari, D. P., & Sari, N. (2021). Pengaruh Metode Demonstrasi Dan Metode Drill Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sd Cenderawasih 2 Jakarta. *Statmat : Jurnal Statistika Dan Matematika*, 3(1), 12–18.
- Sari, N., Mujib, M., & Putra, R. W. Y. (2021). Model Pembelajaran POGIL dengan Strategi Quick on The Draw dan Minat Belajar: Dampaknya terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 7(1), 39.
- Setianto, S. D., Hendri, M., & Darmaji. (2022). Penerapan Strategi Quick On The Draw Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa di Kelas X Mia 1 SMA Al-Falah Kota Jambi. 5(1).
- Siregar, T., Amir, A., Adinda, A., & Nasution, M. (2023). Penerapan Strategi Pembelajaran Quick On The Draw untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II D SDN 01 Kota Padang Sidempuan. 1(1), 21–30.
- Suryadinata, N. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Strategi Quick on the Draw Dengan Masalah Open Ended Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Materi Prisma Dan Limas. *AKSIOMA Journal of Mathematics Education*, 4(1), 9–21.
- Susanto, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Connecting, Orgainizing, Reflecting, Extending (CORE) berbantuan dengan Metode Mind Mapping dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA yang Memuat Getaran dan Gelombang pada Siswa Kelas VIII-A Semester 2 SMP Negeri 1 Kauma. *Jurnal Pembelajaran Dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 186–193.
- Wahyuni, A. S. (2022). Literature Review: Pendekatan Berdiferensiasi Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 118–126. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.562>
- Wati, J., Abdi, A. W., & M. Okta Ridha Maulidian. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Reciprocal Teaching dengan Berbantuan Media Quick On The Draw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Terpadu Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Blangkejeren. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah*, 5(3), 189–198.

Winarti, P. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Mahasiswa dalam Perkuliahan Konsep Dasar IPA Fisika Secara Daring di Masa Pandemi Covid-19 Analysis of Students Learning Difficulties in Education of Basic Physics Concepts Online in The Pandemic Covid-19. *Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 93–107.
<http://www.journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik>