

BAB II KAJIAN TEORI

2.1 Kajian Teori

Bagian ini akan memaparkan beberapa hal-hal untuk memberikan kekuatan teoritis dalam penelitian ini. Kajian teori ini akan dibahas mengenai definisi model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw*, definisi aktivitas belajar, definisi hasil belajar, mata pelajaran IPA di SD, dan materi tema ekosistem. Selain itu, terdapat kerangka berpikir dan hipotesis yang terkait dengan penelitian ini sebagai berikut.

2.1.1 Definisi Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif bersumber dari kata *Cooperative* yang bermakna bekerjasama dan *Learning* yang artinya belajar. Pengajaran dengan model ini adalah sistem belajar dengan bekerjasama atau berkelompok, pembelajaran ini menyertakan siswa berpengalaman langsung dalam belajar yang dapat dilihat pada aktivitas siswa saat proses pembelajaran. Pembelajaran kooperatif adalah suatu perilaku dalam bekerjasama atau membantu secara teratur dalam berkelompok yang memuat dua orang atau lebih, keterlibatan anggota kelompok tersebut mempengaruhi keberhasilan kelompoknya (Maidar, 2017). Pembelajaran kooperatif ialah cara belajar yang melibatkan 3-5 orang siswa dalam kelompok kecil untuk menyimak semua informasi yang dipaparkan guru, aktivitas selama pembelajaran dapat meningkat seiring terwujudnya interaksi yang seimbang (Sudarsana, 2018).

Berbagai pandangan tentang konsep pembelajaran kooperatif. pembelajaran kooperatif sebagai proses belajar secara kolektif dengan saling membantu antar anggota kelompok, setiap individu dalam kelompok tersebut mampu menyelesaikan tugas dan mencapai tujuan yang ditetapkan (Marhayani et al., 2022). Pengajaran dengan menggunakan model kooperatif ialah praktik belajar yang memungkinkan siswa dapat berkolaborasi dalam kelompok yang melibatkan dua orang siswa atau lebih untuk bersama-sama membangun konsep, mengatasi tantangan, atau menjalankan inkuiri (Ali, 2021). Model pembelajaran kooperatif didesain dengan membagi sejumlah siswa dalam beberapa kelompok untuk bekerjasama secara interaktif mengembangkan keterampilan akademik, sosial, dan kemampuan berinteraksi secara antarpersonal (Twiningsih et al., 2022).

Jadi, disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan cara dalam belajar yang memprioritaskan kerjasama secara kolektif dengan saling membantu dalam berkelompok yang memuat dua orang atau lebih. Pembelajaran ini meliputi berbagai struktur kelompok untuk memahami semua informasi yang disampaikan guru dan dapat meningkatkan interaksi sehingga tercapainya tujuan pembelajaran, mampu menyelesaikan tugas, dan memecahkan segala permasalahan.

2.1.2 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick on The Draw*

Banyak macam model pembelajaran yang bisa diterapkan pada proses pembelajaran, salah satunya kooperatif tipe *Quick on The Draw*. Secara etimologi nama *Quick* diartikan “cepat” *on* diartikan “pada, atas, tentang” dan *The Draw* diartikan sebagai “cepat berpikir”. Model pembelajaran merupakan

wadah dari suatu rangkaian pengajaran yang sebelum, sedang, dan setelah dilakukan guru dalam mendidik siswa untuk belajar secara aktif (Prihatmojo & Rohmani, 2020). Pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw* ialah aktivitas belajar dihasilkan dari berkerjasama dalam tim atau berkelompok, melatih kecepatan berpikir berdasarkan sumber untuk menyelesaikan permasalahan atau menjawab pertanyaan dalam pembelajaran (Damayanti et al., 2020). Tujuan utama pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw* adalah memungkinkan siswa belajar bukan hanya pada guru saja tetapi juga berpedoman pada sumber lainnya, kegiatan ini memberikan pengalaman langsung pada siswa karena mengutamakan kecakapan, aktivitas, serta belajar mandiri (Wiratama, 2020).

Model pembelajaran kooperatif dengan sebutan "*Quick on The Draw*" adalah konsep pembelajaran yang diperkenalkan oleh Paul Ginnis pada tahun 2008. Menurut Paul Ginnis dalam Amin & Sumendap (2022) model pembelajaran *Quick on The Draw* ialah pengajaran yang menegaskan aktivitas siswa dalam mencari, bertanya, dan melaporkan jawaban berdasarkan materi sumber sebagai pedoman dengan format permainan yang mengacu pada kerja sama dan kecepatan kelompok. Konsep ini mengutamakan peran aktif siswa dalam mencari dan menulis jawaban atas pertanyaan atau masalah yang akan diselesaikan dengan menggunakan materi sumber sebagai pedoman belajar (Arifin et al., 2020). Setelah itu, jawaban-jawaban tersebut akan diserahkan kepada guru untuk diperiksa. Hal ini mengajarkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan mengandalkan sumber belajar daripada hanya bergantung pada guru. Melalui kegiatan ini siswa diberikan pengalaman tentang meningkatkan

keterampilan membaca, aktivitas, mengidentifikasi informasi, dan memahami pertanyaan dengan cepat (Nurhaswinda, 2022).

Model pembelajaran ini menekankan kerjasama di antara siswa. Dengan adanya efisiensi dalam kerja kelompok, kemajuan hasil yang dicapai kelompok tersebut diharapkan berdampak positif. Pada konteks ini, siswa belajar bahwa bekerjasama dalam berkelompok dapat memecahkan permasalahan dengan cepat dan mudah. Dalam pembelajaran ini keterampilan sosial penting ditekankan seperti tanggung jawab, bekerja sama, komunikasi, toleransi, membangun pengetahuan, beralih peran, pemecahan masalah, fokus pada tugas, memberikan pujian, kesabaran, berpikir kritis, mengikuti petunjuk, mendorong kontribusi aktif, dan mendengarkan dengan aktif (Safitri et al., 2018). Kegiatan dalam pembelajaran ini, siswa belajar secara aktif dan mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih menyenangkan karena diintegrasikan dalam format permainan dan kecepatan yang melibatkan aktivitas kelompok (Ekawati et al., 2020).

Jadi, disimpulkan bahwa model pembelajaran *Quick on The Draw* merupakan pengajaran yang memfokuskan pada aktivitas siswa dalam belajar dilihat dari bekerjasama dalam tim atau berkelompok dan melatih kecepatan berpikir berdasarkan materi sumber sebagai pedoman. Dalam pembelajaran ini siswa diberikan pengalaman langsung dan menekankan keterampilan sosial yang menyenangkan melalui sebuah permainan.

Model pembelajaran yang sering diterapkan dalam dunia pendidikan tentunya tidak luput dari kelebihan dan kekurangan yang perlu

dipertimbangkan. Begitu pula dalam kooperatif tipe *Quick on The Draw*, diklasifikasikan sebagai berikut.

Kelebihan:

1. Pembelajaran ini mengutamakan kontribusi penuh siswa dalam belajar. Dalam mendalami pengetahuan terhadap materi siswa harus mencari, menganalisis, dan menyusun jawaban. Selain itu, model ini mempromosikan kerjasama antar siswa dalam kelompok, hal ini dapat meningkatkan keterampilan sosial seperti berbagi, bekerja sama, dan komunikasi (Zulmaulida, 2022).
2. Model pembelajaran ini mewujudkan kondisi belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memberikan pengalaman langsung karena melibatkan unsur permainan. Dengan mengikuti proses pembelajaran yang lebih menarik diharapkan mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar. Selain itu, penggunaan *handout* dengan solusi pertanyaan dapat memudahkan siswa memahami materi dengan lebih baik (Aini & Irawati, 2019).
3. Kegiatan pembelajaran ini penekanannya pada keterampilan sosial dalam menyesuaikan diri belajar dengan berpedoman pada sumber. Siswa belajar untuk bekerjasama dalam tim, berkomunikasi dengan efektif, mengembangkan toleransi terhadap pendapat, dan kontribusi beragam dari anggota kelompok. Tidak hanya mendukung perkembangan akademik, tetapi juga membantu siswa dalam pengembangan keterampilan yang relevan dalam kehidupan sehari-hari (Hidayah et al., 2016).
4. Kegiatan pembelajaran ini diperuntukkan bagi siswa yang memiliki karakteristik anak hiperaktif. Penggunaan elemen permainan dalam

pembelajaran memungkinkan siswa untuk terlibat aktif, berkompetisi secara sehat, dan merasa terlibat dalam proses pembelajaran. Hal tersebut memungkinkan minat dan memotivasi siswa untuk dapat berpartisipasi lebih aktif dalam belajar (Arifin et al., 2020).

Kekurangan:

1. Kegiatan ini memerlukan kerjasama dalam kelompok, bisa saja terjadi keributan dan ketidakseimbangan kontribusi siswa dalam kelompok jika pengelolaan kelas kurang optimal. Beberapa siswa mungkin lebih aktif daripada yang lain, hal ini dapat menyebabkan ketidakadilan dalam pembagian tugas. Selain itu, model ini mungkin tidak cocok untuk semua tipe siswa. Beberapa siswa mungkin lebih nyaman dengan pembelajaran yang lebih tradisional, sehingga model pembelajaran ini tidak selalu efektif untuk semua individu (Wiratama, 2020).
2. Penerapannya membutuhkan waktu yang lama karena memerlukan persiapan yang cermat, termasuk dalam menyusun pertanyaan yang relevan. Guru harus memiliki cukup waktu dan alat bantu yang memadai (Santika & Supriatna, 2021).
3. Guru harus ekstra memantau aktivitas siswa dalam pembelajaran berkelompok karena evaluasi kinerja siswa dalam model ini dapat menjadi tantangan. Pemberian poin atau penilaian kepada kelompok yang bekerja sama dapat memerlukan pendekatan penilaian yang cermat dan adil. Guru perlu memastikan bahwa kontribusi individu dalam kelompok diakui dan dinilai secara objektif yang perlu diperhatikan dalam analisisnya (Wirahmad et al., 2021).

Jadi, berdasarkan pemaparan disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the Draw* memiliki sejumlah kelebihan seperti memungkinkan kondisi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan untuk menambah keterampilan sosial, motivasi belajar, dan keterlibatan siswa. Namun perlu diingat bahwa keberhasilan model ini sangat bergantung pada manajemen kelompok, persiapan materi, dan evaluasi yang tepat. Selain itu, perlu diingat bahwa model ini mungkin tidak cocok untuk konteks pembelajaran tertentu atau semua tipe siswa. Oleh sebab itu, guru harus mempertimbangkan dengan hati-hati penggunaan model ini dalam situasi pembelajaran tertentu.

2.1.3 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick on The Draw*

Menurut Paul Ginnis dalam Amin & Sumendap (2022) adapun langkah-langkah dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw* adalah sebagai berikut.

1. Menyiapkan beberapa set kartu pertanyaan di meja guru, misalnya delapan soal pertanyaan sesuai tujuan pembelajaran yang dibahas. Tiap kartu memiliki satu soal, pertanyaan nomor satu diletakkan paling atas. Set kartu tiap kelompok diberi warna yang berbeda agar siswa dapat mengetahui set pertanyaan sesuai warna kelompoknya.
2. Seluruh siswa dibagi guru dalam beberapa kelompok, tiap kelompok berjumlah 4 orang. Siswa dalam kelompok memiliki nomor berbeda dari nomor 1 sampai nomor 4. Guru menentukan warna set kartu tiap kelompok bertujuan agar siswa mengetahui set kartu soal masing-masing kelompok.

3. Guru memberikan semua siswa dalam tiap kelompok materi sumber yang sudah disesuaikan.
4. Guru menyampaikan aturan permainan:
 - a) Pada kata “mulai”, siswa yang bernomor satu dalam tiap kelompok bergegas lari mengambil kartu pertanyaan pertama sesuai warna kelompoknya lalu membawanya kembali ke kelompok.
 - b) Dengan menggunakan materi sumber, anggota dari tiap kelompok tersebut mencari dan menulis jawaban di lembar kertas terpisah.
 - c) Setelah menjawab pertanyaan, jawaban akan dibawa kembali ke guru oleh siswa yang kedua atau yang selanjutnya. Guru memeriksa jawaban. Jika jawaban lengkap dan benar, orang kedua mengambil kartu pertanyaan berikutnya berdasarkan warna kelompok begitupun seterusnya. Namun sebaliknya, apabila jawaban yang tidak lengkap dan salah maka guru mengintruksikan anggota kelompok yang sedang maju untuk kembali kekelompoknya dan mencoba menjawab lagi. Siswa yang bertugas menjadi pelari dan penulis akan bergantian.
 - d) Pada saat seorang siswa dari tiap kelompok mengambil pertanyaan, siswa lainnya membaca dan memahami bacaan dalam materi sumber sehingga nantinya menjawab pertanyaan dengan benar.
 - e) Kelompok paling awal yang telah menjawab seluruh soal dengan benar dan menyelesaikan permainan akan menjadi pemenang.
5. Kemudian guru membahas semua pertanyaan dengan cara menunjuk salah seorang siswa tiap kelompok untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor 1 yang telah dijawab saat permainan. Selanjutnya, menunjuk salah

seorang siswa dari kelompok lainnya untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor 2 dan begitupun seterusnya.

6. Guru bersama siswa membuat kesimpulan.
7. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang dinyatakan sebagai pemenang.
8. Guru memberikan kuis di akhir pembelajaran.

2.1.4 Definisi Aktivitas Belajar

Bidang pendidikan didalamnya mencakup proses belajar dan mengajar. Belajar merupakan usaha secara sadar dalam memperoleh perubahan tingkah laku baru yang positif pada setiap individu sebagai reaksi dari pengalaman interaksi yang dilakukan dengan lingkungannya (Jannah et al., 2021). Belajar tidak terjadi secara instan tetapi memiliki tahapan-tahapan yang disebut dengan proses pembelajaran.

Indikator pembelajaran yang berkualitas dan berhasil diantaranya yaitu, antusiasme atau aktivitas belajar siswa. Dalam KBBI menyatakan aktivitas ialah keaktifan dalam berkegiatan (berusaha). Belajar secara aktif dan mencari agar memperdalam pemahamannya dan bukan hanya menerima informasi secara pasif (Ekawati et al., 2020). Aktivitas belajar merujuk pada seseorang yang melakukan kegiatan selama proses belajar untuk memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Besare, 2020). Pentingnya aktivitas belajar terletak pada saat siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Menurut Yamin (2007) aktivitas belajar merupakan upaya individu untuk mengembangkan pengetahuan yang ada dalam dirinya. Proses pembelajaran yang efektif harus menghasilkan perubahan positif seperti peningkatan dalam kemampuan, pengetahuan, dan

kemahiran yang dimiliki. Melihat kontribusi siswa dalam menyelesaikan tugas, menjawab, dan bertanya selama proses pembelajaran adalah cara untuk menilai aktivitas belajar siswa (Amalia & Sutisnawati, 2022). Menurut Sardiman (2018) aktivitas dalam kegiatan pembelajaran menekankan interaksi yang seimbang, interaksi tersebut meliputi hubungan atau komunikasi antara guru dan siswa.

Aktivitas belajar merupakan prinsip penting dalam korelasi guru dan siswa dengan mengaitkan aspek fisik dan mental karena keduanya saling terkait dalam kegiatan pembelajaran (Nuraini et al., 2018). Dalam proses belajar mengajar, aktivitas belajar sangat beragam bentuknya baik itu secara fisik (menyimak, membaca dan mengerjakan tugas) maupun non fisik (berpartisipasi dalam pemecahan masalah). Aktivitas mental mencakup kemampuan siswa untuk merespons, mengingat, memecahkan masalah, dan menganalisis aktivitas emosional yang melibatkan perasaan siswa (Widiyono, 2021).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan usaha yang dilakukan siswa dalam proses belajar agar memperoleh kemampuan, pengetahuan, dan kemahiran yang dimiliki dengan melibatkan fisik maupun psikis. Melihat kontribusi siswa dalam mengerjakan tugas, menanggapi, dan bertanya selama proses pembelajaran adalah cara terbaik untuk menilai aktivitas belajar.

Terdapat aspek-aspek yang dapat dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran seperti yang disarankan oleh Yamin (2007) yaitu, sebagai berikut:

1. memberikan dukungan kepada siswa,
2. menyampaikan tujuan pembelajaran,
3. menyampaikan kompetensi prasyarat,

4. memberikan stimulus,
5. menjelaskan peraturan dalam pembelajaran,
6. mengutamakan partisipasi siswa,
7. melakukan pemantauan terhadap pencapaian siswa dengan memberikan tes,
8. memberikan *feedback* terhadap kinerja siswa, dan
9. pada akhir pembelajaran menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Sembilan aspek ini diharapkan mampu membantu guru untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik perhatian siswa, membantu siswa memahami tujuan pembelajaran, dan mengutamakan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Maharani & Reinita, 2020).

Aktivitas belajar siswa sangat kompleks. Usman (2011) mengemukakan bahwa aktivitas belajar siswa terbagi dalam beberapa hal seperti aktivitas mendengarkan, aktivitas visual, aktivitas gerak, aktivitas lisan, dan aktivitas menulis. Menurut Hamalik (2014) adapun delapan aktivitas belajar siswa yaitu kegiatan mental, kegiatan menggambar, kegiatan menulis, kegiatan mendengarkan, kegiatan metrik, kegiatan visual, kegiatan lisan, dan kegiatan emosional.

Menurut Sardiman (2018) mengemukakan jenis-jenis aktivitas siswa dalam belajar yang terdiri dari sebagai berikut.

1. Aktivitas emosional yang meliputi perasaan seperti gugup, berani, gembira, bersemangat, dan rasa bosan.
2. Aktivitas mental yang meliputi menganalisis, mengingat materi yang sudah dipelajari, menanggapi, dan mengambil keputusan.

3. Aktivitas visual yang meliputi membaca materi pembelajaran, memperhatikan gambar, dan melakukan percobaan.
4. Aktivitas mendengarkan yang meliputi mendengarkan intruksi, mengklarifikasi beberapa hal, mendengarkan penjelasan atau informasi dari guru, dan menyimak pendapat guru maupun teman.
5. Aktivitas lisan yang meliputi terlibat dalam diskusi, mengemukakan ide (pendapat), berani bertanya, dan menjawab pertanyaan.
6. Aktivitas motorik yang meliputi bermain sambil belajar, memilih alat-alat atau sumber belajar, dan melakukan percobaan.
7. Aktivitas menggambar yang meliputi kegiatan menggambar, membuat grafik, bagan, peta, dan sebagainya.
8. Aktivitas menulis yang meliputi menyalin tulisan, menulis cerita, menulis hasil diskusi, dan menulis jawaban.

Dalam konteksnya, penelitian ini membatasi aktivitas belajar yang diamati sesuai dengan permasalahan yang terjadi dan percobaan yang akan dilakukan. Aktivitas belajar yang akan diamati dalam penelitian ini ada tujuh macam yaitu *Emotional Activities* (semangat mengikuti proses pembelajaran dan berani menjadi perwakilan kelompok), *Listening Activities* (mendengarkan penjelasan materi dan intruksi dari guru), *Motor Activies* (melakukan percobaan dalam permainan), *Oral Activies* (terlibat dalam berdiskusi dan berani bertanya), *Mental Activities* (menanggapi pertanyaan guru maupun teman), *Visual Activies* (membaca materi sumber dan memperhatikan kartu yang berisi pertanyaan), dan *Writing Activies* (menulis jawaban).

2.1.5 Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah dampak dari pencapaian siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Keberhasilan suatu pembelajaran dapat dinilai dari tercapainya tujuan yang ditetapkan dan hasil belajar siswa yang terus meningkat. Hasil belajar adalah penilaian dari kemampuan yang diperoleh siswa setelah mendapatkan pengalaman belajar (Tasya & Abadi, 2020). Hasil belajar siswa merupakan kinerja siswa secara akademis dilihat dari perolehan setelah mengikuti ujian atau latihan (Dakhi, 2020). Hasil belajar merupakan perolehan yang dikuasai siswa mencakup kemampuan kognitif, psikomotorik, dan afektif yang dapat dilihat setelah mengikuti proses pembelajaran (Nurrita, 2018).

Jadi, disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan penilaian dari kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran secara akademis mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam pembelajaran, hasil belajar sangat penting karena berguna untuk memberikan informasi kepada guru mengenai kemajuan belajar siswa.

Menurut Benjamin S.Bloom dalam Tasya & Abadi (2020) jenis-jenis hasil belajar adalah sebagai berikut.

1. Ranah kognitif yang berhubungan dengan aspek perubahan perilaku siswa dalam memperoleh pengetahuan yang meliputi pemahaman, analisis, dan evaluasi.
2. Ranah afektif yang berhubungan dengan aspek seperti partisipasi, perhatian, dan menanggapi.

3. Ranah psikomotorik yang berhubungan dengan usaha seperti persiapan dan gerakan terbimbing dilakukan guna meningkatkan penguasaan dalam keterampilan.

Dari ketiga ranah tersebut, guru paling banyak mengevaluasi ranah kognitif. Menurut Malik (2018) ranah ini merupakan tes yang dipergunakan untuk mengukur pencapaian siswa setelah mempelajari sesuatu. Begitu pula indikator hasil belajar yang difokuskan dalam penelitian ini, ranah kognitif dinilai dari pengetahuan akademik sebagai hasil pencapaian siswa selama mengikuti proses pembelajaran melalui tes pada tiap akhir siklus.

Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar, diklasifikasikan sebagai berikut.

1. Faktor internal berasal dari siswa itu sendiri yang terdiri dari aspek jasmani (fisiologis) yang meliputi kondisi fisik seperti kesehatan, kelemahan, dan cacat tubuh. Selain itu juga ada aspek rohani (psikologis) yang meliputi kondisi jiwa individu seperti intelegensi, sikap, bakat, dan emosi.
2. Faktor eksternal berasal dari luar siswa sebagai lingkungan pendukung proses perkembangan belajarnya yang meliputi faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat (Rohmani, 2019).

2.1.6 Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Quick on The Draw* dalam Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar

Model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the Draw* adalah salah satu cara pengajaran yang menarik perhatian siswa sebagai upaya dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajarnya. Model ini menempatkan siswa dalam situasi yang membutuhkan respons cepat dan kolaborasi antar siswa untuk

mencapai tujuan pembelajaran tertentu dengan format permainan (Santika & Supriatna, 2021). Dalam model ini, guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sedang dipelajari, lalu siswa harus segera merespons dengan jawaban atau solusi yang tepat (Safitri et al., 2018).

Diperlukan peran aktif siswa dalam pembelajaran, dengan begitu aktivitas belajar siswa sangat berpengaruh terhadap berlangsungnya keberhasilan proses pembelajaran. Salah satu keunggulan dari model pembelajaran ini adalah mengutamakan kontribusi penuh keaktifan siswa dalam belajar (Zulmaulida, 2022). Ketika siswa dihadapkan pada pertanyaan atau pernyataan yang memerlukan respons cepat, siswa harus aktif berpikir dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat membantu meningkatkan fokus dan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran, siswa harus siap untuk merespons setiap saat (Aini & Irawati, 2019).

Pembelajaran dilakukan untuk mencapai suatu keberhasilan, pembelajaran yang dikatakan berhasil dapat dilihat dari hasil belajarnya. Proses pembelajaran yang efektif harus menghasilkan perubahan positif seperti peningkatan dalam kemampuan, pengetahuan, dan kemahiran yang dimiliki (Nuraini et al., 2018). Semakin aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran, diharapkan akan semakin optimal hasil belajarnya. Aktivitas belajar dalam model ini melalui proses diskusi dan kolaborasi, dengan itu siswa dapat mengklarifikasi pemahaman, memperbaiki kesalahan, dan memperdalam pemahaman konsep-konsep yang dipelajari (Zulmaulida, 2022). Model pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran sehingga berdampak baik bagi hasil belajarnya (Zulfah & Abdullah, 2019).

2.1.7 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) secara harfiah mengacu pada pengetahuan tentang aspek-aspek alam. Kata “*Natural*” dalam konteks ini mencakup segala hal yang terkait dengan alam. Sementara itu, kata “*Science*” mengacu pada ilmu pengetahuan. Pada pembelajaran IPA menelaah ilmu tentang semua gejala di alam baik makhluk hidup maupun benda-benda mati. Tujuan pengajaran IPA di SD adalah untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di kehidupan nyata dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Rihani et al., 2022).

IPA dapat diartikan sebagai kumpulan teori-teori yang terbukti kebenarannya dan digunakan untuk menjelaskan fenomena alam yang telah dipelajari secara seksama (Dewi, 2022). Menurut Jacobson & Bergman menggambarkan IPA sebagai disiplin ilmu yang berfokus pada penyelidikan dan interpretasi peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam lingkungan alam, baik itu lingkungan fisik maupun dalam tubuh manusia (Nirwanto et al., 2021). Seperti semua cabang ilmu pengetahuan lainnya, IPA juga memiliki objek dan permasalahan yang jelas seperti memahami dan menjelaskan fenomena alam serta benda-benda alam secara sistematis (Listiwati et al., 2022). Hal ini melibatkan pengumpulan data melalui pengamatan dan eksperimen yang kemudian disusun secara teratur dan berlaku umum.

Jadi, disimpulkan bahwa pembelajaran IPA di SD suatu ilmu yang berfokus pada pemahaman yang terjadi dalam lingkungan alam, baik itu lingkungan fisik maupun dalam tubuh manusia. Pembelajaran IPA mengeksplor semua gejala alam yang ditemukan melalui pengamatan dan eksperimen.

Adapun tujuan pembelajaran IPA, diklasifikasikan sebagai berikut.

1. Sikap yang berarti dilakukan dalam proses belajar mengajar IPA untuk melatih siswa agar memiliki sikap-sikap ilmiah yang positif untuk mengenal fenomena alam dan makhluk hidup.
2. Proses yang berarti berupa prosedur ilmiah yang dilakukan siswa sebagai bekal dalam mencari dan mengembangkan ilmu.
3. Produk yang berarti menciptakan sesuatu berupa teori, prinsip, kesahihan, dan ketetapan yang sudah tersusun secara sistematis.
4. Aplikasi yang berarti dalam kehidupan sehari-hari menerapkan metode dan konsep IPA (Oviana, 2015).

2.1.8 Tema Ekosistem

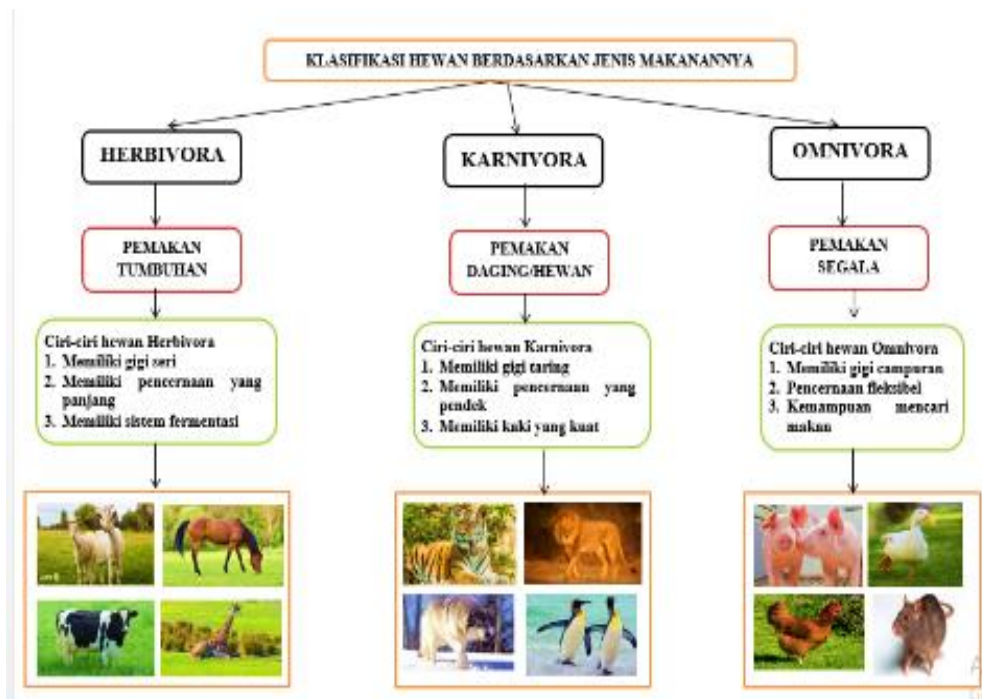
Pembelajaran tematik pada siswa kelas V SD ditema 5 akan mempelajari tentang ekosistem. Tema Ekosistem adalah topik atau konsep yang menggambarkan dan mempelajari berbagai aspek yang berkaitan dengan ekosistem. Hubungan antara benda-benda yang tidak hidup dan makhluk hidup pada suatu lingkungan disebut ekosistem. Ekosistem ialah hubungan timbal balik antar makhluk hidup (organisme) dan lingkungannya termasuk elemen-elemen kimia dan fisika seperti udara, tanah, air, serta faktor-faktor abiotik dan biotik (Listiawati et al., 2022).

Tema Ekosistem dapat mencakup berbagai aspek yang berkaitan dengan ekologi, lingkungan, dan hubungan antara organisme dalam suatu komunitas ekosistem. Dalam memenuhi kebutuhannya, seluruh makhluk hidup memerlukan lingkungan. Semua yang ada di sekitar makhluk hidup disebut lingkungan. Lingkungan terbagi menjadi dua yaitu bagian yang hidup (biotik) dan bagian yang tidak hidup (abiotik). Komponen biotik mencakup manusia,

tumbuhan, dan hewan. Komponen abiotik mencakup cahaya matahari, tanah, udara, air, dan iklim.

Subtema 1 dalam tema ekosistem membahas tentang komponen ekosistem. Pada materi ini akan membahas mengenai keanekaragaman makhluk hidup di planet kita yaitu bumi, terutama fokus pada hewan. Makhluk hidup khususnya hewan adalah komponen ekosistem bagian biotik (hidup). Klasifikasi hewan adalah suatu sistem yang memahami hubungan antara berbagai jenis hewan dan mempermudah pengelompokan hewan berdasarkan karakteristik yang dimiliki. Salah satu cara klasifikasi yang umum digunakan adalah berdasarkan jenis makanan yang dikonsumsi oleh hewan, sering disebut sebagai klasifikasi trofik atau klasifikasi berdasarkan jenis makanan. Jenis makanan ini mencerminkan peran hewan dalam rantai makanan dan ekosistem.

Berdasarkan jenis makanannya, hewan dikelompokkan menjadi tiga golongan yaitu herbivor, karnivor, dan omnivor. Pertama, hewan herbivora ialah kelompok hewan yang memperoleh kebutuhan nutrisinya dari tumbuhan atau bagian-bagian tumbuhan seperti daun, batang, buah, dan akar. Kedua, hewan karnivora ialah kelompok hewan yang memperoleh kebutuhan nutrisinya dari daging atau jaringan hewan lain, karnivora konsumen tingkat tinggi dalam rantai makanan. Dan ketiga, hewan omnivora ialah kelompok hewan yang makanannya berasal dari tumbuhan maupun daging yang sering disebut pemakan segala.



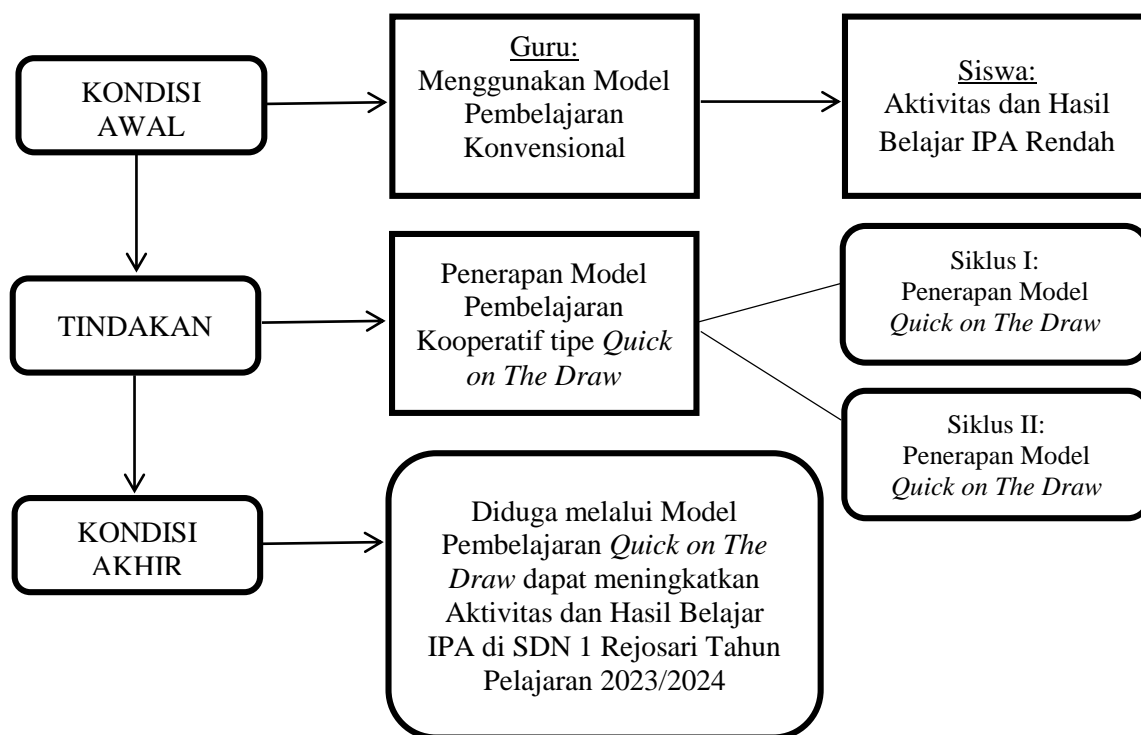
GAMBAR 1. ILUSTRASI BAGAN KLASIFIKASI HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA

2.2 Kerangka Berpikir

Permasalahan yang masih sering terjadi di dunia pendidikan diantaranya adalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa. Pada umumnya indikator proses pengajaran yang disebut berkualitas dan berhasil yaitu, antusiasme atau aktivitas belajar dan tercapainya KKM. Aktivitas dalam pembelajaran mengupayakan interaksi komunikasi dan hubungan yang terjalin antara siswa dengan teman sebaya maupun siswa dengan guru. Pentingnya aktivitas belajar terletak pada kemampuan siswa untuk berkontribusi dalam pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dengan meningkatnya aktivitas belajar, diharapkan dapat mencapai KKM sesuai ketetapan.

Data aktivitas dan hasil belajar siswa memiliki kategori rendah, diketahui proses pembelajaran yang dilakukan guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dan didapatkan data nilai ulangan harian untuk tema ekosistem pada

mata pelajaran IPA dari jumlah 32 orang siswa hanya 8 orang siswa saja yang mendapatkan nilai di atas KKM. Selain itu, aktivitas belajar siswa belum optimal hal tersebut diperoleh dari hasil pengamatan dan pernyataan guru. Solusi alternatif dalam pemecahan masalah tersebut dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw*. Adanya penggunaan model pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil dalam belajar muatan IPA.



GAMBAR 2. KERANGKA BERPIKIR

2.3 Hipotesis Tindakan

Berlandaskan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah dipaparkan. Hipotesis tindakan penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw* dalam peningkatan aktivitas dan hasil belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas V di SDN 1 Rejosari tahun pelajaran 2023/2024.