

Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick on The Draw Berbantuan LKPD Snakes and Ladders terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP Katolik Padadita

Yorsi Tamu Apu^{1*}, Vidriana Oktoviana Bano², Yohana Ndjoeroemana³

^{1, 2, 3} Univeritas Kriten Wira Wacana Sumba, Indonesia

*Yorsitamupu70@gmail.com

Abstrak

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk menghadirkan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik secara signifikan. Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi-experiment*) dengan pendekatan kuantitatif asosiatif. Sampel terdiri dari 68 peserta didik, masing-masing 33 peserta didik di kelas VIII A (kelas eksperimen) dan 35 peserta didik di kelas VIII B (kelas kontrol). Teknik analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 21. Analisis data mencakup beberapa tahap, yaitu: (1) analisis deskriptif untuk mengetahui distribusi nilai dan rata-rata hasil belajar; (2) uji validitas dan reliabilitas (3) uji normalitas (menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*) dan uji *homogenitas varians* (menggunakan *Levene's Test*), serta (4) uji hipotesis menggunakan *dependent sample t-test*. Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick on The Draw* Berbantuan LKPD *Snakes and Ladders*. Berdasarkan penelitian hasil belajar ranah kognitif yang terdiri dari C1, C2, C3 dan C4. Berdasarkan *dependent sample t-test* diperoleh nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* 0,000 untuk kelas eksperimen pada *pretest* dan *posttest*, artinya nilai tersebut $\leq 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick on The Draw* Berbantuan LKPD *Snakes and Ladders* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP Katolik Padadita.

Kata Kunci: Efektivitas, Model Pembelajaran Kooperatif, *Quick on The Draw*, LKPD, Media Pembelajaran

Pendahuluan

Proses pembelajaran merupakan keterpaduan proses belajar mengajar. Proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas merupakan inti dari proses pendidikan sehingga perbaikan mutu harus dimulai dengan menata dan meningkatkan mutu pembelajaran dikelas agar dapat menunjang keberhasilan pembelajaran (Jongu & Bano, 2023). Pembelajaran merupakan interaksi antara siswa dengan guru pada suatu lingkungan belajar yang saling bertukar informasi. Keberhasilan suatu pembelajaran dalam pendidikan formal tidak terlepas dari peran penting pengajar dan siswa yang saling bekerjasama. Disisi lain keberhasilan dalam proses pembelajaran ditentukan oleh model pembelajaran. Model pembelajaran yang kurang tepat akan berdampak kurang optimalnya proses pembelajaran yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar peserta didik. Maka dari itu, guru semestinya memiliki kreasi dan inovasi dalam mengembangkan model, strategi dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan mampu mengkolaborasi dengan berbagai media pembelajaran yang tepat berdasarkan materi yang disampaikan (Kahar et al, 2020).

Suatu pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, di nilai, supaya terlaksana secara efektif. Keberhasilan dalam mencapai pembelajaran yang berkualitas ditentukan oleh model pembelajaran yang digunakan oleh guru, sehingga siswa termotivasi untuk belajar (Hadi et al, 2019). Berdasarkan hasil wawancara Selasa, 04 September 2024 SMP Katolik Padadita dengan guru IPA (VBN) tahun ajaran 2024/2025. Guru tersebut mengatakan bahwa di sekolah guru belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan masih cenderung menggunakan metode ceramah sehingga membuat peserta didik merasa bosan, kurang aktif yang menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah dalam mengikuti pelajaran, proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*), peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran masih sulit menerima materi yang ajarkan guru selain itu saat guru menjelaskan banyak peserta didik asyik bercerita dengan teman sebangkunya dan saling melaporkan satu dengan yang sehingga menyebabkan proses pembelajaran kurang efektif, model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *discovery learning*.

Hasil wawancara tersebut didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan dengan peserta didik kelas VIII diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran berlangsung mereka merasa bosan karena guru hanya ceramah di depan kelas. Penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran tanpa melibatkan strategi lain dapat menyebabkan kendala dalam proses belajar mengajar dalam kelas (Dai Koi & Bano, 2020). Hal ini tentunya mempengaruhi hasil belajar peserta didik kelas yang dapat dilihat dari hasil ujian akhir semester (semester II), lebih banyak peserta didik yang tidak tuntas dibandingkan dengan peserta didik yang tuntas. tahun ajaran 2024/2025, Ketentuan KKM dari SMP Katolik Padadita yaitu 70. Jika hal ini tidak diatasi maka akan berdampak pada penurunan hasil belajar peserta didik pada semester selanjutnya. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu diterapkan suatu sistem pembelajaran yang melibatkan peran peserta didik secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar guna meningkatkan prestasi belajar di setiap jenjang pendidikan.

Model pembelajaran kooperatif sangat cocok untuk diterapkan karena dalam proses pembelajaran tidak cukup hanya mengetahui dan menghafal konsep-konsep tetapi juga dibutuhkan suatu pemahaman dan kemampuan menyelesaikan persoalan dengan baik dan benar. Model pembelajaran kooperatif peserta didik dapat mengemukakan pemikirannya, saling tukar pendapat, saling bekerja sama jika ada teman dalam kelompok yang kesulitan. Hal ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik untuk mengkaji dan menguasai materi. Salah satu tipe model pembelajaran adalah Kooperatif Tipe *Quick on The Draw* (Muliandri, 2019). *Quick on The Draw* merupakan salah satu strategi dari pembelajaran kooperatif. *Quick on The Draw* merupakan suatu strategi yang dalam penerapannya mengajak peserta didik untuk bermain sambil belajar, sehingga kejenuhan dan rasa bosan dalam belajar dapat teratasi.

Pembelajaran *Quick on The Draw* dapat mendorong aktivitas kerja sama kelompok dalam suasana permainan, peserta didik dapat belajar mandiri dengan kecepatan dan ketepatan dalam menjawab pertanyaan sehingga peserta didik dapat menyadari pembagian tugas produktif daripada menduplikasi tugas (Safitri et al, 2018). Tujuan utama dari pembelajaran *Quick on The Draw* ini adalah membiasakan siswa belajar pada sumber bukan pada guru saja. Kegiatan ini memberikan pengalaman yang di dorong dengan kecepatan aktivitas, kecakapan, keterampilan dalam membaca dan menjawab persoalan (Wiratama, (2020). Model pembelajaran berperan penting dalam pembelajaran untuk memperluas, memperdalam materi, dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang disampaikan (Kondameha & Bano, (2022). Model pembelajaran yang digunakan yaitu model kooperatif Tipe *Quick on The Draw* dan LKPD *Snakes and Ladders*.

Model pembelajaran kooperatif Tipe *Quick on The Draw* adalah sebuah aktivitas dan kerja sama peserta didik dalam mencari, menjawab dan melaporkan informasi dari berbagai sumber dalam sebuah suasana permainan yang mengarah pada acuan kelompok melalui aktivitas kerja tim dan kecepatannya (Artika & Abdullah, 2024). Penggunaan model pembelajaran bertujuan agar peserta didik aktif dalam proses pembelajaran agar peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif dalam hal ini tipe *Quick on The Draw* adalah salah satu model yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran mengajar agar membuat peserta didik aktif dan lebih bergairah dalam proses pembelajaran (Wiratama, (2020). Pembelajaran guru diharuskan untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam media pembelajaran, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam pembelajaran (Kharina & Arsanti, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh guru cenderung masih menggunakan media buku dan papan tulis saja. Hal ini menyebabkan peserta didik kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang dijelaskan oleh guru khususnya dalam pembelajaran IPA. Maka dari itu guru tidak hanya menjelaskan materi yang fokus pada satu sumber saja akan tetapi perlu adanya dukungan media pembelajaran. Dengan adanya media diharapkan bisa membantu permasalahan hasil belajar yang cenderung, peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran masih sulit menerima materi yang diajarkan guru, Selain itu juga ketika dibagikan buku paket beberapa peserta didik tidak membuka atau membaca buku meskipun sudah diberikan arahan dari guru untuk membaca, Media pembelajaran adalah alat bantu atau benda yang digunakan dalam pembelajaran untuk menyampaikan pesan pembelajaran atau informasi kepada peserta didik (Putri et al, 2022).

Alternatif yang digunakan adalah LKPD *Snakes and Ladders* adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-kotak serta gambar tangga dan ular. Pada permainan ini peserta didik diajak untuk melakukan dan menemukan sendiri hasil belajar yang akan dicapai sehingga peserta didik secara aktif melakukan pembelajaran ini. Permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai pembelajaran yang menyenangkan sebagai peserta didik, mereka akan cenderung tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran (Wati, 2020). LKPD ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar, menghidupkan suasana dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak mengantuk, lelah dan bosan (Hutagalung, 2024). Peserta didik belajar dengan realistik atau nyata sangat berbeda dengan siswa belajar berpusat pada guru, siswa juga terkadang lebih menyukai pembelajaran dengan permainan, memodifikasi permainan yang sesuai materi menjadikan pembelajaran menyenangkan. Salah satunya permainan yang sering dilakukan peserta didik yaitu permainan ular tangga adalah LKPD yang sesuai dengan karakteristik siswa yang suka bermain, akan tetapi setiap petak berisi soal yang disesuaikan dengan materi pemain harus melewati dan menjawab soal tersebut, sehingga permainan ular tangga menjadikan siswa mengikuti pembelajaran dan bisa termotivasi dalam belajar (Hasanah et al, 2023).

Langkah-langkah permainan LKPD ular tangga: (1) peserta didik akan melakukan undian terlebih dahulu untuk menentukan pemain pertama, kedua dan seterusnya, (2) kelompok yang dapat giliran pertama akan melempar dadu, setelah itu akan menghitung berapa jumlah mata dadu yang didapatkannya, (3) jika kelompok tersebut berhenti pada nomor 6 atau nomor yang lainnya maka mereka akan menjawab soal pada nomor tersebut tempat bidak berhenti, (4) setelah mereka menjawab soal tersebut mereka akan membawa jawaban mereka kepada guru dan jika tepat mereka akan melanjutkan permainan ular tangga dan jika jawaban mereka tidak tepat mereka akan berdiskusi ulang teman kelompok, (5) yang jawab soal dengan tepat dan

sampai duluan di finish akan menjadi pemenangnya (Nurbaizura, 2021). Permainan ular tangga juga memiliki kelebihan, bidak yang dapat dipindahkan dapat menarik perhatian peserta didik, siswa dapat berperan aktif dalam memindahkan objek tersebut dan pembelajaran dapat diatur sesuai dengan kebutuhan individual maupun secara kelompok, permainan ular tangga juga dapat meningkatkan motivasi peserta didik serta permainan ular tangga juga dapat membentuk sikap dan keterampilan peserta didik melalui kerja sama setiap kelompok (Arman, et al 2024).

Kekurangan dari permainan ular tangga yaitu penggunaan alokasi waktu yang harus diperhatikan dan diperhitungkan dengan baik sehingga proses pembelajaran berjalan dengan lancar (Wiratama, 2020). Sesuai rencana serta pengaturan kelas sangat penting dilakukan agar kelas tidak menjadi gadu karena permainan ini menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang tidak dapat duduk diam. Lembar kerja peserta didik (LKPD) adalah lembaran yang berisi kegiatan, kegiatan tersebut ialah dapat menumbuhkan rasa ingin tahu kepada peserta didik, kemampuan berpikir tingkat tinggi dan keterampilan LKPD ini berfungsi sebagai petunjuk dan penyelesaian suatu tugas berdasarkan langkah-langkah pengerjaannya dalam kegiatan pembelajaran serta memudahkan aktivitas guru sehingga mencapai interaksi yang efisien antara guru dan peserta didik (Nadifatanisa & Sari, 2021).

Salah satu penelitian yang relevan dengan judul “pengaruh model pembelajaran *Quick on The Draw* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas X di SMK Negeri 1 Tanjung Pura” menunjukkan bahwa hasil pengujian hipotesis secara parsial dengan signifikan atau pengaruh variabel dependen. Bahwa nilai t hitung (parsial) untuk hasil kuesioner adalah 19,930 dengan tingkat signifikan (2-tailed) sebesar 0,000 maka model pembelajaran *quick on the draw* berpengaruh pada minat belajar siswa dengan nilai t hitung $15,930 \geq t$ tabel 1,677 dan nilai signifikan $0,000 \leq 0,05$ menunjukkan bahwa model pembelajaran *Quick on The Draw* berpengaruh pada minat belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Tanjung Pura. Hal ini dapat dilihat dengan nilai signifikan (2-tailed) 0,000 lebih kecil dari 0,05. Jadi hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak (Syifa & Yusuf, 2024). Permainan ular tangga merupakan salah satu jenis permainan yang mendunia. Ular tangga memiliki fungsi sebagai alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran.

Penggunaan ular tangga memiliki kelebihan diantaranya yaitu manfaat dari materi yang dipelajari bisa dirasakan langsung oleh peserta didik, permainan ular tangga yang berjalan secara efektif dalam proses belajar membantu peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Anggraeni et al, 2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick on The Draw* adalah salah satu model pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses belajar mengajar agar membuat peserta didik menjadi aktif dan lebih bergairah di dalam prosesnya. Model pembelajaran kooperatif yang melibatkan peran peserta didik secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar salah satunya adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick on The Draw* adalah suatu pembelajaran yang lebih mengedepankan kepada aktivitas kerja sama di dalam time dan kecepatannya (Aishya et al, 2023).

Berdasarkan penelitian relevan yang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick on The Draw* Berbantuan LKPD *Snakes and Ladders* dapat Berpengaruh terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP Katolik Padadita. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick on The Draw* Berbantuan LKPD *Snakes and Ladders* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMP Katolik Padadita. Berdasarkan tujuan tersebut manfaat dari penelitian ini yaitu dapat memberikan kontribusi signifikan dengan terhadap ilmu pengetahuan di bidang pendidikan,

terutama dengan pengembangan model dan media pembelajaran dan penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick on The Draw* Berbantuan LKPD *Snakes and Ladders* diharapkan model pembelajaran ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar peserta didik serta memberikan referensi dan menjadi panduan bagi guru.

Keterbaruan penelitian ini terletak pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw* yang dipadukan dengan media LKPD berbasis permainan *Snakes and Ladders* dalam pembelajaran IPA di tingkat SMP. Kombinasi ini merupakan inovasi baru yang jarang diterapkan dalam konteks pembelajaran sains di Indonesia, khususnya pada jenjang SMP, di mana sebagian besar guru masih cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah. Penggunaan model *Quick on The Draw* yang menekankan kerja sama, kecepatan berpikir, dan ketepatan dalam menjawab pertanyaan dikolaborasikan dengan media LKPD permainan *Snakes and Ladders* yang bersifat interaktif dan menyenangkan, diharapkan mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih aktif, kompetitif, dan kolaboratif.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi-experiment*) dengan pendekatan kuantitatif asosiatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar peserta didik secara objektif dan terukur melalui analisis data numerik. Metode eksperimen semu dipilih karena peneliti tidak memiliki kendali penuh terhadap variabel luar, mengingat penggunaan kelas yang telah terbentuk sebelumnya sebagai subjek penelitian. Desain yang digunakan adalah *non-equivalent control group design*, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelompok diberikan pretest dan *posttest* untuk mengukur perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Perlakuan khusus hanya diberikan kepada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol menjalani pembelajaran konvensional. Desain ini memungkinkan analisis komparatif yang dapat menunjukkan efektivitas perlakuan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik secara empiris dan terukur.

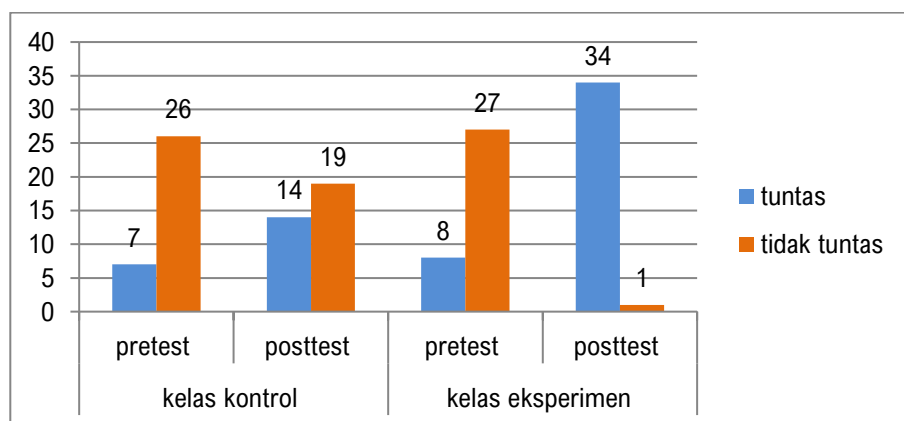
Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw* berbantuan LKPD *Snakes and Ladders* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi “Unsur, Senyawa, dan Campuran”. Perlakuan diberikan dalam bentuk penerapan model pembelajaran tersebut pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional yang biasa digunakan guru. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 16–17 April 2025 di SMP Katolik Padadita, Jln. S. Parman No. 138, Desa Lambanapu, Kecamatan Kampera, Kabupaten Sumba Timur. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VIII semester genap tahun ajaran 2024/2025. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, yaitu pengambilan sampel secara sengaja berdasarkan pertimbangan tertentu seperti ketersediaan waktu, kemudahan akses, dan kesesuaian kurikulum. Sampel terdiri dari 68 peserta didik, masing-masing 33 peserta didik di kelas VIII A (kelas eksperimen) dan 35 peserta didik di kelas VIII B (kelas kontrol).

Instrumen penelitian berupa tes objektif pilihan ganda, yang terdiri dari 10 soal pretest dan 10 soal *posttest*. Soal disusun berdasarkan indikator pembelajaran yang mengacu pada ranah *kognitif Taksonomi Bloom* revisi (C1–C4), dan telah melalui uji validitas isi oleh ahli, serta uji validitas dan reliabilitas empiris untuk memastikan kualitas instrumen. Tes ini digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan. Teknik analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 21. Analisis data mencakup beberapa tahap, yaitu: (1) analisis deskriptif untuk mengetahui

distribusi nilai dan rata-rata hasil belajar; (2) uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan kelayakan instrumen tes; (3) uji normalitas (menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*) dan uji *homogenitas varians* (menggunakan *Levene's Test*) sebagai prasyarat uji parametrik; serta (4) uji hipotesis menggunakan *dependent sample t-test* untuk mengukur perbedaan signifikan antara hasil pretest dan *posttest* pada kelas eksperimen, dan *independent sample t-test* untuk membandingkan hasil *posttest* antara kelas eksperimen dan kontrol.

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 16–17 April 2025 di kelas kontrol dan kelas eksperimen, diperoleh bahwa kelas eksperimen yang menggunakan model Quick on The Draw berbantuan LKPD Snakes and Ladders menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.



Gambar 1. Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan gambar 1 ketuntasan peserta didik pada kelas kontrol memperoleh hasil pretest 7 orang tuntas dan 26 orang tidak tuntas. Hasil *posttest* terdapat 14 orang tuntas dan 19 orang tidak tuntas. Sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh hasil pretest 8 orang dan 27 orang tidak tuntas. Hasil *posttest* 34 orang tuntas dan 1 orang tidak tuntas.

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	mean	Std. Deviation
Pretest_kontrol	33	20.00	46.33	46.33	15.12173
Posttest_kontrol	33	40.00	61.14	61.14	7.95998
Pretest_eksperimen	35	30.00	51.81	51.81	12.61312
Posttest_eksperimen	35	60.00	100.00	81.21	11.66125

Berdasarkan tabel 1 hasil pretest kelas kontrol (VIII B) diperoleh rata-rata yaitu 46,3 sedangkan nilai *posttest* diperoleh nilai rata-rata 61,1. Pada kelas eksperimen (VIII A) nilai rata-rata pretest diperoleh hasil 51,9 setelah diberikan perlakuan maka hasil nilai rata-rata *posttest* yaitu 81,2.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Pretest Kelas Kontrol

Soal	Nilai sig	Keterangan
1	0,121	Tidak valid
2	0,007	Valid
3	0,207	Tidak valid
4	0,012	Valid
5	0,223	Tidak valid
6	0,010	Valid

Soal	Nilai sig	Keterangan
7	0,001	Valid
8	0,021	Valid
9	0,003	Valid
10	0,009	Valid

Tabel 2 menyajikan hasil uji validitas instrumen pretest pada kelas kontrol yang terdiri dari 10 butir soal. Hasil analisis, diperoleh bahwa terdapat tiga soal yang tidak valid, yaitu soal nomor 1 (sig = 0,121), nomor 3 (sig = 0,207), dan nomor 5 (sig = 0,223), karena nilai signifikansi masing-masing melebihi 0,05. Sementara itu, tujuh soal lainnya dinyatakan valid, karena nilai signifikansinya kurang dari 0,05, seperti soal nomor 2 (sig = 0,007), nomor 4 (sig = 0,012), nomor 6 (sig = 0,010), nomor 7 (sig = 0,001), nomor 8 (sig = 0,021), nomor 9 (sig = 0,003), dan nomor 10 (sig = 0,009). Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar soal pretest pada kelas kontrol memiliki validitas yang memadai, sehingga layak digunakan dalam pengukuran hasil belajar. Namun, soal-soal yang tidak valid sebaiknya direvisi atau diganti untuk menjamin kualitas instrumen evaluasi, sehingga hasil pengukuran menjadi lebih akurat, reliabel, dan dapat dipercaya dalam mencerminkan kemampuan peserta didik secara objektif serta mendukung proses pengambilan keputusan yang tepat dalam evaluasi pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Posttest Kelas Kontrol

No soal	Nilai sig	Keterangan
1	0,270	Tidak valid
2	0,299	Tidak valid
3	0,543	Tidak valid
4	0,980	Tidak valid
5	0,001	Valid
6	0,029	Valid
7	0,058	Valid
8	0,008	Valid
9	0,015	Valid
10	0,023	valid

Tabel 3 menampilkan hasil uji validitas instrumen *posttest* yang digunakan pada kelas kontrol. Dari sepuluh butir soal yang diuji, terdapat empat soal yang tidak valid, yaitu soal nomor 1 (sig = 0,270), nomor 2 (sig = 0,299), nomor 3 (sig = 0,543), dan nomor 4 (sig = 0,980), karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05. Sementara itu, enam soal lainnya dinyatakan valid, yakni soal nomor 5 (sig = 0,001), nomor 6 (sig = 0,029), nomor 7 (sig = 0,058), nomor 8 (sig = 0,008), nomor 9 (sig = 0,015), dan nomor 10 (sig = 0,023).

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Pretest Kelas Eksperimen

No soal	Nilai sig	Keterangan
1	0,708	Tidak valid
2	0,224	Tidak valid
3	0,009	Valid
4	0,001	Valid
5	0,666	Tidak valid
6	0,098	Valid
7	0,256	Tidak valid
8	0,008	Valid
9	0,043	Valid
10	0,007	Valid

Tabel 4 menyajikan hasil uji validitas butir soal pretest yang digunakan pada kelas eksperimen. Dari total 10 butir soal yang dianalisis, diperoleh hasil bahwa empat soal tidak

valid, yaitu soal nomor 1 (sig = 0,708), nomor 2 (sig = 0,224), nomor 5 (sig = 0,666), dan nomor 7 (sig = 0,256), karena nilai signifikansi keempat soal tersebut lebih besar dari 0,05. Sementara itu, enam butir soal lainnya tergolong valid, yaitu soal nomor 3 (sig = 0,009), nomor 4 (sig = 0,001), nomor 6 (sig = 0,098), nomor 8 (sig = 0,008), nomor 9 (sig = 0,043), dan nomor 10 (sig = 0,007).

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Posttest Kelas Eksperimen

No soal	Nilai sig	Keterangan
1	0,000	Valid
2	0,004	Valid
3	0,241	Tidak valid
4	0,002	Valid
5	0,030	Valid
6	0,000	Valid
7	0,002	Valid
8	0,001	Valid
9	0,003	Valid
10	0,004	Valid

Tabel 5 menunjukkan hasil uji validitas instrumen tes (*posttest*) yang digunakan pada kelas eksperimen. Berdasarkan hasil uji validitas pada Tabel 5, diperoleh bahwa dari 10 butir soal yang diuji, terdapat 9 butir soal yang valid dan 1 butir soal yang tidak valid. Butir soal yang tidak valid adalah soal nomor 3 dengan nilai signifikansi sebesar 0,241 ($>0,05$). Sementara itu, butir soal lainnya, yaitu nomor 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, dan 10 memiliki nilai signifikansi berkisar antara 0,000 hingga 0,030 yang menunjukkan bahwa seluruhnya memenuhi kriteria validitas, sehingga butir soal layak digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik secara objektif dan konsisten.

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas Soal Pretest Kelas Kontrol

Reliability statistics	
Cronbach's Alpha	Nof items
,652	10

Tabel 6 menunjukkan hasil uji reliabilitas terhadap instrumen soal pretest yang digunakan pada kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis reliabilitas, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,652 dengan jumlah butir soal sebanyak 10 item. Menurut kriteria interpretasi reliabilitas, suatu instrumen dikatakan memiliki reliabilitas yang cukup atau dapat diterima apabila nilai *Cronbach's Alpha* berada pada rentang $0,60 \leq \alpha < 0,70$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen pretest pada kelas kontrol tergolong reliabel dengan tingkat konsistensi internal yang cukup baik, sehingga layak digunakan dalam penelitian.

Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas Soal Posttest Kelas Kontrol

Reliability statistics	
Cronbach's Alpha	Nof items
,749	10

Tabel 7 menyajikan hasil uji reliabilitas instrumen soal *posttest* yang digunakan pada kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 7, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,749 dengan jumlah 10 butir soal. Mengacu pada kriteria interpretasi reliabilitas, suatu instrumen dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,70. Dengan demikian, nilai 0,749 menunjukkan bahwa instrumen soal *posttest* pada kelas kontrol memiliki reliabilitas yang tinggi atau konsistensi internal yang baik, sehingga instrumen tersebut layak digunakan untuk mengukur hasil belajar secara konsisten dan akurat.

Tabel 8. *Hasil Uji Reliabilitas Soal Pretest Kelas Eksperimen*

Reliability statistics	
Cronbach's Alpha	Nof items
,684	10

Tabel 8 menyajikan hasil uji reliabilitas instrumen soal pretest yang digunakan pada kelas eksperimen. Berdasarkan hasil analisis reliabilitas, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,684 dengan jumlah 10 butir soal. Menurut kriteria reliabilitas, suatu instrumen dikategorikan memiliki reliabilitas cukup (*acceptable*) apabila nilai *Cronbach's Alpha* berada pada rentang $0,60 \leq \alpha < 0,70$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen soal pretest pada kelas eksperimen memiliki tingkat reliabilitas yang cukup baik dan dapat digunakan sebagai alat ukur yang konsisten dalam penelitian.

Tabel 9. *Hasil Uji Reliabilitas Soal Posttest Kelas Eksperimen*

Reliability statistics	
Cronbach's Alpha	Nof items
,983	10

Tabel 9 menampilkan hasil uji reliabilitas instrumen soal *posttest* yang digunakan pada kelas eksperimen. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,983 dengan jumlah 10 butir soal. Mengacu pada kriteria reliabilitas, suatu instrumen dikategorikan sangat reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,90. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen soal *posttest* pada kelas eksperimen memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi, menunjukkan bahwa butir-butir soal dalam instrumen tersebut konsisten dan dapat dipercaya untuk digunakan dalam pengukuran hasil belajar.

Pengujian normalitas menggunakan *shapiro-wilk* dengan nilai signifikan 0,05. Data dianalisis merupakan hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen yang meliputi nilai pretest dan *posttest*. Hasil perhitungan tersebut dapat diamati pada tabel berikut ini:

Tabel 10. *Uji Normalitas Pretest Dan Posttest Pada Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen*

	Kelas kontrol		Kelas eksperimen	
	Pretest	<i>posttest</i>	pretest	<i>Posttest</i>
Nilai sig	0,134>0,05	0,189>0,05	0,138>0,05	0,348>0,05
Kesimpulan	Normal	Normal	Normal	Normal

Tabel 10 menampilkan hasil uji normalitas terhadap data hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang meliputi nilai pretest dan *posttest*. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan tingkat signifikansi sebesar 0,05. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig) untuk kelas kontrol pada pretest sebesar 0,134 dan pada *posttest* sebesar 0,189, sedangkan untuk kelas eksperimen, nilai sig pada pretest sebesar 0,138 dan pada *posttest* sebesar 0,348. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$), yang mengindikasikan bahwa data pretest dan *posttest* pada kedua kelas berdistribusi normal.

Tabel 11. *Hasil Uji Homogenitas Test of Homogeneity Of Variance*

		Levene statistic	df1	df2	Sig
Hasil belajar	Based on mean	7.530	1	58	.328
	Based on median	8.126	1	58	.246
	Based on median and with adjusted df	8,126	1	56.581	.226
	Based on trimmed mean	7.819	1	58	.347

Tabel 11 menampilkan hasil uji *homogenitas varians* terhadap data hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai *Levene Statistic* sebesar 7,530 dengan derajat kebebasan ($df_1 = 1$, $df_2 = 58$) dan nilai signifikansi (*sig*) sebesar 0,328 untuk pengujian berdasarkan *mean*. Selain itu, pengujian berdasarkan median menghasilkan nilai *sig* sebesar 0,246, dan pengujian berdasarkan median *and with adjusted df* menunjukkan nilai *sig* sebesar 0,226. Adapun pengujian berdasarkan trimmed mean memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,347, yang menunjukkan bahwa data penelitian berada dalam kondisi normal, tidak terdapat outlier ekstrem, serta hasil analisis dapat diinterpretasikan secara valid dan representatif terhadap keseluruhan populasi sampel yang diteliti. Hasil ini memperkuat asumsi dasar bahwa distribusi data memenuhi kriteria uji parametrik, sehingga teknik analisis statistik yang digunakan, seperti uji t, dapat diterapkan secara tepat untuk mengukur perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan tingkat keakuratan yang tinggi.

Pengujian hipotesis menggunakan nilai *posttest* peserta didik kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan pada *posttest* peserta didik kelas eksperimen menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick on The Draw* Berbantuan LKPD *Snakes and Ladders*. Berdasarkan uji normalitas dan uji homogenitas pada pretest kelas kontrol serta kelas eksperimen diketahui data berdistribusi secara normal dan bersifat homogen. Oleh karena itu, pengujian hipotesis menggunakan statistik parametrik uji dependent sample t-test dengan taraf signifikansi 0,05. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan *posttest*, serta menilai efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw* berbantuan LKPD *Snakes and Ladders* dalam meningkatkan hasil belajar, partisipasi, dan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran.

Tabel 12. Hasil pengujian hipotesis *Paired Samples Test*

	Paired Differences					T	df	Sig (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	90% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair1 Pretest_kontrol-posttest_kontrol	-15.4571	17.353	2.9332	-21.41822	-9.49607	-5.270	33	0,000
Pair2Pretest_eksperimen-posttest_eksperimen	-29.3939	17.842	3.1060	-35.72078	-23.06710	-9.463	33	0,000

Tabel 12 menyajikan hasil uji hipotesis menggunakan uji paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara pretest dan *posttest* pada kelas kontrol serta kelas eksperimen. Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 0,05 untuk menguji efektivitas model pembelajaran yang diterapkan. Berdasarkan hasil analisis, pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata perbedaan (*mean difference*) sebesar -15,457, dengan simpangan baku sebesar 17,353, nilai t sebesar -5,270, derajat kebebasan (*df*) sebesar 33, dan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000. Sementara itu, pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata perbedaan sebesar -29,393, simpangan baku 17,843, nilai t sebesar -9,463, derajat kebebasan (*df*) sebesar 33, dan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000. Seluruh nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (*Sig. < 0,05*), yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan *posttest* pada kedua kelas. Hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penerapan pembelajaran, khususnya pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw* berbantuan LKPD *Snakes and Ladders*. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran tersebut berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di SMP Katolik Padadita.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian pada tanggal 16-17 april 2025 menunjukkan bahwa peserta peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki kemampuan awal yang tergolong rendah. Sebelum pelaksanaan kegiatan pembelajaran terlebih dahulu dilakukan pretest dengan menggunakan test soal pilihan ganda sebanyak 10 nomor. Pretest dilakukan untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik dan diakhir pembelajaran diberikan soal *posttest* pilihan ganda sebanyak 10 nomor. *Posttest* juga dilakukan untuk mengetahui hasil peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional yang didalamnya terdapat metode ceramah sedangkan pada kelas eksperimen pembelajaran dilakukan dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick on The Draw* Berbantuan LKPD *Snakes and Ladders*.

Hasil belajar ketuntasan peserta didik pada kelas kontrol diperoleh hasil pretest peserta didik yang tuntas hanya 7 orang dan yang tidak tuntas 26 orang, *posttest* pada kelas kontrol peserta didik yang tuntas 14 orang dan peserta didik yang tidak tuntas 19 orang. Sedangkan pada kelas eksperimen pretest peserta didik yang tuntas 8 orang dan yang tidak tuntas 27 orang, *posttest* peserta didik yang tuntas 34 orang dan yang tidak tuntas 1 orang (gambar 1). Hasil analisis data deskriptif diketahui bahwa di kelas kontrol mengalami sedikit peningkatan yaitu nilai rata-rata yang diperoleh pada pretest 46,3 sedangkan nilai rata-rata pada *posttest* sebesar 61,1. Rata-rata ini peserta didik mengalami peningkatan dari nilai sebelumnya yaitu pretest, namun nilai tersebut belum memenuhi kriteria ketuntasan maksimal (KKM) yaitu 70. Pada kelas eksperimen juga mengalami peningkatan yaitu nilai rata-rata yang diperoleh pada pretest sebesar 51,9 sedangkan nilai-rata-rata *posttest* sebesar 81,2. Rata-rata nilai mengalami peningkatan dari nilai sebelumnya yaitu nilai pretest. Nilai rata-rata tersebut sudah mencapai kriteria ketuntasan maksimum yaitu 70 dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen lebih unggul dari kelas kontrol (tabel 1). Analisis deskriptif merupakan bentuk analisis data penelitian untuk menguji generalisasi hasil penelitian berdasarkan sampel (Nasution, 2017).

Analisis butir soal dilakukan pada kelas kontrol hasil analisis uji validitas soal pretest yang berjumlah 10 nomor soal dan terdapat 7 nomor soal valid dan 3 nomor soal tidak valid (tabel 2), sedangkan pada *posttest* terdapat 10 nomor soal juga, 6 nomor valid dan 4 nomor tidak valid (tabel 3). Pada kelas eksperimen nilai hasil analisis uji validitas soal pretest berjumlah 10 nomor terdapat 6 nomor soal valid dan 4 nomor soal tidak valid (tabel 4). Sedangkan pada *posttest* berjumlah 10 nomor juga terdapat 9 nomor soal valid dan 1 nomor soal tidak valid (tabel 5). Suatu instrumen dikatakan valid ketika mengukur apa yang seharusnya diukur, atau dengan kata lain ketika suatu instrumen dikatakan akurat mengukur setiap variabel yang ditentukan, itu dianggap sebagai instrumen yang valid untuk variabel tertentu (Tarigan, 2022). Kriteria validitas adalah jika r hitung $> r$ tabel maka item tes dikatakan tidak dan jika r hitung $< r$ tabel maka tes item tes dikatakan tidak valid (Watoni, 2019).

Hasil reliabilitas kelas kontrol pretest (tabel 6) diketahui nilai *alpha cronbach's* 0,652 sedangkan hasil uji reliabel *posttest* (tabel 7) diketahui nilai *alpha cronbach* 0,749. Hasil pengujian kelas eksperimen soal pretest (tabel 8) diketahui nilai *alpha cronbach's* 0,684. Sedangkan hasil reliabilitas soal pretest (tabel 9) diketahui nilai *alpha cronbach's* 0,983. Dapat disimpulkan bahwa pengujian soal pretest dan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen reliabel karena $>0,6$. Kriteria dalam menentukan reliabel atau tidaknya data adalah apabila nilai *cronbach's* lebih besar dari 0,06 maka data dikatakan reliabel sedangkan apabila nilai *cronbach's* lebih kecil dari 0,06 maka data tersebut dikatakan tidak reliabel (Alfajar, 2019).

Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas selanjutnya dengan pengujian normalitas dan homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui penyebaran data terkait variabel yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak, uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data bersifat homogen atau tidak (Lokat & Bano, 2022). Data yang berdistribusi normal merupakan suatu distribusi atau persebaran yang simetris sempurna dari skor rata-rata. Hasil uji normalitas (tabel 10) bahwa data pretest dan *posttest* kelas kontrol memiliki nilai sig 0,134 dan 0,189. Pada kelas eksperimen data pretest dan *posttest* memiliki nilai sig 0,138 dan 0,348. Kedua nilai tersebut lebih dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data-data tersebut bersifat homogenitas, karena hasilnya homogen maka dilanjutkan pengujian hipotesis. Uji normalitas merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak dan uji homogenitas digunakan untuk mengetahui berapa variasi populasi benar atau salah (Nasar, A et al, 2024).

Pengujian yang terakhir yaitu uji *dependent sample t test* yaitu uji hipotesis (tabel 12) sebesar 0,000 dengan taraf signifikan 0,05 sehingga nilai sig (2-tailed) <0,05, dapat disimpulkan bahwa H₀ ditolak dan H₁ diterima. Artinya pengujian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick on The Draw* Berbantuan LKPD *Snakes and Ladders* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar di SMP Katolik Padadita. Berdasarkan Hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan di atas, dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick on The Draw* Berbantuan LKPD *Snakes and Ladders* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VIII di SMP Katolik Padadita. Model pembelajaran ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan partisipasi. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif juga mampu meningkatkan prestasi belajar IPA siswa SMP (Asiyatin, 2022). Peserta didik tidak hanya terlibat secara kognitif dalam memahami materi pelajaran, tetapi juga secara sosial melalui kerja sama tim dan diskusi kelompok. LKPD *Snakes and Ladders* juga membantu dalam pembelajaran pembelajaran sehingga sejalan atas karakteristik peserta didik yang senang bermain (Apriani & Rahayu, 2022). Permainan ini melibatkan kotak-kotak berisi pertanyaan, dimana setiap kali bermain peserta didik harus melewati dan menjawab pertanyaan tersebut, pemanfaatan LKPD *snakes and ladders* menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif, yang pada akhirnya dapat menghasilkan peningkatan hasil belajar peserta didik (Maulana et al, 2024).

Kesimpulan

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* berbantuan LKPD *snakes and ladders* terdapat pengaruh hasil belajar peserta didik, dan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP Katolik Padadita. Berdasarkan hasil uji *dependent sample t test* diperoleh nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* 0,000 untuk hasil belajara kelas kontrol pada *pretest* dan *posttest* artinya nilai tersebut kurang dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan H₀ ditolak, dan *dependent* diperoleh nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* 0,000 untuk hasil kelas eksperimen pada *pretest* dan *posttest* artinya nilai tersebut kurang dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan H₀ ditolak dan H₁ diterima, artinya terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* berbantuan LKPD *snakes and ladders* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII di SMP Khatolik Padadita.

Penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu fokus penelitian hanya menilai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw* berbantuan LKPD *Snakes and Ladders* terhadap hasil belajar, tanpa mempertimbangkan faktor-faktor lain seperti motivasi,

keterlibatan belajar, atau gaya belajar peserta didik yang mungkin turut memengaruhi hasil pembelajaran. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menerapkan model *Quick on the Draw* berbantuan LKPD *Snakes and Ladders* pada jenjang, mata pelajaran, atau konteks sekolah yang berbeda guna menguji konsistensi hasil. Selain itu, penambahan variabel seperti motivasi atau keterlibatan belajar dapat memberikan gambaran yang lebih menyeluruh.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

- Alfajar, F., Mustainah., Tawil, M & Polii, J.J. (2019). Pengaruh Kualitas Terhadap Kepuasan Pelanggan Pada Makassar Jeans House Kota Palu. *Journal Of Administration And Management Publik Literation*. 1(1) 37-50. <https://doi.org/10.26858/pdr.v3i1.12467>
- Anggraeni, N.O., Abidin, Y & Wahyuningsih, Y (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Indonesia Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*. 8 (1) 22-35. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v8i1.3976>
- Apriani, T., & Rahayu, P. Y. (2022). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Facilitator And Explaining. *Jurnal PELITA*, 2(2), 44-51. <https://doi.org/10.54065/pelita.2.2.2022.100>
- Artika, S & Abdullah, Y. (2024). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Quick On The Draw Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI X Di SMK Negeri 1 Tanjung Pura. *JMI: Jurnal Millia Islamia*. 2 (2) 359-368.
- Asyatin, A. (2022). Peningkatan Prestasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Kuis Team Siswa Kelas 8 SMPN 1 Saradan. *Jurnal Pelita: Jurnal Pembelajaran IPA Terpadu*, 2(1), 1-6. <https://doi.org/10.54065/pelita.2.1.2022.218>
- Dai Koi, Y., & Bano, V.O (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kepala Bernomor Struktur Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik . *Jurnal Biogenerasi*. 7 (1) 225-230.
- Hadi, V.R., Yogica, R., Ardi. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture And Picture Terhadap Kompetensi Belajar Peserta didik Pada Materi Sistem Ekskresi Kelas XI MAN 3 Pesisir Selatan. *J. Pedagogi Hayati*. 3(2), 24-31 <https://doi.org/10.31629/PH.V3I2.1638>
- Hasanah, U., Fajrie, N & Kurniati, D (2023). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SD Melalui Pendidikan Matematika Realistik Berbantuan Ular Tangga. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*. 7 (2) 321-330. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i2.2441
- Hutagalung, T. B., Siger, R & Ramli, A (2024). Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas XI-4 UPT SMP Negeri 8 Medan. *Indo-Mathedu Intellectuals journal*. 5 (6), 7985-7994. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i2.44974>
- Jongu, A., & Bano, V.O (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Katolik Anda Luri Waingapu. *Jurnal*

- Biologi Dan Pembelajarannya (JB&P)*. 10 (1) 25-36.
<https://doi.org/10.29407/jbp.v10i1.19584>
- Kharina, A & Arsanti, M (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Prosiding*. 2 (1) 992-997.
- Kondameha, W., Bano, V.O & Sumba R.R (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Video Animasi Dilengkapi LKPD Quiz Berbasis Games Terhadap Hasil Belajar Di SMP Negeri 2 Waingapu. *BEST Jurnal (Biology Education, Sains And Technology)*. 6 (2) 01-07.
- Lokat, Y.T., & Bano, V.O (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture And Picture Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Binomial*. 5 (2) 126-135.
<https://doi.org/10.46918/bn.v5i2.1450>
- Maulana, A., Sofyan, F. S & Repelita, T (2024). Effectiveness Value Of The Use Of Snakes And Ladders Learning Media On Student Learning Outcomes. *Jurnal Civic And Social Studies*. 8 (1) 74-79. <https://doi.org/10.31980/journalcss.v8i1.1439>
- Mauliandri, P. T. V (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (Numbered Head Together) terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 3 (2), 132-140. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18517>
- Nadifatinisa, N & Sari, P.M (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS) Pada Pembelajaran IPA Materi Ekosistem Kelas V. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*. 4 (2) 344-351.
<https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37574>
- Nasution, L.M (2017). Statistik Deskriptif. *Jurnal Hikmah*. 14 (1) 49-55.
- Nurbaizura, S., Karta, W & Suarta, I.N (2022). Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kognitif, Basan Dan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Mutiara Pendidikan*. 2 (2) 54-60. <https://doi.org/10.29303/jmp.v2i2.3547>
- Oru, A.B., Bano, V.O & Enda, R.R.H (2023). Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan LKPD Mind Mapping Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di SMP Negeri Matawai Iwi. *Jurnal Inovasi Penelitian*. 4 (2) 401-410.
<https://doi.org/10.47492/jip.v4i2.2687>
- Putri, D.N.D., Islamiah, F., Andini, T & Marina, A (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Daan Sosial Humaniora*. 2 (2) 363-374.
<https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i2.4290>
- Safitri, L.A., Maulana, A & Damayanti (2018). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Quick On The Draw Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Gerak Pada Manusia Kelas VIII SMP Negeri 3 Pallangga. *Jurnal Biotek*. 6 (1), 49-52.
<https://doi.org/10.24252/jb.v6i1.5070>
- Tarigan, G.F (2022). Analisis Instrumen Tes Menggunakan Rasch Model Dan Software Spss 22.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. 16 (2) 93-96.
<https://doi.org/10.15294/jipk.v16i2.30530>
- Wati, A (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2 (1) 68-73.

- Watoni, S. M (2019). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Pada Bidang Studi Akuntansi. *Jurnal Manajemen Dan Ilmu Pendidikan*. 1 (1), 64-80.
<https://doi.org/10.36088/manazhim.v1i1.138>
- Wiratama, W.M.P (2020). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Quick On The Draw. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*. 10 (3) 187-197.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p187-197>