

Implementasi Strategi *Quick on the Draw* dalam Pembelajaran Memahami Informasi Teks Deskripsi

Intama Jemy Polii ^{1,*} , Abdul Muqit ² , Justien R. R. Wuisang ³ , dan Jerry Rommy Herter Wuisang ⁴ 

¹ Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Manado, 95618, Minahasa, Provinsi Sulawesi Utara, Indonesia

² Program Studi Teknik Mesin, Politeknik Negeri Malang, 65141, Malang, Provinsi Jawa Timur, Indonesia

³ Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni,

Universitas Negeri Manado, 95618, Minahasa, Provinsi Sulawesi Utara, Indonesia

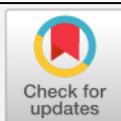
⁴ Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Manado, 95618, Minahasa, Provinsi Sulawesi Utara, Indonesia

* Korespondensi: intamapolii@unima.ac.id

INFO ARTIKEL

Info Publikasi:

Artikel Hasil Penelitian



Sitasi Cantuman:

Polii, I. J., Muqit, A., Wuisang, J. R. R., & Wuisang, J. R. H. (2021). *Implementation of Quick on the Draw Strategy in Learning to Understand Description Text Information*. *Society*, 9(1), 140-150.

DOI: [10.33019/society.v9i1.311](https://doi.org/10.33019/society.v9i1.311)

Hak Cipta © 2021. Dimiliki oleh Penulis, dipublikasi oleh Society

OPEN  ACCESS



Artikel dengan akses terbuka.

Lisensi: Atribusi-NonKomersial-BerbagiSerupa (CC BY-NC-SA)

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas VII SMP Negeri 4 Tondano dalam memahami informasi dalam teks deskriptif. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 28 siswa kelas VII-A. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi *Quick on the Draw* dalam pembelajaran memahami informasi teks deskriptif menciptakan suasana belajar yang menggairahkan siswa. Dengan demikian memungkinkan semua siswa untuk berperan aktif selama pembelajaran karena sembilan langkah *Quick on the Draw* menempatkan siswa sebagai subjek. Siswa menggunakan potensinya untuk berpikir secara mandiri, memecahkan masalah bersama, dan memperoleh informasi tambahan yang tidak diberikan oleh guru. Hasil tes akhir menunjukkan bahwa dari 28 siswa, 27 siswa (96,42%) mendapat nilai di atas 75, dan 1 siswa (3,58%) di bawah standar. Kemampuan pemahaman siswa dalam memahami teks deskriptif klasikal sebesar 83, melampaui Standar Ketuntasan Belajar Minimal.

Dikirim: 13 Februari, 2021;

Diterima: 28 Juni, 2021;

Dipublikasi: 29 Juni, 2021;

Kata Kunci: Informasi Teks Deskriptif; *Quick on the Draw*; Strategi Pembelajaran; Suasana Belajar

1. Pendahuluan

Era digital saat ini perlu dihadapi dengan kemampuan literasi yang memadai karena tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan informasi yang pesat memberikan akses positif dan negatif bagi setiap individu (Aslan, 2019). Aribowo, sebagaimana dikutip dalam Palupi (2020) bahwa kecepatan informasi terkadang menyebabkan informasi yang beredar menjadi informasi mentah yang tidak diedit dan diverifikasi. Kelebihan positif dari pesatnya perkembangan informasi di era digital saat ini (Setiawan, 2017) merupakan bentuk kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat (Laksono, 2017), yang memberikan kemudahan bagi setiap individu untuk mencari informasi yang mereka miliki. Perlu. Namun, kelebihan negatifnya adalah perkembangan era digital seringkali menjadikan individu sebagai korban hoaks, terutama di kalangan anak-anak.

Pesatnya perkembangan informasi di era digital saat ini sudah menjadi kebutuhan. Oleh karena itu, cara terbaik untuk mempersiapkan anak menghadapi perubahan dan perkembangan informasi adalah dengan membekali mereka dengan keterampilan literasi atau membaca. Burns *et al.* (2009) menyatakan bahwa membaca merupakan keterampilan yang vital dalam masyarakat yang melek huruf seperti masyarakat saat ini. Kemampuan membaca, menulis, dan berbicara bahasa lisan digunakan untuk pembelajaran sepanjang hayat di rumah, tempat kerja, dan masyarakat (Suyono, sebagaimana dikutip dalam Febriani, 2017). Oleh karena itu, membaca merupakan salah satu dari empat keterampilan yang harus dikuasai siswa dalam proses pembelajaran bahasa, termasuk bahasa Indonesia (Pusung *et al.*, 2020). Apalagi dalam pembelajaran mutakhir abad 21 ini, pergeseran paradigma pembelajaran dari ruang kelas ke ruang virtual atau yang disebut juga dengan "*cyber pedagogy*" (pedagogi siber) sangat kuat.

Pemanfaatan teknologi internet yang dapat menjadi sarana untuk mempermudah pekerjaan kita (Yuniar *et al.*, 2020), tidak lepas dari proses belajar mengajar antara siswa dan guru (Khafit *et al.*, 2020). Pembelajaran di sekolah merupakan kegiatan utama dalam meningkatkan kualitas pendidikan nasional (Anzar, & Mardhatillah, 2018).

Pemanfaatan teknologi internet sebagai sumber belajar bagi anak merupakan suatu keharusan yang mutlak karena pembelajaran tidak lagi berorientasi pada guru atau buku teks tetapi beralih ke berbasis web. Pembelajaran akan lebih mudah dilaksanakan melalui internet, apalagi jika dikaitkan dengan mencari referensi, seperti berbagai jurnal atau hasil penelitian yang dipublikasikan (Setiyani, 2010). Sebagai salah satu sumber yang tidak terbatas, internet juga menyediakan berbagai macam informasi. Pemikiran ini menjadi argumentasi substantif penguasaan keterampilan membaca di kalangan anak sekolah karena penguasaan keterampilan membaca juga erat kaitannya dengan prestasi belajar siswa dan merupakan salah satu kunci keberhasilan siswa mengikuti proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran di sekolah merupakan bagian dari kegiatan pendidikan yang akan membawa siswa ke keadaan yang lebih baik (Anzar & Mardhatillah, 2018).

Pembelajaran keterampilan membaca memiliki kedudukan penting, sebagai salah satu keterampilan berbahasa yang harus diajarkan kepada siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini sangat argumentatif karena keterampilan ini telah diajarkan sejak siswa di sekolah dasar. Melalui pembelajaran membaca, guru bahasa Indonesia dapat membantu mengatasi kesulitan siswa dalam menyerap dan menemukan informasi yang terkandung dalam teks. Kesulitan belajar yang dialami siswa biasanya terlihat dengan munculnya gangguan

perilaku siswa, seperti membuat keributan di kelas dan mengganggu teman belajarnya (Januarti *et al.*, 2016). Hal ini sangat mendasar karena belajar membaca memiliki kedudukan yang sangat strategis dalam proses pembelajaran karena penguasaan keterampilan ini berguna untuk mempelajari bahasa Indonesia dan semua mata pelajaran. Bahkan bisa menjadi lebih penting karena setiap aspek kehidupan melibatkan membaca (Januarti *et al.*, 2016).

Harapan ini cukup idealis. Namun dalam praktiknya, pembelajaran membaca di sekolah seringkali menjadi kegiatan yang cukup menyulitkan siswa hingga kurang tertarik untuk belajar membaca. Kesulitan ini bertambah jika dihadapkan pada pembelajaran membaca teks yang isinya memiliki tingkat kesulitan yang tinggi. Siswa kesulitan memahami struktur teks dan keseluruhan isi bacaan. Pembelajaran membaca pada Kurikulum 2013 yang menekankan pada pembelajaran berbasis teks menuntut siswa untuk membaca berbagai teks (Agustina, 2017). Mahsun (2014) menekankan pentingnya siswa belajar membaca berbagai teks. Dengan membaca berbagai teks, siswa akan belajar berbagai pengetahuan yang berguna bagi mereka untuk melanjutkan pendidikan tinggi.

Salah satu jenis teks yang wajib dipelajari siswa, khususnya di tingkat sekolah menengah pertama, adalah teks bergenre deskriptif. Teks deskriptif menggambarkan sesuatu sehingga pembaca dapat merasakan, melihat, mendengar, atau mengalami seperti yang dirasakan oleh panca indera (Mahsun, 2014; Semi, sebagaimana dikutip dalam Rahayu, 2017).

Agar pembelajaran memahami informasi dalam teks deskripsi dapat berlangsung dengan baik, perlu diimbangi dengan kesungguhan dan kreativitas guru dalam mengajarkannya. Guru harus membimbing dan mengarahkan siswa tentang bagaimana menemukan informasi penting dalam teks deskriptif. Guru secara kreatif mencari solusi dengan melaksanakan pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat, kreativitas dan menantang siswa untuk terlibat penuh dalam pembelajaran.

Strategi pembelajaran *Quick on the Draw* merupakan salah satu strategi yang dapat menumbuhkan semangat dan kreativitas siswa dalam belajar. Strategi ini menekankan aktivitas dinamis melalui kerja tim dan kecepatan menyelesaikan tugas (Ginnis, 2008). Lebih lanjut Ginnis mengemukakan beberapa unsur dalam kegiatan pembelajaran *Quick on the Draw*, yaitu kerja individu, kerja kelompok, bergerak, berbicara, mendengarkan, membaca, menulis, dan melihat.

Penelitian ini diarahkan untuk mendeskripsikan penerapan strategi *Quick on the Draw* sebagai upaya meningkatkan kemampuan siswa SMP dalam memahami isi teks deskriptif.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain yang dimaksud mencoba untuk menggabungkan prosedur penelitian dengan tindakan substantif, tindakan yang diambil dalam disiplin penyelidikan, untuk memahami apa yang terjadi dalam proses perbaikan dan perubahan (Arikunto & Suhardjono, 2015). Perancangan ini digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, baik proses maupun hasil. Penerapan strategi *Quick on the Draw* melalui PTK diharapkan dapat memberikan solusi atas permasalahan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran membaca teks deskriptif. Penerapan strategi *Quick on the Draw* untuk mengatasi kendala siswa dalam pembelajaran membaca teks deskriptif dilakukan melalui serangkaian kegiatan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi tindakan yang dilakukan selama dua siklus.

Lokasi penelitian ini berada di SMP Negeri 4 Tondano, sedangkan subjek penelitiannya adalah siswa kelas VII-A yang berjumlah 28 siswa. Keadaan subjek penelitian heterogen.

Penelitian ini dilaksanakan pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2019/2020. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dengan guru kelas Bahasa Indonesia SMA Negeri 4 Tondano.

Untuk mendapatkan hasil yang diharapkan, penerapan strategi *Quick on the Draw* dibagi menjadi tiga kegiatan, yang meliputi tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi tindakan. Pada tahap perencanaan, diidentifikasi permasalahan yang dialami siswa dalam pembelajaran. Kemudian menganalisis kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, merancang bahan ajar, dan memilih bahan bacaan untuk siswa. Selanjutnya disusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

Saat melaksanakan tindakan, guru melakukan pembelajaran, sedangkan peneliti bertindak sebagai pengamat. Pembelajaran yang dilakukan mengikuti sembilan langkah strategi *Quick on the Draw* yang telah dirancang dalam RPP, yang dijabarkan ke dalam tiga tahapan utama yaitu persiapan, inti, dan penutup.

Tahap pertama adalah persiapan, yang bertujuan untuk mengkondisikan peserta didik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, serta menjelaskan manfaat penguasaan kompetensi dasar yang dipelajari. Pada tahap inti, dengan langkah-langkah kegiatan, bagilah kelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari tiga siswa yang ditandai dengan warna berbeda berupa potongan kertas berwarna yang diletakkan di atas meja sebagai identitas kelompok. Pada langkah selanjutnya, materi dan teks deskriptif dibagikan untuk dibaca siswa. Siswa membaca teks selama sepuluh menit, menggunakan teknik membaca senyap.

Tahap selanjutnya adalah kompetisi di mana setiap kelompok mengambil pertanyaan yang ditulis di selembar kertas berwarna. Pertanyaan dibawa ke kelompok untuk didiskusikan, dan jawabannya ditulis di selembar kertas. Siswa lain dalam kelompok membawa jawaban kelompok kepada guru pada langkah berikutnya. Guru dengan cepat memeriksa jawaban yang telah disampaikan dan melakukan koreksi. Jika ditemukan jawaban yang tidak sesuai, kelompok yang mengerjakannya mengambil pekerjaan dan mengoreksinya sesuai dengan catatan/koreksi guru. Kemudian, pengumuman pemenang, kelompok dengan pekerjaan tercepat dan jawaban benar, dinyatakan sebagai pemenang. Hal ini dilakukan untuk menumbuhkan semangat belajar siswa di mana upaya mereka dihargai.

Langkah selanjutnya adalah mendiskusikan semua soal yang telah dilakukan untuk memperkuat pemahaman siswa lebih lanjut tentang isi bacaan. Langkah terakhir adalah tes individu yang bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap isi bacaan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan tes. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran dari awal sampai akhir. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi tentang tanggapan dan pengalaman siswa menggunakan strategi *Quick on the Draw*. Tes dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami isi bacaan. Bentuk tes yang digunakan adalah tes tertulis berupa soal uraian.

3. Hasil Penelitian

Uraian hasil penelitian diurutkan berdasarkan setiap siklus tindakan selama dua siklus, yang meliputi tahap perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi. Berbagai hal perlu dipersiapkan dan dilaksanakan pada tahap perencanaan sebelum tindakan dilakukan. Proses pembelajaran digambarkan dengan menggunakan strategi *Quick on the Draw* pada tahap tindakan dan observasi, yang terdiri dari sembilan langkah. Hasil observasi aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran dideskripsikan. Pada tahap refleksi, dijelaskan hasil evaluasi pada setiap siklus, beserta kelemahan-kelemahannya yang perlu diperbaiki.

Siklus I dimulai dengan perencanaan. Rencananya, pembelajaran memahami informasi dalam teks deskriptif dengan strategi *Quick on the Draw* dilakukan dalam dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 3 x 40 menit untuk setiap pertemuan. Jadwal pertemuan mengikuti jadwal pembelajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah. Pembelajaran siklus I menggunakan satu RPP untuk dua kali pertemuan, dengan Kompetensi Dasar “Memahami informasi dalam teks deskriptif yang berkaitan dengan suatu objek atau tempat”. Sembilan langkah pembelajaran *Quick on the Draw* dijelaskan dalam tiga tahapan utama yaitu persiapan, kegiatan inti, dan penutup, untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami teks deskriptif. Teks deskriptif yang diberikan kepada siswa berjudul “Danau Tondano”, dikutip dari “Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas”. Teks ini sengaja dipilih karena siswa mengetahui keberadaan Danau Tondano. Selanjutnya, instrumen penilaian dan format observasi juga disiapkan.

Dalam pelaksanaan tindakan, pertemuan pertama diawali dengan tahap persiapan. Pada tahap persiapan atau pembelajaran pendahuluan, dijelaskan lima langkah awal strategi *Quick on the Draw*. Pada awal pembelajaran, guru menitikberatkan pada pengkondisian siswa agar memiliki motivasi dan semangat untuk mengikuti pembelajaran. Guru mencoba membuka pelajaran dengan santai, menanyakan keadaan dan bercanda dengan siswa untuk menciptakan suasana yang menyenangkan. Selanjutnya guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Guru menuliskan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran di papan tulis. Untuk memastikan bahwa siswa telah memahami dasar-dasar dan tujuan pembelajaran, guru mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa. Dari jawaban mereka, terlihat bahwa siswa sudah memahami kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Guru mencoba menjelaskan manfaat yang diperoleh siswa dengan menguasai kompetensi dasar yang dipelajari untuk memusatkan perhatian siswa. Hal ini dilakukan agar siswa mengetahui manfaat pembelajaran kompetensi dasar tersebut bagi kehidupannya.

Kegiatan selanjutnya pada tahap persiapan adalah apersepsi. Guru berupaya membangun pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, mengaitkan pengetahuan yang dimiliki siswa dengan materi pembelajaran. Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang pengetahuan dan pengalaman mereka tentang suatu objek atau tempat yang pernah mereka kunjungi. Misalnya, guru meminta tiga siswa secara bergiliran menceritakan tempat-tempat berkesan yang pernah mereka kunjungi. Guru dapat melakukan apersepsi dengan baik sehingga skemata siswa yang berkaitan dengan teks deskriptif dapat diaktifkan.

Tahap inti dimulai dengan langkah pertama dari strategi *Quick on the Draw*, yaitu menyiapkan serangkaian pertanyaan sebagai langkah. Seperangkat pertanyaan yang disiapkan oleh guru akan dibagikan kepada setiap kelompok. Setiap pertanyaan ditulis pada selembar kertas yang telah diwarnai. Guru menjelaskan bahwa beberapa pertanyaan di kertas berwarna, dan setiap kelompok akan mengambil pertanyaan sesuai dengan warna identitas kelompok. Misalnya, kelompok merah akan mengambil pertanyaan yang ditulis di selembar kertas merah. Guru menjelaskan bahwa pertanyaan yang disiapkan bertujuan untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam teks bacaan.

Tahap kedua adalah tahap inti. Tahap ini membagi kelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari tiga siswa. Guru membagi kelompok secara heterogen dalam hal kemampuan akademik dan jenis kelamin—jumlah kelompok yang dibentuk menjadi sembilan kelompok. Sesuai dengan pengaturan guru, setiap kelompok menempati posisi yang ditandai dengan warna berbeda berupa kertas berwarna yang diletakkan di atas meja. Dengan demikian, penamaan kelompok didasarkan pada warna identitas.

Langkah ketiga, pembagian materi dalam bentuk LKPD, berisi uraian materi tentang makna teks deskriptif, ciri-ciri teks deskriptif, dan struktur teks deskripsi. Siswa diarahkan terlebih dahulu untuk mendiskusikan deskripsi materi yang berkaitan dengan teks deskriptif. Guru bertanya kepada siswa apakah ada siswa yang belum memahami deskripsi materi teks deskripsi untuk bertanya kepada guru. Kemudian, setelah semua, siswa memahami deskripsi materi teks deskriptif. Guru mengarahkan siswa untuk membaca contoh teks deskriptif berjudul "Danau Tondano" selama sepuluh menit, dengan menggunakan teknik *silent reading*. Teknik membaca ini bertujuan agar siswa dapat memahami isi bacaan secara mendalam.

Langkah keempat adalah lomba kecepatan menjawab pertanyaan. Kompetisi ini bertujuan untuk menguji pemahaman masing-masing kelompok terhadap isi teks "Danau Tondano". Setiap kelompok mengambil pertanyaan yang ditulis di selembar kertas berwarna. Setiap kelompok mengirimkan satu anggota untuk mengambil soal yang ditulis di kertas berwarna, dan warna yang diambil sesuai dengan warna identitas kelompok. Guru memberi isyarat, "Mulai!". Utusan kelompok berlari ke meja guru, mencari potongan kertas sesuai warna kelompoknya. Kegiatan itu menyenangkan. Lembaran berwarna yang berisi soal-soal tersebut dibawa oleh para delegasi ke kelompok untuk dikerjakan, dan jawabannya ditulis di selembar kertas. Sembilan pertanyaan dikerjakan di mana setiap kelompok mengerjakan satu pertanyaan. Kelompok Merah menjawab pertanyaan, "Bagaimana posisi Danau Tondano?". Kelompok putih mengerjakan pertanyaan "Jenis ikan apa yang terdapat di Danau Tondano?", kelompok kuning mengerjakan pertanyaan "Bagaimana keindahan Danau Tondano?", dan kelompok hijau mengerjakan pertanyaan "Seberapa luas dan di Danau Tondano?". Kelompok ungu menjawab pertanyaan, "Bagaimana sejarah Danau Tondano?". Kelompok cokelat menjawab pertanyaan, "Apa nama tempat yang mengelilingi Danau Tondano?". Kelompok biru menjawab pertanyaan, "Apa saja nama-nama tempat wisata di sekitar Danau Tondano?" Kelompok Jingga menjawab pertanyaan, "Apa yang membuat Danau Tondano begitu terkenal?". Kelompok Maroon menjawab pertanyaan, "Apa yang harus dilakukan agar Danau Tondano tetap indah?".

Langkah kelima adalah mengirimkan jawaban kelompok. Terjadi pergantian peran, siswa yang mengirimkan jawaban dari kelompok berbeda dengan yang dikirim untuk mengerjakan soal. Jawabannya diserahkan kepada guru. Guru dengan cepat memeriksa jawaban yang telah disampaikan dan melakukan koreksi. Siswa tampak sangat antusias dalam menyampaikan jawaban yang telah dikerjakan masing-masing kelompok, meminta guru untuk segera mengecek hasil pekerjaan di bawah utusan. Jawaban kelompok yang tidak sesuai dengan pertanyaan dan tidak lengkap diminta untuk dibawa kembali ke kelompok dan dikerjakan ulang sesuai koreksi dan permintaan guru.

Pertemuan kedua melanjutkan kegiatan pertemuan pertama yaitu langkah keenam, ketujuh, kedelapan, dan kesembilan dari strategi *Quick on the Draw*. Guru membuka pembelajaran seperti yang dilakukan pada pertemuan pertama. Guru mengingatkan siswa bahwa pembelajaran pada pertemuan kedua merupakan lanjutan dari pertemuan pertama. Guru memeriksa ingatan siswa tentang apa yang telah mereka pelajari pada pertemuan pertama. Terlihat bahwa setiap siswa mengingat dengan baik materi untuk kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama. Pada langkah keenam ini, siswa memasukkan kembali jawaban yang telah dikoreksi. Utusan itu membawa kembali jawaban yang dikoreksi kepada guru. Guru memeriksa hasil kerja kelompok dan menemukan semua jawaban sesuai dengan pertanyaan. Waktu yang diberikan kepada kelompok yang lebih lama dan dikerjakan di rumah menjadikan hasil pekerjaannya setelah soal.

Langkah ketujuh, pengumuman pemenang. Pada langkah ini, guru akan mengumumkan pemenang kompetisi. Guru mengatakan bahwa kelompok yang bekerja paling cepat dan memiliki jawaban yang benar dinyatakan sebagai pemenang. Guru mengatakan bahwa semua kelompok telah mengerjakan tugas yang diberikan dengan baik. Apresiasi guru kepada siswa dilakukan untuk menjaga semangat dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Upaya guru untuk membuat semangat belajar siswa tidak surut karena usahanya diapresiasi.

Langkah kedelapan membahas semua soal yang telah dikerjakan. Guru melakukan kegiatan ini untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap informasi dalam teks deskriptif "Danau Tondano" yang dipelajari. Pertanyaan dibahas satu persatu dengan melibatkan siswa melalui curah pendapat (*brainstorming*). Guru tidak hanya memberikan ceramah tetapi melibatkan siswa dalam menjelaskan jawaban dari setiap pertanyaan. Ketujuh pertanyaan yang dilakukan jiwa tersebut dapat dibahas secara tuntas, sehingga semakin memperkuat pemahaman siswa terhadap isi bacaan.

Pada langkah kesembilan, dilakukan tes individu untuk menguji pemahaman siswa terhadap isi bacaan secara individu. Guru memberikan tes tertulis berupa soal uraian. Ada lima pertanyaan yang dilakukan siswa, yang dijadikan indikator kemampuan siswa dalam memahami informasi dalam teks bacaan, yaitu (1) deskripsi lokasi Danau Tondano, (2) deskripsi keindahan Danau Tondano, (3) deskripsi flora dan fauna di Danau Tondano, (4) deskripsi nama daerah di sekitar Danau Tondano, dan (5) deskripsi sejarah terjadinya Danau Tondano. Kelima indikator tersebut disajikan dalam 5 item untuk memudahkan siswa dalam mengerjakannya. Untuk setiap item, rentang skornya adalah (1-4). Indikator ketuntasan hasil belajar adalah 75. Jika siswa mendapat nilai 75 ke atas berarti tuntas dan sebaliknya. Jika mereka mendapatkan skor 74 ke bawah, itu berarti mereka belum selesai.

Hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I menunjukkan bahwa berdasarkan hasil tes yang diperoleh dari 28 siswa kelas VII SMP Negeri 4 Tondano, sebanyak 24 siswa (85,71%) mendapat nilai di atas 75 yang berarti tuntas, sedangkan 4 siswa (14,29%) belum selesai. Nilai rata-rata kemampuan siswa dalam memahami informasi teks deskriptif adalah 78. Meskipun secara klasikal, rata-rata kemampuan siswa telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), masih perlu perbaikan lebih lanjut. Semua siswa mencapai KKM, dan secara klasikal kemampuan siswa dapat ditingkatkan kembali, sehingga perlu penelitian lebih lanjut pada siklus II.

Dari hasil refleksi, terdapat kelemahan yang ditemukan pada siklus I yaitu penyajian materi pembelajaran secara konvensional, tanpa media IT yang sesuai. Begitu pula dalam pembahasan ulang soal/soal yang dikerjakan masing-masing kelompok. Kemudian, masih ada siswa yang belum sepenuhnya serius mengikuti pembelajaran. Dari segi hasil, masih ada empat siswa yang belum mencapai ketuntasan, menurut KKM. Kemampuan siswa klasikal perlu ditingkatkan lagi.

Pada siklus II, penerapan strategi pembelajaran *Quick on the Draw* menitikberatkan pada penguatan dan perbaikan tindakan pada siklus I. Untuk perencanaan, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran seperti siklus I dan RPP memiliki kesamaan untuk kedua pertemuan tersebut. Yang membedakan adalah teks bacaan yang diberikan kepada siswa. Teks bacaan akan diganti dengan mempertimbangkan tingkat kesulitan siswa kelas VII SMP. Teks bacaan tersebut disusun oleh guru berjudul "SMP Negeri 4 Tondano, Kebanggaanku". Instrumen penilaian menggunakan soal tes deskripsi dan format observasi yang sama dengan siklus I. Sembilan langkah pelaksanaan pembelajaran *Quick on the Draw* dijelaskan dalam tiga tahapan utama, yaitu persiapan, inti, dan penutup. Pada siklus II pelaksanaan pembelajaran didukung dengan media pembelajaran laptop dan LCD menggunakan aplikasi Microsoft Power Point.

Pertemuan pertama dimulai dengan persiapan. Guru menyapa siswa, meminta mereka untuk mensyukuri nikmat Tuhan yang memberikan mereka kesehatan dan kesempatan belajar. Guru menunjuk seorang siswa berdoa untuk membuka pelajaran. Guru berusaha membangun keasyikan belajar dengan cara bercerita yang lucu, sehingga membuat suasana belajar menjadi santai. Guru mengulang menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran serta memastikan siswa masih mengingatnya. Tampaknya siswa masih mengingat kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Guru melanjutkan kegiatan mengarahkan pemahaman siswa terhadap isi bacaan yang akan dibacanya tetapi belum menyerahkan judul bacaan. Guru mengajukan pertanyaan tentang keadaan sekolahnya, mulai dari identitas sekolah, kedudukan sekolah, keadaan gedung, dan keberadaan guru. Siswa dapat menjawab semua pertanyaan guru dengan baik.

Tahap ini melakukan langkah pertama dari strategi *Quick on the Draw*: menyiapkan satu set pertanyaan yang terdiri dari delapan item. Kedelapan pertanyaan ini telah disiapkan dan ditulis pada kertas berwarna berbeda. Soal-soal yang disusun dimaksudkan agar guru dapat menggali isi bacaan. Pertanyaan-pertanyaan ini akan dibagikan kepada setiap kelompok untuk dijawab dengan cepat. Langkah kedua adalah membagi kelompok. Pembagian kelompok tidak lagi dilakukan mengikuti pembagian kelompok pada siklus I, dan jumlah kelompok tetap sama. Kali ini warna identitas grup diubah. Pada langkah ketiga, guru membagikan kembali LKPD yang berisi uraian materi dan teks bacaan. Siswa membaca deskripsi materi dan membaca teks bacaan berjudul "Sekolah yang Saya Banggakan", dilanjutkan dengan langkah keempat yaitu lomba kecepatan menjawab soal. Kelompok mengirimkan salah satu anggota untuk mengambil soal-soal yang tertulis di kertas berwarna dan warna yang diambil sesuai dengan warna identitas kelompok. Delegasi kelompok berlari ke meja guru ketika guru menyuruh untuk memulai. Utusan itu mengambil selembar kertas dan membawanya ke kelompok. Kegiatan itu menyenangkan. Lembaran berwarna yang berisi soal-soal di bawah delegasi ke kelompok untuk dikerjakan, jawabannya ditulis di secarik kertas. Pada langkah kelima, utusan mengembalikan jawaban kelompok kepada guru. Guru dengan cepat memeriksa jawaban yang telah disampaikan dan melakukan koreksi. Guru meminta kesungguhan setiap kelompok untuk mengerjakan tugas sesuai saran guru. Karena waktu pembelajaran sudah habis, guru meminta setiap kelompok untuk mengerjakan tugas yang diberikan di rumah. Guru meminta teks bacaan untuk dibacakan kembali. Tujuan pemberian tugas tersebut agar siswa mengerjakannya dengan lebih baik dan memperdalam isi bacaan.

Pertemuan kedua dimulai kembali dengan mempersiapkan siswa untuk langsung menuju kegiatan inti yaitu langkah keenam sebagai kelanjutan dari kegiatan pertemuan pertama. Utusan itu membawa kembali jawaban yang dikoreksi kepada guru. Guru mengecek jawaban setiap kelompok. Setelah mengecek semua hasil kerja kelompok, dilanjutkan ke langkah ketujuh yaitu pengumuman pemenang. Guru mengumumkan bahwa semua kelompok adalah pemenang. Guru memberikan penghargaan kepada semua kelompok yang telah bekerja dengan baik. Semua siswa mendapatkan hadiah dari guru. Tampak semua siswa senang dengan penghargaan yang diberikan oleh guru.

Pada langkah kedelapan, guru membahas semua soal yang telah dikerjakan. Guru menggunakan LCD untuk membahas secara lebih mendalam semua pertanyaan yang diberikan. Hasil diskusi disajikan menggunakan aplikasi PowerPoint. Proses presentasi diselingi dengan tanya jawab antara guru dan siswa. Guru berusaha agar semua siswa memahami materi yang disampaikan, terutama memperhatikan keempat siswa yang pada siklus I belum mencapai ketuntasan. Guru meminta keempat siswa menjawab pertanyaan terkait pendalaman isi bacaan. Setelah berdiskusi secara mendalam, guru meminta siswa untuk

mempersiapkan diri mengikuti tes secara individu. Pada siklus II, tes dilakukan secara tertulis, dimana siswa mengerjakan lima soal untuk menunjukkan kemampuan siswa dalam memahami teks informasi "Sekolahku bangga padaku". Soal sebagai ukuran kemampuan siswa yaitu (1) mendeskripsikan posisi sekolah, (2) mendeskripsikan keadaan halaman sekolah, (3) mendeskripsikan keadaan bangunan, (4) mendeskripsikan keadaan taman sekolah, dan (5) mendeskripsikan keadaan perpustakaan.

Hasil tes siklus II menunjukkan bahwa dari 28 siswa kelas VII SMP Negeri 4 Tondano, sebanyak 27 siswa (96,42%) nilai di atas 75, hanya satu siswa (3,58%) yang tidak tuntas. Kemampuan siswa memahami informasi teks deskriptif secara klasikal adalah 83, yang berada di luar KKM. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan, seperti terlihat pada **Tabel 1** di bawah ini.

Tabel 1. Peningkatan Kemampuan Siswa

Ketuntasan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Ketuntasan Individu	85,71%	96,42%	10,71%
Rata-rata Klasikal	78	83	5

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi *Quick on the Draw* dalam pembelajaran memahami informasi dalam teks deskripsi menciptakan suasana belajar yang menggairahkan siswa, sehingga memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk berperan aktif selama proses pembelajaran. Penerapan strategi *Quick on the Draw* yang terdiri dari sembilan langkah menempatkan siswa sebagai subjek. Siswa menemukan dan mengkonstruksi pengetahuan yang diwujudkan dalam pembelajaran memahami informasi dalam teks deskriptif. Sembilan langkah pembelajaran strategi *Quick on the Draw* dapat mempersempit peluang siswa untuk menggunakan waktu secara tidak efektif selama pembelajaran. Siswa dapat berpikir secara mandiri dan bersama-sama memecahkan masalah dan menemukan informasi yang dipelajari dimana guru tidak memberikan informasi melalui transfer informasi. Temuan ini sejalan dengan Ginnis (2008, p. 163) bahwa tujuan yang dirancang dalam pembelajaran *Quick on the Draw* bagi siswa meliputi berpikir, kecerdasan emosional, kemandirian, saling ketergantungan, sensasi ganda, dan artikulasi.

Menerapkan strategi *Quick on the Draw* dalam pembelajaran membaca teks menekankan pentingnya bekerja dalam tim dalam kelompok kecil. Dalam praktiknya, kegiatan yang dibangun selama pembelajaran juga menunjukkan keunikan pembelajaran dengan pendekatan kooperatif. Berpikir bersama, bekerja sama, dan menemukan hak bersama untuk menekankan prinsip pembelajaran strategi *Quick on the Draw*, yang sama dengan pembelajaran kooperatif. Manfaat belajar bersama berkorelasi positif dengan peningkatan prestasi belajar siswa; sebagaimana ditekankan oleh Slavin (2005), terdapat teori dasar yang kuat untuk memprediksi bahwa metode pembelajaran kooperatif yang menggunakan tujuan kelompok dan tanggung jawab individu akan meningkatkan prestasi belajar siswa.

Keunggulan penggunaan strategi *Quick on the Draw* dalam pembelajaran membaca teks deskriptif dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai siswa. Hasil tes akhir pada siklus II menunjukkan bahwa dari 28 siswa kelas VII SMP Negeri 4 Tondano, sebanyak 27 siswa (96,42%) mendapat nilai di atas 75, hanya satu siswa (3,58%) yang tidak tuntas. Kemampuan siswa memahami informasi teks deskriptif secara klasikal adalah 83, yang berada di luar KKM. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Dapat ditegaskan bahwa penerapan strategi *Quick*

on the Draw dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 4 Tondano dalam memahami informasi dalam teks deskriptif.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *Quick on the Draw* dalam pembelajaran memahami informasi teks deskriptif menciptakan suasana belajar yang menggairahkan siswa. Hal ini memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk berperan aktif selama pembelajaran karena sembilan langkah *Quick on the Draw* menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran. Sembilan langkah pembelajaran strategi *Quick on the Draw* mempersempit peluang siswa untuk menggunakan waktu secara tidak efektif selama pembelajaran. Siswa menggunakan potensi untuk berpikir secara mandiri dan bersama-sama memecahkan masalah dan menemukan informasi yang dipelajari, yang tidak diberikan oleh guru melalui transfer informasi. Hasil tes akhir menunjukkan bahwa dari 28 siswa kelas VII SMP Negeri 4 Tondano, sebanyak 27 siswa (96,42%) mendapat nilai di atas 75, hanya satu siswa (3,58%) yang tidak tuntas. Kemampuan siswa memahami informasi teks deskriptif secara klasikal adalah 83, yang berada di luar KKM. Dengan demikian, penerapan strategi *Quick on the Draw* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami informasi dalam teks deskriptif.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah berkenan bekerjasama selama penelitian ini.

6. Pernyataan *Conflicts of Interest*

Penulis menyatakan tidak ada potensi konflik kepentingan sehubungan dengan penelitian, kepengarangan, dan/atau publikasi dari artikel ini.

Daftar Pustaka

- Agustina, E. S. (2017). Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks: Representasi kurikulum 2013. *AKSARA: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 18(1), 84-99. Retrieved from <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/aksara/article/view/13585>
- Anzar, S. F., & Mardhatillah, M. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 20 Meulaboh Kabupaten Aceh Barat Tahun Ajaran 2015/2016. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 53-64. Retrieved from <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/25>
- Arikunto, S., & Suhardjono, S. (2015). *Penelitian tindakan kelas* (Revision ed.). Jakarta, Indonesia: Bumi Aksara.
- Aslan, A. (2019). Peran Pola Asuh Orangtua di Era Digital. *Jurnal Studia Insania*, 7(1), 20-34. <https://doi.org/10.18592/jsi.v7i1.2269>
- Burns, P. C., Roe, B. D., & Smith, S. H. (2009). *Teaching reading in today's elementary schools*. Boston, Massachusetts: Houghton Mifflin Harcourt.
- Febriani, L. (2017). Mobilisasi sumberdaya dalam gerakan literasi (Studi pada Gerakan Vespa Pustaka). *Society*, 5(1), 59-67. <https://doi.org/https://doi.org/10.33019/society.v5i1.20>
- Ginnis, P. (2008). *Trik dan taktik mengajar: Strategi meningkatkan pencapaian pengajaran di kelas*. Jakarta, Indonesia: Indeks.

- Januarti, N. K., Dibia, I. K., & Widiana, I. W. (2016). Analisis Kesulitan Belajar dalam Pembelajaran Membaca Cepat Siswa Kelas V SD Gugus VI Kecamatan Abang. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 4(1), 1-10. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/7442>
- Khafit, A., Sulastrri, S., & Fauzan, S. (2020). Technology Acceptance Model (TAM): Measurement Of E-Learning Use by Accounting Students at Malang State University. *Asia Pacific Journal of Management and Education*, 3(3), 64-72. <https://doi.org/10.32535/apjme.v3i3.969>
- Laksono, R. (2017). Pemanfaatan teknologi digital dalam proses alih media arsip statis. *Jurnal Kearsipan Terapan*, 1(1), 47-60. Retrieved from <https://jurnal.ugm.ac.id/diplomatika/article/view/28271/17235>
- Mahsun. (2014). *Teks dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Depok, Indonesia: PT Raja Grafindo Persada.
- Palupi, M. T. (2020). Hoax: Pemanfaatannya sebagai bahan edukasi di era literasi digital dalam pembentukan karakter generasi muda. *Jurnal Skripta*, 6(1), 1-12. <https://doi.org/10.31316/skripta.v6i1.645>
- Pusung, F. N., Ratu, D. M., & Rotty, V. N. J. (2020). Improving speaking ability through student role playing methods Class B Kindergarten Irene Tondano. *Asia Pacific Journal of Management and Education*, 3(3), 20-24. <https://doi.org/10.32535/apjme.v3i3.963>
- Rahayu, Y. S. (2017). Penerapan model sinektik berorientasi berpikir kreatif dalam pembelajaran menulis teks deskripsi siswa SMP. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah*, 7(2), 160-170. <https://doi.org/10.23969/literasi.v7i2.536>
- Setiawan, W. (2017). *Era digital dan tantangannya*. Retrieved from [http://eprints.ummi.ac.id/151/2/1.Era Digital dan Tantangannya.pdf](http://eprints.ummi.ac.id/151/2/1.Era%20Digital%20dan%20Tantangannya.pdf)
- Setiyani, R. (2010). Pemanfaatan internet sebagai sumber belajar. *Dinamika Pendidikan Unnes*, 5(2), 117-133. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/DP/article/view/4921>
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative learning (Riset dan praktik)*. Bandung, Indonesia: Nusa Media.
- Yuniar, G., Handayati, P., & Putri, S. F. (2020). Integrity issue on Grab drivers' fraud phenomenon. *International Journal of Accounting & Finance in Asia Pasific*, 3(2), 97-103. <https://doi.org/10.32535/ijafap.v3i2.839>

Tentang Penulis

1. **Intama Jemy Polii** memperoleh gelar Doktor di bidang Pendidikan Bahasa dan Sastra dari Universitas Negeri Surabaya, Indonesia, pada tahun 2018. Penulis adalah dosen pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Manado, Indonesia..
E-Mail: intamapolii@unima.ac.id
2. **Abdul Muqit** memperoleh gelar Doktor dari Universitas Negeri Surabaya, Indonesia, pada tahun 2005. Penulis adalah dosen pada Program Studi Teknik Mesin, Politeknik Negeri Malang, Indonesia.
E-Mail: abd.muqit@polinema.ac.id

3. **Justien R. R. Wuisang** memperoleh gelar Doktor Ilmu Pendidikan Bahasa dari Universitas Negeri Jakarta, Indonesia, pada tahun 2014. Penulis adalah dosen pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Manado, Indonesia.
E-Mail: justienwuisang@unima.ac.id
4. **Jerry Rommy Herter Wuisang** memperoleh gelar Doktor Pendidikan Ekonomi dari Universitas Negeri Malang, Indonesia, pada tahun 2014. Penulis adalah dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi, Program Pascasarjana, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Manado, Indonesia.
E-Mail: jerrywuisang@unima.ac.id