

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI UNSUR INTRINSIK CERITA RAKYAT MENGGUNAKAN MODEL *QUICK ON THE DRAW*

Yudita Susanti., Martono, A. Totok Priyadi

Program Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP Untan Pontianak

Email : Yuditasusanti@yahoo.co.id

Abstrak : Peningkatan Kemampuan Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Rakyat Menggunakan Model Pembelajaran *Quick On The Draw* pada Siswa Kelas XF SMA Panca Setya Sintang Tahun Pelajaran 2013/2014. Penelitian tindakan ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat menggunakan model *Quick On The Draw* pada siswa kelas XF SMA Panca Setya Sintang Tahun Pelajaran 2013/2014. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif, bentuk penelitiannya adalah kualitatif dan jenis penelitiannya adalah tindakan kelas. Penelitian ini menggunakan teknik observasi langsung dan teknik pengukuran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Quick On The Draw* berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat. Pada siklus 1 diperoleh rata-rata 70,6 dan ketuntasan belajar 20%, dapat digolongkan masih rendah, pada siklus 2 meningkat dengan rata-rata 87,2 dan ketuntasan belajar 80%, dan pada siklus 3 diperoleh rata-rata 94,2 dan ketuntasan belajar 100%, dikatakan pembelajaran sudah berhasil sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Kata kunci : cerita rakyat, model *Quick On The Draw*

Abstract : Upgrades Identify Intrinsic Elements Folklore Learning Model Using the Quick On The Draw in Class Five Setya Sintang XF High School Academic Year 2013/2014. This action research aims to describe the planning, implementation and evaluation of learning to identify the intrinsic elements of folklore using Quick On The Draw models in the XF grade high school students Panca Setya Sintang Academic Year 2013/2014. The method used is descriptive, qualitative research is the shape and type of research is a class act. This study uses the technique of direct observation and measurement techniques. The results showed that the method Quick On The Draw successful in improving students' ability to identify the intrinsic elements of folklore. In cycle 1 gained an average of 70.6 and 20% mastery learning, can be classified as low, at 2 cycles increased by an average of 87.2 and 80% mastery learning, and at cycle 3 gained an average of 94.2 and 100% mastery learning, learning is said to have succeeded in accordance with the expected goals.

Keywords: folklore, models *Quick On The Draw*

Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia mencakup empat aspek keterampilan berbahasa yaitu ketereampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*)". Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan atau merupakan *catur-tunggal* dan berhubungan antara satu dengan lainnya yang tidak dapat dipisahkan. Setiap keterampilan berbahasa berhubungan erat dengan proses-proses berpikir yang mendasari bahasa. Bahasa seseorang mencerminkan pikirannya. Semakin terampil seseorang berbahasa, semakin cerah dan jelas pula jalan pikirannya. Keterampilan hanya diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan banyak latihan. Jadi, melatih keterampilan berbahasa berarti melatih keterampilan berpikir.

Salah satu keterampilan berbahasa adalah keterampilan menyimak. Menyimak merupakan suatu proses kegiatan mendengarkan untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh pembicara. Artinya, menyimak adalah mendengarkan dan memahami isi bahan simakan dengan tujuan menangkap, memahami, menghayati pesan, ide, gagasan yang tersirat dalam bahan simakan. Kegiatan menyimak merupakan kegiatan yang cukup kompleks karena sangat bergantung dengan berbagai unsur yang mendukung. Unsur yang mendukung ialah unsur pokok yang menyebabkan munculnya komunikasi dalam menyimak. Setiap unsur merupakan satu kesatuan yang tidak dapat terpisahkan dengan unsur yang lain. Menurut Tarigan (2008), unsur-unsur dasar menyimak ada empat yaitu (1) pembicara, (2) penyimak, (3) bahan simakan, dan (4) bahasa lisan yang digunakan.

Pada proses pembelajaran di sekolah, kemampuan menyimak siswa sangat penting diajarkan sehingga siswa terbiasa dan terlatih pada sekolah selanjutnya dan akan berkembang di masyarakat. Pada praktik pembelajaran menyimak cerita rakyat, guru bahasa Indonesia harus memiliki pendekatan, strategi/teknik pembelajaran dalam menyampaikan materi kepada siswa. Tujuannya adalah untuk mempermudah transfer ilmu pengetahuan kepada siswasehingga memperoleh hasil atau nilai yang baik. Keterampilan yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah keterampilan menyimak, yaitu keterampilan atau kemampuan menemukan unsur intrinsik cerita rakyat dari tuturan langsung. Menentukan unsur intrinsik cerita rakyat merupakan satu di antara kompetensi berbahasa yang terdapat dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Sekolah Menengah Atas (SMA) khususnya di kelas X (sepuluh) pada semester 2 dengan aspek mendengarkan. Standar Kompetensi (SK 13) yaitu memahami cerita rakyat yang dituturkan. Kompetensi Dasarnya (KD 13.1) yaitu menemukan hal-hal menarik tentang tokoh cerita rakyat yang disampaikan secara langsung atau melalui rekaman. Indikator yang akan dicapai yaitu mampu menemukan ciri-ciri cerita rakyat dan mampu mengidentifikasi cerita rakyat yang didengarkan dengan menggunakan kalimat yang efektif.

Dalam penelitian ini, peneliti lebih memfokuskan pada kompetensi dasar yaitu memahami cerita rakyat yang dituturkan dengan menemukan unsur-unsur intrinsik cerita rakyat. Unsur-unsur intrinsik cerita rakyat meliputi tema, alur, latar,

tokoh, penokohan, dan amanat. Hal tersebut peneliti kemukakan berdasarkan kenyataan yang ditemukan di lapangan bahwa keterampilan menyimak cerita rakyat siswa kelas X khususnya kelas XF SMA Panca Setya Sintang masih rendah.

SMA Panca Setya memiliki 19 kelas, yaitu kelas X terbagi tujuh kelas, kelas XI terbagi enam kelas dan kelas XII terbagi enam kelas. Kelas X terbagi atas tujuh kelas, yaitu kelas XA, XB, XC, XD, XE, XF, dan XG. Dari ketujuh kelas X tersebut, kelas yang akan menjadi subjek penelitian adalah siswa di kelas XF. Pemilihan siswa kelas XF sebagai subjek penelitian karena kemampuan yang dimiliki siswa masih rendah jika dibandingkan dengan siswa di kelas lainnya. Berdasarkan hasil pralapanan, ditemukan nilai hasil belajar siswa kelas XF masih di bawah rata-rata KKM KD yakni 75. Dari hasil tes menyimak cerita rakyat menunjukkan bahwa dari 28 siswa hanya 10 siswa yang dinyatakan tuntas dengan nilai 80 dan 75, sedangkan siswa lainnya dinyatakan belum tercapai dengan nilai rata-rata 62-72 atau sebanyak 18 siswa dinyatakan belum tuntas nilainya dalam menyimak cerita rakyat.

Hakikatnya, keberhasilan siswa belajar tidak lepas dari kemampuan guru mengajar karena guru merupakan komponen yang terlibat langsung dalam proses belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar merupakan interaksi dinamis antara kegiatan siswa belajar dan kegiatan guru mengajar. Oleh karena itu, dalam kegiatan pelaksanaan belajar mengajar, guru memerlukan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan kenyataan yang terjadi, diperlukan suatu upaya untuk mengatasi masalah-masalah yang muncul dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat. Adapun upaya yang akan dilakukan peneliti untuk mengatasi masalah dan meningkatkan kemampuan siswa menyimak cerita rakyat adalah mengidentifikasi masalah dan melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) serta memilih model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang akan peneliti gunakan adalah model pembelajaran *Quick On The Draw*.

Model pembelajaran *Quick On The Draw* diperkenalkan pertama kali oleh Paul Ginnis (2008). Model pembelajaran *Quick On The Draw* adalah model pembelajaran yang lebih mengedepankan kepada aktivitas dan kerjasama siswa dalam mencari, menjawab dan melaporkan informasi dari berbagai sumber dalam sebuah suasana permainan yang mengarah pada pacuan kelompok melalui aktivitas tim dan kecepatannya. Dalam *Quick On The Draw*, siswa dirancang untuk melakukan aktivitas berpikir, kemandirian, hasil, artikulasi dan kecerdasan emosional. Elemen yang ada dalam aktivitas ini adalah kerja kelompok, mendengarkan atau menyimak, bergerak, menulis dan berbicara.

Quick On The Draw sebagai model pembelajaran merupakan suatu cara untuk membantu siswa dalam mengeluarkan ekspresinya. Guru memperdengarkan cerita rakyat dalam bentuk audio atau dalam bentuk rekaman audio. Kemudian guru membuat satu tumpukan kartu soal yang terdiri berbagai macam warna. Siswa dibagi ke dalam kelompok, tiap kelompok terdiri dari lima sampai enam orang dan memiliki kartu soal sesuai dengan pilihan warna. Pada upaya peningkatan kemampuan mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat menggunakan model *Quick On The Draw*, guru sebagai peneliti menggunakan media. Media berasal dari bahasa Latin

medius yang secara harafiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Arsyad, 2011: 3). Menurut Gangne (dalam Subana, 2011: 289), media adalah salah satu komponenn dari suatu penyampaian. Didalamnya tercakup segala peralatan fisik pada komunikasi seperti buku, modul, komputer, *slide*, dan *tape recorder*. Dalam pembelajaran, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikirang, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam pembelajaran. Aqib (2013: 50) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar atau siswa. Media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan daalm kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung tepat guna dan berdaya guna. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media audio atau rekaman cerita rakyat. Hal ini dipilih untuk menentukan tingkat kemampuan siswa dalam mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat. Media audio dapat menampilkan pesan yang memotivasi siswa. Media audio dalam penelitian ini berupa rekaman suara, rekaman cerita rakyat. Naskah cerita rakyat yang sudah dipilih akan direkam melalui alat perekam (*tape recorder*). Hasil rekaman tersebut akan diperdengarkan kepada siswa melalui *laptop* dan *speaker* supaya siswa dapat menyimak dengan baik.

Menurut Anderson (dalam Tarigan, 2013: 69), menyimak adalah mendengarkan dengan penuh pemahaman dan perhatian serta apresiasi. Tarigan (2008:31) mengatakan bahwa menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan (Tarigan, 2008:31). Menyimak adalah mendengarkan atau memperhatikan baik-baik apa yang diucapkan atau dibaca oleh orang lain (KBBI, 2008: 1066). Berdasarkan beberapa pendapat di atas, pengertian menyimak adalah kegiatan mendengarkan dengan penuh pemahaman, perhatian dan apresiasi untuk memperoleh informasi. Dalam kegiatan menyimak, ada empat konsep penting yang harus diperhatikan. Menurut Hunt dalam Tarigan (2008:48), empat konsep penting dalam menyimak yaitu pembicara mendukung masalah yang dikemukakan, pembicara mengemukakan masalah baru, pembicara mendemostrasikan keyakinannya, dan pembicara berpikir secara deduktif.

Secara umum, tujuan menyimak ada empat (Tarigan, 2008:60). Tujuan-tujuan menyimak yaitu : memperoleh informasi yang berkaitan dengan profesi, membuat hubungan antarpribadi lebih efektif, mengumpulkan data agar dapat membuat keputusan yang masuk akal, dan agar dapat memberikan response yang tepat. Logan (dalam Tarigan, 2008:62) membagi tujuan-tujuan menyimak menjadi delapan jenis. Tujuan menyimak tersebut meliputi : a) menyimak untuk belajar, b) menyimak untuk menikmati, c) menyimak untuk mengevaluasi, d) menyimak untuk mengapresiasi, e) menyimak untuk mengomunikasikan ide-ide, f) menyimak untu membedakan bunyi-

bunyi, g) menyimak untuk memecahkan masalah, dan h) menyimak untuk meyakinkan. Berdasarkan pendapat di atas, maka tujuan menyimak dalam penelitian ini adalah memperoleh informasi, menangkap isi dan memahami makna komunikasi yang hendak disampaikan oleh penutur melalui ujaran. Sementara itu, Logan dalam Tarigan (2008:63) menggolongkan proses-proses menyimak dalam lima tahap, yaitu : Tahap Mendengar (*Hearing*), Tahap Memahami (*Understanding*), Tahap Menginterpretasi (*Interpreting*), Tahap Mengevaluasi (*Evaluating*), dan Tahap Menanggapi (*Responding*).

Cerita rakyat disebut juga folklor. Folklor berasal dari kata *folk* dan *lore*. Menurut Alan Dundes (dalam Danandjaja, 1982: 1) “*Folk* adalah sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri pengenalan fisik, sosial, kebudayaan sehingga dapat dibedakan oleh kelompok-kelompok lainnya”. Istilah *lore* merupakan tradisi yang berarti sebagian kebudayaan yang diwariskan secara turun-temurun secara lisan atau melalui contoh yang disertai gerak isyarat atau alat bantu mengingat. Folklore adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif yang disebarkan dan diwariskan turun temurun, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat alat pembantu pengingat. Sastra lisan atau sastra tradisional merupakan istilah lain dalam penyebutan cerita rakyat. Nurgiyantoro (2005: 163) mengemukakan bahwa sastra tradisional adalah suatu bentuk ekspresi masyarakat pada masa lalu yang umumnya disampaikan secara lisan. Cerita rakyat merupakan sebagian kebudayaan rakyat yang disebarkan dan diwariskan dalam bentuk lisan dengan tujuan memberi pesan moral kepada pendengar. Bascom (dalam Danandjaja, 1982: 50) membagi jenis-jenis cerita rakyat dalam tiga golongan besar yaitu Mite (*Myth*), Legenda (*Legend*), dan Dongeng (*Folklore*). Mite adalah cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh yang empunya cerita. Mite ditokohi oleh para dewa atau makhluk setengah dewa. Legenda adalah prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi tetapi tidak dianggap suci, ditokohi oleh manusia dan dibantu oleh makhluk ajaib. Dongeng adalah prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi dan tidak terikat oleh waktu. Ciri-ciri cerita rakyat (Sadikin, 2011) meliputi: a) Tidak diketahui nama pengarang (NN atau *no name*), b) Muncul karena kebiasaan dan diturunkan secara lisan, c) Milik masyarakat bersama, d) Ceritanya statis, dan e) Isi cerita bersifat istana sentris. Unsur atau struktur pembangun cerita ada dua yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik adalah unsur yang menyusun sebuah karya sastra, seperti tema, tokoh dan penokhan, alur, latar, dan pusat pengisahan atau sudut pandang (Sadikin, 2011: 8). Menurut Nurgiyantoro (1998: 23) unsur intrinsik adalah unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Sedangkan unsur ekstrinsik adalah dari luarnya menyangkut aspek sosiologi, psikologi dan lain-lain (Sadikin, 2011: 8), sedangkan menurut Nurgiyantoro (1998: 23) unsur ekstrinsik adalah unsur-unsur yang berada di luar karya sastra itu tetapi secara tidak langsung mempengaruhi bangunan atau sistem organisme karya sastra.

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan untuk menganalisis unsur intrinsik. Hal ini disesuaikan dengan silabus dan SK, KD pada RPP Kelas X di

semester 2 (dua). Unsur intrinsik cerita rakyat meliputi: (1) tema. Tema merupakan gagasan pokok yang mendasari terbentuknya cerita secara umum, yang dapat terbangun dari subtema-subtema; (2) alur adalah rangkaian cerita yang merupakan jalinan konflik antar tokoh yang berlawanan. Alur dalam cerita rakyat biasanya terdiri atas pengenalan, pertikaian, klimaks, peleraian, dan penyelesaian. Alur dibagi menjadi tiga yaitu maju, mundur dan campuran; (3) latar yaitu gambaran mengenai tempat, waktu dan keadaan jalannya cerita. Latar meliputi latar waktu, latar tempat, dan latar suasana; (4) tokoh adalah pemeran atau pelaku dalam cerita rakyat. Tokoh dapat dikategorikan berdasarkan isi ceritanya, ada tokoh utama dan nada tohoh pembantu, (6) penokohan mengungkapkan perwatakan dalam cerita rakyat yang digambarkan menurut keadaan fisik, psikis, dan sosiologis. Watak fisik meliputi jenis kelamin, ciri-ciri tubuh, umur dan sebagainya. Keadaan psikis meliputi kegemaran, mentalitas, temperamen, keadaan emosi dan sebagainya. Watak sosiologis meliputi jabatan, pekerjaan, kelompok sosial dan sebagainya, (6) amanat adalah pesan moral yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca melalui cerita yang ditulisnya. Amanat dalam cerita rakyat biasanya meliputi nilai moral, nilai sosial, nilai budaya.

Quick on The Draw adalah suatu pembelajaran yang lebih mengedepankan kepada aktivitas dan kerja sama siswa dalam mencari, menjawab dan melaporkan informasi dari berbagai sumber dalam sebuah suasana permainan yang mengarah pada pacuan kelompok melalui aktivitas kerja tim dan kecepatannya. *Quick on The Draw* pertama kali dikenalkan oleh Paul Ginnis (2008: 163) yang menginginkan agar siswa bekerja sama secara kooperatif pada kelompok-kelompok kecil dengan tujuan untuk menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan. Dalam tipe ini siswa dirancang untuk melakukan aktivitas berpikir, kemandirian, hasil, saling ketergantungan, artikulasi dan kecerdasan emosional. Elemen yang ada dalam aktivitas ini adalah kerja kelompok, membaca, bergerak, berbicara, menulis, mendengarkan, melihat dan kerja individu.

Menurut Ginnis (2008:164-165) *Quick on The Draw* memiliki beberapa keunggulan, antara lain adalah : 1) aktivitas ini mendorong kerja kelompok, semakin efisien kerja kelompok, semakin cepat kemajuannya. Kelompok dapat belajar bahwa pembagian tugas lebih produktif daripada menduplikasi tugas; 2) memberikan pengalaman mengenai macam-macam keterampilan membaca yang didorong oleh kecepatan aktivitas, ditambah belajar mandiri, membaca pertanyaan dengan hati-hati, menjawab pertanyaan dengan tepat, membedakan materi yang penting dan tidak; 3) membantu siswa membiasakan diri untuk belajar pada sumber, tidak hanya pada guru; dan 4) sesuai bagi siswa dengan karakteristik yang tidak dapat duduk diam. Kelemahan dari *Quick on The Draw*, yaitu : 1) dalam kerja kelompok, siswa akan mengalami keributan jika pengelolaan kelas kurang baik; 2) guru sulit memantau aktivitas siswa dalam kelompok; dan 3) suasana pembelajaran menjadi rebut dan gaduh.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Panca Setya Sintang kelas XF semester 2 tahun pelajaran 2013/2014 dengan subjek penelitian sebanyak 18 orang, dengan komposisi 20 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif yang dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan subjek atau objek penelitian pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak untuk mengungkapkan keadaan sebenarnya atau sebagaimana adanya. Bentuk penelitian yang dilakukan adalah kualitatif karena pada saat data dianalisis digunakan pendekatan kualitatif untuk menjelaskan fakta dan memberikan penjelasan yang memadai sehingga fakta itu terjadi. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berlangsung selama semester genap tahun pelajaran 2013/2014. Peneliti bertindak sebagai guru yang melaksanakan pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat menggunakan model *Quick On The Draw* pada siswa kelas XF SMA Panca Setya Sintang. Penelitian ini juga berkolaborasi dengan guru lain yang bertindak sebagai pengamat, yaitu Bapak Matheus T. Tapoona. Penelitian Tindakan Kelas merupakan proses bersiklus, setiap siklus terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Sumber data dalam penelitian ini adalah guru Bahasa Indonesia kelas XF yaitu Bapak Matheus T. Tapoona yang bertindak sebagai kolaborator dan siswa kelas XF SMA Panca Setya Sintang yang berjumlah 28 orang dengan komposisi 18 orang siswa perempuan dan 10 orang siswa laki-laki. Data dalam penelitian ini meliputi : 1) Rencana pelaksanaan pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat; 2) Aktivitas guru dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat menggunakan model QOTD yang dijamin melalui pengamatan dan catatan lapangan; dan 3) Aktivitas siswa dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat menggunakan model QOTD pada siswa kelas XF SMA Panca Setya Sintang Tahun Pelajaran 2013/2014 yang didapat melalui tes uraian.

Teknik pengumpul data dalam penelitian ini meliputi teknik observasi, teknik pengukuran dan teknik dokumenter. Instrumen (alat pengumpul data) yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar pengamatan dan tes hasil belajar yang meliputi: 1) Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG 1); perencanaan pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat menggunakan model QOTD; 2) Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG 2); pelaksanaan pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat menggunakan model QOTD; 3) Lembar pengamatan sikap siswa dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat menggunakan model QOTD; 4) Tes hasil belajar mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat menggunakan model QOTD pada siswa kelas XF SMA Panca Setya Sintang tahun pelajaran 2013/2014 yang menggunakan tes uraian.

Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif. Teknik ini digunakan untuk mengungkapkan gambaran proses penelitian dan hasil tes. Adapun teknik yang digunakan yakni 1) mengumpulkan aspek yang diamati mulai dari rancangan

pelaksanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, kemampuan guru menerapkan pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat menggunakan model *Quick On The Draw*, aktivitas siswa selama proses pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat menggunakan model *Quick On The Draw* dan hasil tes siswa; 2) menganalisis terlaksana atau tidak terlaksananya setiap aspek yang diamati pada setiap siklus; 3) menganalisis hasil belajar siswa setelah pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat menggunakan model *Quick On The Draw* terlaksana; 4) mengelompokkan aspek yang diamati berdasarkan sikap dalam mengikuti pembelajaran pada setiap siklus; dan 5) mengadakan refleksi terhadap hasil yang diperoleh pada setiap siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat menggunakan model *Quick On The Draw* pada siswa kelas XF SMA Panca Setya Sintang Tahun Pelajaran 2013/2014. Jumlah siswa sebanyak 28 orang, terdiri dari 18 orang siswa perempuan, 10 orang siswa laki-laki. Pembelajaran kooperatif model *Quick on The Draw* terdiri dari tujuh langkah (Ginnis, 2008:163-164) yaitu : (1) Menyiapkan satu tumpukan kartu soal, misalnya delapan soal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dibahas. Tiap kartu memiliki satu soal. Tiap kelompok memiliki satu tumpukan kartu soal yang sama, tiap tumpukan kartu soal memiliki warna berbeda. Misalnya, kelompok satu warna merah, kelompok dua warna biru dan seterusnya. Letakkan set kartu tersebut di atas meja, angka menghadap atas, nomor 1 di atas; (2) Membagi siswa ke dalam kelompok, tiap kelompok terdiri dari empat orang, masing-masing kelompok memiliki nomor berbeda dari nomor satu sampai empat, menentukan warna tumpukan kartu pada tiap kelompok sehingga mereka dapat mengenali tumpukan kartu soal mereka di meja guru; (3) Memberi tiap kelompok bahan materi yang sudah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran untuk tiap siswa dalam tiap kelompok; (4) Menyampaikan aturan permainan (pada kata 'mulai', anggota bernomor satu dari tiap kelompok lari ke meja guru, mengambil pertanyaan pertama menurut warna mereka dan kembali membawanya ke kelompok; dengan menggunakan materi sumber, kelompok tersebut mencari dan menulis jawaban di lembar kertas terpisah; jawaban dibawa ke meja guru oleh anggota bernomor dua. Guru memeriksa jawaban, jika ada jawaban yang tidak akurat atau tidak lengkap, maka guru menyuruh siswa kembali ke kelompok dan mencoba lagi. Jika jawaban akurat dan lengkap anggota bernomor satu kembali ke kelompok dan menyatakan bahwa dia telah berhasil menyelesaikan satu soal; pertanyaan kedua dari tumpukan warna kembali diambil oleh anggota bernomor dua dan seterusnya. Tiap anggota dari kelompok harus berlari bergantian; saat satu siswa dari kelompok sedang "berlari" anggota lainnya membaca dan memahami sumber bacaan, sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan nantinya dengan lebih efisien; dan kelompok pertama yang menjawab semua pertanyaan dinyatakan sebagai pemenang); (5) guru kemudian membahas semua pertanyaan dengan cara menunjuk

salah satu kelompok untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor satu yang telah mereka jawab saat permainan, kemudian menunjuk salah satu kelompok lainnya untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor dua dan seterusnya; (6) guru bersama siswa membuat kesimpulan; dan (7) guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang dinyatakan menang dalam permainan.

Pada kegiatan pendahuluan pembelajaran tidak tercantum dengan jelas kegiatan guru mengaitkan kompetensi mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat dengan konteks kehidupan siswa atau dengan konteks sebelumnya. Perencanaan pembelajaran pada siklus 2 dilakukan perbaikan dengan mencantumkan dengan jelas pengaitan kompetensi mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat dengan konteks kehidupan siswa atau kompetensi sebelumnya. Pada siklus 2 guru tidak memberikan motivasi kepada peserta didik. Guru hanya memperdengarkan cerita rakyat tetapi tidak mencantumkan motivasi bahwa siswa dapat mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat dengan baik dan mudah. Pada siklus 3 perencanaan pembelajaran sudah sangat baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat guru sudah sesuai dengan kriteria penilaian kemampuan guru merencanakan pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat menggunakan model *Quick On The Draw* yang membawa dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar; 2) Pelaksanaan pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat menggunakan model *Quick On The Draw* pada siswa kelas XF SMA Panca Setya Sintang tahun pelajaran 2013/2014 mengalami peningkatan sesudah diberi tindakan sebanyak 3 siklus. Siswa yang mengikuti pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat menggunakan model *Quick On The Draw* sangat termotivasi dan menunjukkan sikap antusias terutama dalam kegiatan berdiskusi. Kemampuan guru melaksanakan pembelajaran juga mengalami peningkatan pada setiap siklus.

Pelaksanaan pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat menggunakan model *Quick On The Draw* pada siklus 1 sudah baik. Terbukti sebagian besar pelaksanaan pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat menggunakan model *Quick On The Draw* yang dilakukan guru sudah sesuai dengan langkah-langkah dalam rencana pembelajaran. Pada siklus 1, guru tidak melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan sehingga guru tidak memberi kesempatan kepada siswa untuk merefleksikan pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat dan guru tidak melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan, kegiatan atau tugas sebagai bahan remedi/pengayaan. Pelaksanaan pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat menggunakan model *Quick On The Draw* pada siklus 2 sudah baik. Kelemahannya yaitu guru belum sempat melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan, kegiatan atau tugas untuk remedi/pada siswa yang belum tuntas dalam mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat. Pelaksanaan pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat menggunakan model *Quick On The Draw* siklus 3 sangat baik.

Pada siklus 1, kemampuan guru dalam merencanakan sudah memenuhi kriteria cukup, baik, dan sangat baik. Kriteria sangat baik dalam penilaian dianggap

sudah sesuai dengan perencanaan penelitian. Kriteria baik pada komponen kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, kesesuaian materi dengan alokasi waktu, kesesuaian sumber belajar/media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik, kelengkapan langkah-langkah dalam setiap tahapan pembelajaran berdasarkan langkah pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat menggunakan model *Quick On The Draw* dan kesesuaian dengan alokasi waktu dan aspek kesesuaian teknik penilaian dengan tujuan pembelajaran, masih kurang sesuai dengan harapan yang diinginkan dalam penelitian ini. Komponen rencana pelaksanaan pembelajaran yang dianggap kurang baik dengan kategori cukup yaitu keruntutan atau sistematika materi, kesesuaian materi dengan alokasi waktu, kesesuaian dengan prosedur penilaian, dan kelengkapan instrumen penilaian. Kelemahan pada siklus 1 yaitu kegiatan pendahuluan pembelajaran tidak tercantum dengan jelas kegiatan guru mengaitkan kompetensi mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat dengan konteks kehidupan siswa atau dengan konteks sebelumnya.

Pada siklus 2, kemampuan guru dalam merencanakan sudah memenuhi kriteria baik, dan sangat baik. Komponen yang memenuhi kriteria baik yaitu keruntutan dan sistematika materi, kesesuaian dengan prosedur penilaian, dan kelengkapan instrument penilaian. Kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat menggunakan model *Quick On The Draw* pada siklus 2 masih terdapat kekurangan, yaitu pada kegiatan inti untuk penjelasan materi belum sistematis atau runtut dan guru tidak memberikan motivasi kepada peserta didik. Guru hanya memperdengarkan cerita rakyat tetapi tidak mencantumkan bahwa siswa dapat mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat dengan baik dan mudah.

Pada siklus 3, kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran sebagai komponen yang diamati semua komponen sudah memenuhi kriteria sangat baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan rencana pembelajaran yang dibuat guru sudah sesuai dengan kriteria penilaian. Tidak terdapat kekurangan pada RPP di siklus 3, tahap-tahap pelaksanaan pembelajaran sudah sesuai dengan tahap mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat menggunakan model *Quick On The Draw*, RPP sudah baik dan bagus. Hasil pelaksanaan pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat menggunakan model QOTD pada siswa kelas XF SMA Panca Setya Sintang tahun pelajaran 2013/2014 mengalami peningkatan sesudah diberi tindakan sebanyak 3 siklus. Siswa yang mengikuti pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat menggunakan model QOTD sangat termotivasi dan menunjukkan sikap antusias terutama dalam kegiatan berdiskusi. Kemampuan guru melaksanakan pembelajaran juga mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pelaksanaan pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat menggunakan model QOTD pada siklus 1 sudah baik. Terbukti sebagian besar pelaksanaan pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat menggunakan model QOTD yang dilakukan guru sudah sesuai dengan langkah-langkah dalam rencana pembelajaran. Pada siklus 1, guru tidak melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan sehingga guru tidak memberi kesempatan kepada siswa untuk

merefleksikan pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat dan guru tidak melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan, kegiatan atau tugas sebagai bahan remedi/pengayaan. Pelaksanaan pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat menggunakan model QOTD pada siklus 2 sudah baik. Kelemahannya yaitu guru belum sempat melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan, kegiatan atau tugas untuk remedi/pada siswa yang belum tuntas dalam mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat. Pelaksanaan pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat menggunakan model QOTD siklus 3 sangat baik. Hal ini terlihat sebagian besar aspek dalam pelaksanaan pembelajaran sudah mencapai kriteria sangat baik dan bagus.

Pembahasan

Pada pelaksanaan pembelajaran siklus 1, guru hendaknya mencantumkan dengan jelas kegiatan guru mengaitkan kompetensi mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat dengan konteks kehidupan siswa atau dengan konteks sebelumnya. Selain itu, guru harus melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang sudah ditentukan sehingga guru dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk merefleksikan pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat dan guru dapat melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan, kegiatan atau tugas sebagai bahan remedi atau pengayaan kepada peserta didik.

Pada pelaksanaan pembelajaran siklus 2, terhadap hal-hal yang harus diperbaiki seperti guru seharusnya mencantumkan dengan jelas pengaitan kompetensi mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat dengan konteks kehidupan siswa atau kompetensi sebelumnya. Guru seharusnya memberikan motivasi kepada siswa bahwa siswa dapat mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat tetapi dengan baik dan mudah. Pada pelaksanaan pembelajaran, guru seharusnya melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan, kegiatan atau tugas untuk remedi atau pengayaan kepada siswa yang belum tuntas dalam mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat.

Pada pelaksanaan pembelajaran siklus 3, pembelajaran sudah sangat baik. Siswa mudah mengikuti langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan baik. Guru sudah mengajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dan sesuai dengan alokasi waktu yang sudah ditentukan. Siswa sudah tenang dan cermat memperhatikan penjelasan guru, siswa sudah dapat bekerjasama dalam kelompok, siswa semakin berani menyatakan ide atau gagasan dalam kelompok, siswa semakin dapat menghargai pendapat teman dalam kelompok, dan sudah menunjukkan sikap aktif dalam presentasi hasil kerja kelompok sehingga berdampak pada hasil mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat yang dapat dilihat secara keseluruhan mengalami peningkatan nilai dan mengalami ketuntasan.

Nilai rata-rata hasil mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat menggunakan model *Quick On The Draw* pada siswa kelas XF SMA Panca Setya Sintang Tahun Pelajaran 2013/2014 pada setiap siklus dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1
Nilai rata-rata Hasil Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Rakyat
Menggunakan Model *Quick On The Draw* Sebelum dan Sesudah Tindakan
pada Setiap Siklus

No	Keterangan	Nilai Rata-Rata
1	Sebelum Tindakan	67,5
2	Siklus 1	70,6
3	Siklus 2	87,2
4	Siklus 3	94,2

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Quick On The Draw* dapat meningkatkan nilai rata-rata siswa dalam mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat. Sebelum dilakukan tindakan, nilai rata-rata siswa yang diperoleh hanya 67,5. Pada tindakan siklus 1 terjadi kenaikan sebesar 3,1 sehingga nilai rata-rata siklus 1 menjadi 70,6. Pada siklus 2 terjadi peningkatan yang cukup baik sebesar 16,6 sehingga nilai rata-rata siklus 2 menjadi 87,2. Pada siklus 3 terjadi peningkatan sebesar 7,0 sehingga nilai rata-rata siklus 3 menjadi 94,2. Dilihat dari rata-rata pada siklus 3 sudah terlihat bahwa secara klasikal siswa sudah mampu mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat menggunakan model *Quick On The Draw* dengan baik dan benar.

Ketuntasan belajar siswa dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat menggunakan model *Quick On The Draw* pada setiap siklus dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2
Ketuntasan Belajar Siswa Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Rakyat
dengan Menggunakan Model *Quick On The Draw* pada Setiap Siklus

No	Keterangan	Jumlah Kelompok	Nilai		Ketuntasan Belajar
			0-74	75-100	
1	Siklus 1	5	4	1	20%
2	Siklus 2	5	1	4	80%
3	Siklus 3	5	0	5	100%

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui hasil pelaksanaan pembelajaran setelah dilakukan tindakan mengalami ketuntasan belajar pada setiap siklus. Pada siklus 1, jumlah kelompok belajar yang mencapai ketuntasan belajar dari 5 kelompok hanya 1 kelompok tuntas, dengan persentase sebesar 20%. Pada siklus 2, jumlah kelompok belajar yang mencapai ketuntasan belajar dari 5 kelompok ada 4 kelompok yang tuntas, dengan persentase sebesar 80%. Jika hasil pembelajaran siklus 1 dibandingkan dengan hasil pembelajaran siklus 2, maka terjadi peningkatan yang cukup baik pada siklus 2 sebesar 60%. Pada siklus 3, semua kelompok belajar mencapai ketuntasan belajar dengan persentase sebesar 100%, meningkat 20% dari siklus 2.

Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat menggunakan model *Quick On The Draw* pada setiap siklus dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3

Aktivitas Siswa Selama Proses Pembelajaran Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Rakyat Menggunakan Model *QuickOn The Draw* pada Setiap Siklus

No	Keterangan	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa Yang Melaksanakan Setiap Aspek Aktivitas Yang Diamati				
			1	2	3	4	5
1	Siklus 1	28	14	11	7	6	7
2	Siklus 2	28	17	15	8	9	9
3	Siklus 3	28	20	20	12	25	20

Keterangan setiap aspek

Aspek 1 : tenang dan cermat memperhatikan penjelasan guru

Aspek 2 : dapat bekerjasama dalam kelompok

Aspek 3 : berani menyatakan ide atau gagasan dalam kelompok

Aspek 4 : menghargai pendapat teman dalam kelompok

Aspek 5 : menunjukkan sikap aktif dalam mempresentasikan hasil kerja kelompok

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat menggunakan model *Quick On The Draw* pada setiap siklus mengalami peningkatan. Pada aspek 1 yaitu tenang dan cermat memperhatikan penjelasan guru pada siklus 1 sebanyak 14 siswa, pada siklus 2 sebanyak 17 siswa dan pada siklus 3 sebanyak 20 siswa. Aspek 2 yaitu dapat bekerja sama dalam kelompok pada siklus 1 sebanyak 11 siswa, siklus 2 sebanyak 15 siswa dan pada siklus 3 sebanyak 20 siswa. Pada aspek 3 yaitu berani menyatakan ide atau gagasan dalam kelompok pada siklus 1 sebanyak 7 siswa, siklus 2 sebanyak 8 siswa dan pada siklus 3 sebanyak 12 siswa. Pada aspek 4 yaitu menghargai pendapat teman dalam kelompok pada siklus 1 sebanyak 6 siswa, pada siklus 2 sebanyak 9 siswa dan pada siklus 3 sebanyak 25 siswa. Aspek 5 yaitu menunjukkan sikap aktif dalam mempresentasikan hasil kerja kelompok pada siklus 1 sebanyak 7 siswa, pada siklus 2 sebanyak 9 siswa dan pada siklus 3 sebanyak 20 siswa. Terlihat bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada siklus 3 aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sudah sangat baik, siswa sudah termotivasi dan antusias dalam mengerjakan tugas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada tiga siklus, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: 1) Perencanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat

menggunakan model *Quick On The Draw* yang dilakukan pada siswa kelas XF SMA Panca Setya Sintang Tahun Pelajaran 2013/2014 siklus 1, siklus 2 dan siklus 3 dilaksanakan 2 kali pertemuan pada setiap siklus. Alokasi waktu pada pertemuan pertama 2 x 45 menit dan pertemuan kedua 2 x 45 menit. Hasil pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat menggunakan model QOTD pada siswa kelas XF SMA Panca Setya Sintang Tahun Pelajaran 2013/2014 yaitu (a) Hasil pembelajaran yang diperoleh siswa dalam mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat menggunakan model *Quick On The Draw* mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada siklus 1, kelompok yang telah tuntas ada 1 kelompok dengan persentase ketuntasan sebesar 20% pada siklus 2, ada 4 kelompok yang tuntas dengan persentase sebesar 80%, mengalami peningkatan sebesar 60%. Pada siklus 3, semua kelompok tuntas dalam mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat dan mencapai persentase ketuntasan belajar 100%, mengalami peningkatan sebesar 20 %. Dengan demikian, penguasaan siswa terhadap materi mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat menggunakan model *Quick On The Draw* mengalami peningkatan; (b) nilai rata-rata hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan pada setiap siklus. Siklus 1 memperoleh nilai rata-rata 70,6, siklus 2 rata-rata nilai meningkat menjadi 87,2 dan siklus 3 nilai rata-rata meningkat menjadi 94,2; (c) Aktivitas siswa terhadap pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat menggunakan model *Quick On The Draw* pada setiap siklus mengalami peningkatan. Pada aspek 1 yaitu siswa sudah tenang dan cermat memperhatikan penjelasan guru pada siklus 1 sebanyak 14 siswa, siklus 2 sebanyak 17 siswa, dan siklus 3 sebanyak 20 siswa. Pada aspek 2 yaitu siswa dapat bekerja sama dalam kelompok pada siklus 1 sebanyak 11 siswa, siklus 2 sebanyak 15 siswa, dan siklus 3 sebanyak 20 siswa. Pada aspek 3 yaitu siswa berani menyatakan ide atau gagasan dalam kelompok pada siklus 1 sebanyak 7 siswa, siklus 2 sebanyak 8 siswa, dan siklus 3 sebanyak 12 siswa. Pada aspek 4 yaitu siswa menghargai pendapat teman dalam kelompok pada siklus 1 sebanyak 6 siswa, siklus 2 sebanyak 9 siswa, dan siklus 3 sebanyak 25 siswa. Pada aspek 5 yaitu siswa menunjukkan sikap aktif dalam mempresentasikan hasil kerja kelompok pada siklus 1 sebanyak 7 siswa, pada siklus 2 sebanyak 9 siswa dan pada siklus 3 sebanyak 20 siswa.

Saran

Saran yang dapat peneliti berikan berdasarkan hasil penelitian sebagai upaya peningkatan kemampuan mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat menggunakan model *Quick On The Draw* pada siswa kelas XF SMA Panca Setya Sintang Tahun Pelajaran 2013/2014 sebagai berikut: (1) Model pembelajaran *Quick On The Draw* dapat digunakan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan aktivitas dan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat. Rencana pembelajaran yang disusun guru harus tercantum dengan jelas. Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru harus mengikuti langkah-langkah pembelajaran model *Quick On The Draw*; (2) Model pembelajaran *Quick On The Draw* sangat tepat diterapkan dalam pelajaran Bahasa Indonesia pada aspek menyimak karena model

pembelajaran *Quick On The Draw* dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa dan dapat menggali semangat atau motivasi siswa dalam belajar. Siswa mendapatkan pengetahuan lebih mendalam mengenai teori dan langkah-langkah penerapan model *Quick On The Draw* dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat; (3) Hambatan atau kelemahan dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat dapat diatasi dengan model pembelajaran *Quick On The Draw*; (4) Siswa sebaiknya dapat bekerja sama, berani menyatakan gagasan atau ide, menghargai pendapat teman dan menunjukkan sikap aktif dalam proses pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat menggunakan model *Quick On The Draw* agar prestasi belajarnya dapat meningkat. Siswa juga diharapkan dapat melatih kemampuan berpikir secara cepat dan kreatif karena dalam langkah-langkah model pembelajaran *Quick On The Draw* di antaranya siswa diberi kemudahan; (5) dengan penerapan model pembelajaran *Quick On The Draw*, pembelajaran menjadi bermakna. Siswa diberi kesempatan lebih banyak untuk berpikir dan praktik mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat; (7) pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik cerita rakyat menggunakan model *Quick On The Draw* dapat memberikan sumbangan ilmu bagi sekolah dalam peningkatan proses belajar mengajar di kelas.

DAFTAR RUJUKAN

- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Penerbit Yrama Widya.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Danandjaja, James. 1982. *Foklore Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng dan Lain-Lain*. Jakarta: PT Grafiti Pers.
- Ginnis, Paul. 2008. *Trik dan Taktik Mengajar*. Jakarta: PT Indeks.
- Nurgiyantoro. 1998. *Terri Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- , 2005. *Sastra Anak, Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: BPFY Yogyakarta.
- Sadikin, Mustofa. 2011. *Kumpulan Sastra Indonesia Edisi Lengkap*. Jakarta: PT Buku Kita
- Subana. 2011. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Tarigan, Hendry Guntur. 2008. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Percetakan Angkasa.
- Tim Redaksi KBBI. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.