

BAB III

PEMBAHASAN

1.1 Pengertian Strategi Quick On The Draw.

Quick On The Draw merupakan sebuah permainan yang menggunakan teknik kerja kelompok yang pertama kali dikenalkan oleh Paul Ginnis dalam bukunya yang berjudul *Trik Dan Taktik Mengajar*. Ginnis (2008, hlm.163) mengungkapkan *Quick On The Draw* adalah sebuah aktivitas riset dengan intensif bawaan untuk kerja tim dan kecepatan.

Quick On The Draw memacu siswa untuk melakukan aktivitas berpikir, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, melatih kemandirian sekaligus saling ketergantungan, multi sensasi serta melatih artikulasi dan kecerdasan emosional. Elemen yang ada dalam aktivitas ini adalah kerja kelompok, membaca, bergerak, berbicara, menulis, mendengarkan, melihat dan kerja individu.

1.2 Tahapan Penggunaan Strategi Quick On The Draw untuk Pembelajaran Pemahaman Bahasa Perancis.

Dalam permainan *Quick On The Draw* kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan yang menjadi tujuan akhir dari permainan ini.

Langkah-langkah penggunaannya adalah :

- 1) Satu set pertanyaan disiapkan, mengenai topic yang sedang dibahas. Setiap kelompok akan mendapatkan satu set kartu yang mempunyai pertanyaan yang sama namun warna dari setiap set kartu berbeda untuk setiap kelompoknya.
- 2) Set kartu disimpan diatas meja yang di dalamnya terdapat pertanyaan. Angka di dalam kartu menghadap ke atas, dimulai dari no.1 yang paling atas.
- 3) Setiap kelompok diberikan materi sumber yang nantinya akan berguna untuk menjawab pertanyaan dari setiap kartu. Sumber bisa diambil dari salah satu halaman tertentu dari buku teks. Idenya adalah agar siswa mencari jawaban tersebut dalam teks.
- 4) Pada kata “mula” satu orang perwakilan dari setiap kelompok berlari ke meja guru untuk mengambil pertanyaan pertama menurut warna kelompok mereka masing-masing dan membawanya kembali ke kelompok.
- 5) Dengan menggunakan sumber teks, kelompok tersebut mencari dan menulis jawaban di lembar kertas terpisah.
- 6) Jawaban dibawa ke guru oleh orang kedua. Guru memeriksa jawaban. Jika jawaban akurat dan lengkap, pertanyaan kedua dari tumpukan warna mereka diambil. Jika salah

maka guru memberitahu sang pelari untuk kembali ke kelompok dan mencoba lagi. Penulis dan harus saling bergantian. Begitu seterusnya.

- 7) Saat seorang siswa sedang berlari, siswa yang lain memindai sumbernya dan membiasakan diri dengan isinya sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan selanjutnya dengan lebih efisien.
- 8) Kelompok yang pertama menyelesaikan semua pertanyaan dalam kartu menjadi pemenangnya.
- 9) Setelah semua pertanyaan telah terjawab, Guru membahas semua pertanyaan di kelas.

Variasi :

- Sebagai jalan pintas, guru tidak menduplikat satu set pertanyaan dalam kartu untuk setiap kelompok, tapi guru dapat membisikkan pertanyaan kepada setiap pelari saat mereka tiba.
- Begitu semua pertanyaan telah dikumpulkan, jawaban dibahas dan siswa dapat membuat catatan tertulis.
- Guru dapat memberikan *reward* kepada kelompok yang memenangkan permainan, yaitu dengan memberikan waktu tambahan sebanyak 2 menit untuk mengambil kartu pertanyaan lebih awal dibandingkan kelompok lain pada pembelajaran selanjutnya.

(Ginnis, 2008, hlm. 163-165)

1.3 Manfaat dan Kekurangan Strategi *Quick On The Draw*.

Menurut Ginnis (2008:164-165) *Quick on the draw* mempunyai beberapa manfaat, antara lain :

- 1) Aktivitas ini mendorong kerja kelompok. Semakin efisien kerja kelompok, semakin cepat kemajuannya. Kelompok dapat belajar bahwa pembagian tugas lebih produktif daripada menduplikasikan tugas.
- 2) Memberikan pengalaman mengenai macam-macam keterampilan membaca, yang didorong oleh kecepatan aktivitas, ditambah belajar mandiri dan kecakapan ujian yang lain.
- 3) Kegiatan ini membantu siswa untuk membiasakan diri mendasarkan belajar pada sumber, bukan guru.
- 4) Sesuai bagi siswa dengan karakteristik yang tidak dapat duduk tenang selama lebih dari dua menit

Kelemahan Strategi *Quick On The Draw*.

- a. Membuat suasana kelas menjadi sedikit gaduh.
- b. Guru sulit memantau aktivitas siswa dalam kelompok.