

MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SENI BUDAYA DENGAN MENGGUNAKAN METODE *QUICK ON THE DRAW* PADA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Delsi Morina

Guru SMP Negeri 10 Pekanbaru
delsimorinaa@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar Seni Budaya melalui metode *Quick OnThe Draw* (QTD). Banyak siklus dalam penelitian ini ada tiga siklus. Tiap siklus yang dilaksanakan disesuaikan dengan indikator yang akan dicapai. Tiap siklus terdiri dari empat tahapan tindakan yaitu (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode QTD dapat meningkatkan minat belajar Seni Budaya kelas IX.8 SMP Negeri 10 Pekanbaru pada tahun 2017. Kondisi awal minat belajar rendah yang ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang mengantuk 5,26%, meribut 39,47%, mengerjakan tugas mata pelajaran lain 10,53%, sering minta izin 26,32%, sementara yang serius belajar hanya 18,42%. Dari setiap siklus terlihat persentase siswa yang mengikuti langkah-langkah pembelajaran dari 60,52% menjadi 63,16% pada siklus II dan meningkat menjadi 78,94% pada siklus III. Dalam mengingat hasil pembelajaran dari 63,16% menjadi 68,42% pada siklus II dan meningkat menjadi 84,21%. Dalam aspek semangat mengikuti pembelajaran dari 60,52% menjadi 71,05% pada siklus II dan meningkat menjadi 86,84%. Dalam aspek berani bertanya dari 60,52% menjadi 63,16% pada siklus II dan meningkat menjadi 65,79%. Dalam aspek merasa senang mengikuti pembelajaran dari 68,42% menjadi 78,95% pada siklus II dan meningkat menjadi 89,47%. Dapat disimpulkan secara teori maupun secara empirik bahwa dengan menggunakan metode QTD dapat meningkatkan minat belajar Seni Budaya siswa kelas IX.8 SMP Negeri 10 Pekanbaru.

Kata Kunci: *Quick on The Draw*, Minat Belajar.

PENDAHULUAN

Belajar secara umum dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada individu. Fakta proses pembelajaran di kelas ternyata tidak selamanya berjalan lancar, bahkan bisa

di katakan menemukan kegagalan. Pengertian belajar menurut Dimiyati (2009:7) adalah tindakan dari perilaku siswa yang kompleks, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Hal

ini berarti siswa yang belajar akan memperlihatkan perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku itu sekurang-kurangnya dengan menyadari sudah terjadi perubahan dalam dirinya akibat dari belajar. Misalnya siswa menyadari pengetahuannya bertambah.

Banyak yang menyebabkan proses pembelajaran gagal, hal ini bisa terjadi karena anak kurang berminat dalam belajar. Menurut Daryanto (2012:8) minat adalah suatu sifat yang relative menetap pada diri seseorang. Hal ini dapatlah dimengerti bahwa kecenderungan seseorang untuk melakukan sesuatu disebabkan karena ia berminat untuk melakukannya. Artinya, adanya minat siswa ditandai dengan adanya kecenderungan perhatian seseorang terhadap hal-lal lain yang ada di lingkungannya seperti ketertarikan terhadap benda, orang, atau kegiatan yang sedang dilakukannya.

Kegagalan pembelajaran Seni Budaya tidak bisa dilihat dari anak saja melainkan ada peran guru yang mempengaruhi berhasil tidaknya proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil pengamatan secara relitas guru Seni Budaya menyampaikan materi kurang jelas, kurang menguasai, monoton, dan membosankan. Pembelajaran Seni Budaya yang seharusnya didominasi oleh kegiatan praktek, selama ini hanya diisi dengan ceramah dan sedikit praktek. Hal ini membuat siswa menjadi kurang berminat mengikuti pembelajaran Seni Budaya.

Untuk itu, guru perlu mengusahakan metode mengajar selalu menarik perhatian, salah satunya usaha tersebut adalah dengan menggunakan variasi gaya mengajar yang sesuai dan tepat dengan materi pelajaran. Metode yang bervariasi akan sangat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Jika metode mengajar

guru kurang baik dalam artian guru kurang menguasai materi-materi kurang persiapan, guru tidak menggunakan variasi dalam menyampaikan pelajaran alias monoton, semua ini bisa berpengaruh tidak baik bagi semangat belajar siswa. Siswa bisa malas belajar, bosan, mengantuk dan akibatnya siswa tidak berhasil dalam menguasai materi pelajaran.

Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal guru dituntut kreatif membangkitkan minat belajar siswa. Menurut Marno (2014:84) dalam membangkitkan perhatian dan minat siswa ada beberapa cara yang dapat digunakan guru, salah satunya adalah variasi pola interaksi. Pendapat ini juga didukung oleh Supriyadi (2015:130) yang menyatakan bahwa pola interaksi yang monoton antara guru dan siswa (G-S), misalnya guru menerangkan-siswa mendengarkan, atau guru bertanya-siswa menjawab, biasanya tidak berhasil memikat perhatian siswa untuk waktu yang lama. Dari kedua pendapat ini berarti siswa akan terdorong belajar manakala guru dapat memvariasikan metode dan strategi yang digunakan. Oleh karena itu dalam mengajar perlu adanya pola interaksi antara guru dan siswa.

Ada cara lain untuk membangkitkan minat belajar siswa. Menurut Sardiman (2007:95) mengenai minat ini dapat dibangkitkan dengan cara: (1) membangkitkan adanya suatu kebutuhan, (2) menghubungkan dengan persoalan pengalaman yang lampau, (3) memberi kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik, dan (4) menggunakan berbagai macam bentuk mengajar. Menurut Silberman (2009:24) pengajar hendaknya membangun dayatarik dulu, memaksimalkan pengertian dan ingatan, melibatkan peserta didik dan memberikan penguatan tentang apa yang sudah

disajikan. Untuk melakukan hal ini salah satu caranya adalah dengan memberikan tes pertanyaan. Dari pendapat ini dapat disimpulkan bahwa metode mengajar guru harus dapat meningkatkan semangat dan minat belajar siswa, sehingga siswa mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

Selain berperan sebagai fasilitator, guru juga harus dapat berperan sebagai motivator. Dalam hal ini, seorang guru harus mampu menciptakan kondisi belajar mengajar yang kondusif dan dapat merangsang minat siswa dalam belajar. Menyadari pentingnya minat

dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Disinilah peranan guru dalam membangkitkan minat belajar siswa. Jika guru tidak membosankan maka siswa akan bersemangat menerima pelajaran yang disajikan Menurut Ginnis (2008: 163) *Quick on The Draw* adalah sebuah aktivitas riset dengan insentif bawaan untuk kerja tim dan kecepatan. Metode ini memberikan pengalaman mengenai macam-macam keterampilan membaca, yang didorong oleh kecepatan aktivitas. Kegiatan ini membantu siswa agar tidak mudah bosan dalam mengikuti pelajaran.

METODOLOGI PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas, khususnya pada materi mengidentifikasi lagu Mancanegara di Asia melalui metode *Quick on The Draw*.

2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 10 Pekanbaru pada semester I tahun pelajaran 2017/2018. Kegiatan penelitian tindakan kelas ini, pelaksanaannya ditentukan 3 siklus berdasarkan waktu, pertemuan. Setiap siklus dilaksanakan 1 kali pertemuan. Siklus I dilakukan pada tanggal 11 Oktober 2017, siklus II dilakukan pada tanggal 18 Oktober 2017, Siklus III dilakukan pada tanggal 25 Oktober 2017.

3. Subjek Penelitian

Adapun subjek penelitian pembelajaran dengan menggunakan metode *Quick on The Draw* ini adalah siswa kelas IX.8 SMP Negeri 10 Pekanbaru yang berjumlah 38 orang,

terdiri dari 18 laki-laki dan 20 perempuan.

4. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus, yaitu siklus I, siklus II, dan siklus III. Adapun tahapan kedua siklus tersebut adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Dalam mempersiapkan segala instrumen seperti lembar pengamatan siswa dan lembar pengamatan guru dilakukan oleh peneliti sebelum pelaksanaan tindakan di kelas.

b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam pelaksanaan tindakan antara lain:

- 1) Melaksanakan apersepsi dan motivasi kesiapan belajar siswa
- 2) Menginformasikan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai agar siswa mengetahui kompetensi yang akan dicapai setelah pembelajaran selesai
- 3) Guru membagi siswa dalam 10 kelompok (masing-masing

- kelompok terdiri 3-4 orang) secara heterogen
 - 4) Guru menugaskan siswa untuk menjawab pertanyaan yang sudah ada dalam kartu berwarna
 - 5) Guru memberikan lembaran foto copy materi sumber yang jawabannya ada pada kartu jawabannya agak samar
 - 6) Guru memberikan aba-aba mulai pada hitungan ketiga masing-masing kelompok maju kedepan menuju meja yang berisi kartu pertanyaan
 - 7) Guru membahas kembali pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam kartu, sekaligus memberi penjelasan tentang materi yang diberikan melalui pertanyaan.
 - 8) Guru menunggu dan menerima jawaban dari siswa lebih cepat lebih baik
 - 9) Guru mengoreksi jawaban siswa
 - 10) Guru menunggu dan menerima jawaban siswa dari kelompok lain untuk dikoreksi
 - 11) Guru mengumumkan kelompok yang menang (apabila semua pertanyaan sudah terjawab)
 - 12) Guru menyimpulkan semua pertanyaan yang dibuat siswa.
- c. Pengamata
Pengamatan dilakukan oleh teman sejawat pada saat siswa melakukan

- aktivitas belajar, dengan menggunakan lembaran observasi aktivitas siswa dan guru. Aktivitas siswa yang diamati adalah minat belajar siswa dan aktivitas guru yang diamati adalah penggunaan metode *Quick on The Draw*.
- d. Refleksi
Hasil pengamatan yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung dianalisa. Berdasarkan hasil analisa guru dan pengamat melakukan refleksi diri untuk menentukan keberhasilan penelitian dan untuk merencanakan tindakan berikutnya. Penelitian tindakan kelas ini akan berhasil apabila:
- a. Perhatian siswa terhadap pembelajaran harus besar
 - b. Rasa ingin tahu siswa terhadap pelajaran
 - c. Perasaan senang terhadap pelajaran
 - d. Setiap siswa mampu menjawab pertanyaan sesuai dengan langkah-langkah
 - e. Setiap siswa mampu menyelesaikan pertanyaan didalam kelas dengan jelas
 - f. Penyelesaian tugas sesuai dengan waktu yang tersedia
- Ketrampilan guru dalam membimbing siswa dengan baik.

Tabel 1. Aturan Menggunakan Metode QTD

Aturan Menggunakan Metode QTD	Aktivitas guru	Aktivitas siswa
1. Bagi kelas ke dalam kelompok bertiga (empat jika diperlukan, meskipun ini mengundang penumpang).	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membagi siswa dalam 10 kelompok masing-masing terdiri dari 3-4 orang secara heterogen ▪ Guru menugaskan siswa untuk menjawab pertanyaan di kartu berwarna 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa membentuk kelompok dengan tertib ▪ Siswa menjawab pertanyaan dengan cepat dan baik ▪ Siswa membaca dan memahami teks yang diberikan guru sambil berpikir
2. Siapkan satu set pertanyaan, misalnya sepuluh, mengenai topik yang sedang dibahas.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan lembaran fotocopy materi sumber yang terdiri yang jawabannya ada di kartu, jawabannya agak 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Setelah berdiskusi siswa menuliskan jawaban pada kertas
3. Beri tiap kelompok materi sumber yang terdiri dari jawaban untuk semua		

<p>pertanyaan- satu kopi tiap siswa.</p> <p>4. Dengan menggunakan materi sumber, kelompok tersebut mencari dan menulis jawaban di lembar kertas terpisah.</p> <p>5. Jawaban dibawa ke gurunya oleh orang kedua. Guru memeriksa jawaban. Saat satu siswa sedang “berlari” lainnya memindai sumbernya dan membiasakan diri dengan isinya sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan nantinya dengan lebih efisien. Kelompok pertama yang menjawab semua pertanyaan “menang”.</p> <p>6. Anda kemudian membahas semua pertanyaan dengan kelas dan catatan tertulis dibuat.</p>	<p>samar</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pada hitungan ke tiga salah seorang dari anggota kelompok maju ke depan menuju meja yang berisi kartu pertanyaan ▪ Guru menunggu dan menerima jawaban dari siswa lebih cepat lebih baik ▪ Guru mengoreksi jawaban siswa apabila jawaban siswa benar, siswa mengambil kartu berikutnya, begitu seterusnya sampai pertanyaan habis ▪ Guru mengumumkan kelompok siswa yang menang (semua pertanyaan sudah dijawab) ▪ Guru bersama siswa menyimpulkan semua jawaban yang dijawab siswa 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Salah satu siswa maju ke depan, ke meja guru mengambil kartu yang berisi pertanyaan dan di jawab ▪ siswa mengantarkan jawaban ke meja guru dan mengambil kartu berikutnya. ▪ Ketika temannya mengantarkan jawaban ke meja guru, siswa yang lain membaca buku teks, untuk menjawab kemungkinan apa pertanyaan selanjutnya. ▪ Jika semua kartu habis terjawab, siswa menuliskan juara berapa pada buku catatan mereka. ▪ Siswa berkelompok menuliskan nilai prosesnya pada kertas nilai dan menuliskan refleksi
---	---	---

HASIL PERBAIKAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I dalam menjelaskan peraturan metode pembelajaran QTD dinilai baik, membagi kelompok secara heterogen dinilai baik, memberikan lembaran teks materi sumber belajar dinilai sangat baik, membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan di kertas dinilai cukup, menunggu dan menerima jawaban serta menilai dengan cepat dinilai cukup, mengumumkan kelompok yang menang dinilai sangat baik, serta menyimpulkan semua jawaban siswa dinilai baik.

Hasil pengamatan pada siklus II dalam menjelaskan peraturan metode pembelajaran QTD dinilai baik, membagi kelompok secara heterogen dinilai baik, memberikan lembaran teks materi sumber belajar dinilai sangat baik, membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan di kertas dinilai cukup, menunggu dan menerima jawaban serta menilai dengan cepat

dinilai baik, mengumumkan kelompok yang menang dinilai sangat baik, serta menyimpulkan semua jawaban siswa dinilai baik.

Hasil pengamatan dari aktivitas guru pada siklus III dalam menjelaskan peraturan model pembelajaran QTD dinilai sangat baik, membagi kelompok secara heterogen dinilai sangat baik, memberikan lembaran teks materi sumber belajar dinilai sangat baik, membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan di kertas dinilai sangat baik, menunggu dan menerima jawaban serta menilai dengan cepat dinilai sangat baik, mengumumkan kelompok yang menang dinilai sangat baik, serta menyimpulkan semua jawaban siswa dinilai sangat baik. Berdasarkan hasil diskusi dengan pengamat penelitian ini sudah sesuai dengan keadaan yang diharapkan yaitu dengan menggunakan metode *Quick on The Draw* dapat meningkatkan minat siswa. Pada siklus

III ini penelitian dirasa sudah cukup maka penelitian dihentikan.

Berdasarkan pembelajaran dengan menggunakan metode QTD

maka tampaklah peningkatan minat pada siklus adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Perbandingan Persentase Minat Belajar Siswa pada Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

No	Skala Nilai	Jumlah siswa			Persentase minat belajar		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Mengikuti langkah-langkah pembelajaran	23	24	30	60,52%	63,16%	78,94%
2	Mengingat hasil pembelajaran	24	26	32	63,16%	68,42%	84,21%
3	Bersemangat mengikuti pembelajaran	24	27	33	60,52%	71,05%	86,84%
4	Berani bertanya	23	24	25	60,52%	63,16%	65,79%
5	Merasa senang mengikuti pembelajaran	26	30	34	68,42%	78,95%	89,47%

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan pengolahan data di atas maka pada siklus I, siklus II, dan Siklus III terdapat peningkatan minat belajar Seni Budaya di kelas IX.8 SMP Negeri 10 Pekanbaru. Pelaksanaan pembelajaran siklus I telah menampakkan hasil yang lebih baik dari sebelum dilaksanakan tindakan menggunakan metode *Quick on The Draw*.

Sebelumnya siswa kurang berminat mengikuti pembelajaran Seni Budaya. Hal ini terlihat dari aktivitas yang ditunjukkan seperti mengantuk, meribut, dan sering permissi keluar kelas. Setelah dilakukan penelitian aktivitas siswa meningkat, ditunjukkan dengan mengikuti pembelajaran dengan tertib dan benar, mengingat proses pembelajaran, bersemangat mengikuti proses pembelajaran, berani bertanya dan merasa senang mengikuti proses pembelajaran. Dengan bantuan teman sejawat yang mengamati aktivitas siswa pada setiap siklus. Pada siklus I dalam hal mengikuti pembelajaran dengan tertib dan benar 15 orang belum terlihat, dalam hal mengingat proses

pembelajaran 14 orang belum memperlihatkan kemampuannya, dalam hal bersemangat mengikuti proses pembelajaran 15 orang belum terlihat bersemangat, dalam hal berani bertanya 15 orang belum mengajukan pertanyaan dan dalam merasa senang mengikuti proses pembelajaran 12 orang belum memperlihatkan rasa senang.

Pada siklus II jumlah siswa yang tidak berminat sudah mulai berkurang. dalam hal mengikuti pembelajaran dengan tertib dan benar 14 orang belum terlihat, dalam hal mengingat proses pembelajaran 12 orang belum mamperlihatkan kemampuannya, dalam hal bersemangat mengikuti proses pembelajaran 11 orang belum terlihat bersemangat, dalam hal berani bertanya 14 orang belum mengajukan pertanyaan dan dalam merasa senang mengikuti proses pembelajaran 8 orang belum memperlihatkan rasa senang.

Pada siklus III dalam hal mengikuti pembelajaran dengan tertib dan benar 8 orang belum terlihat, dalam hal mengingat proses pembelajaran 6 orang belum mamperlihatkan kemampuannya, dalam hal bersemangat mengikuti proses pembelajaran 15

orang belum terlihat bersemangat, dalam hal berani bertanya 10 orang belum mengajukan pertanyaan dan dalam merasa senang mengikuti proses pembelajaran 4 orang belum memperlihatkan rasa senang.

Dengan masih adanya siswa yang belum menunjukkan minat belajar, hal ini disebabkan karena terdapat dua orang siswa yang berhalangan hadir

pada siklus I dan siklus III. Siswa ini hanya hadir satu kali pertemuan selama penelitian ini berlangsung. Dengan kondisi ini tentu siswa ini kurang memahami pembelajaran dengan menggunakan metode QTD. Oleh sebab itu ada faktor lain yang menyebabkan siswa tidak berminat mengikuti pembelajaran yaitu faktor yang berasal pada diri siswa (faktor intern).

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa dengan melaksanakan metode *Quick on The Draw* pada mata pelajaran Seni Budaya mampu meningkatkan minat belajar siswa

B. Saran

Berdasarkan penjelasan dan kesimpulan di atas maka penulis menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Kepada siswa agar lebih meningkatkan keterampilan pada

materi mengidentifikasi lagu mancanegara di Asia.

2. Kepada guru sebaiknya menggunakan metode *Quick on The Draw* untuk membangkitkan minat belajar siswa pada mata pelajaran yang diampu.
3. Kepada kepala sekolah agar hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu masukan/input dalam rangka peningkatan profesionalisme guru agar guru lebih berkualitas di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: penerbit Gava Media.
- Dimiyati. 2009. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ginnis, Paul. 2008. *Trik dan Taktik Mengajar: Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas, diterjemahkan oleh Wasi Dewanto*. Jakarta: Indeks.
- Kusumah, Wijaya. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Indeks.
- Lucy, Bunda. 2009. *Mendidik Sesuai dengan Minat dan Bakat Anak* (Patenting Your Children's Future). Jakarta: Tangga Pustaka.
- Marno. 2014. *Strategi, Metode, dan Teknik Mengajar: Menciptakan Keterampilan Mengajar secara Efektif dan Edukatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mulyasa, E. 2011. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasution, S. 1986. *Didaktik Azas –azas Mengajar*. Bandung.
- Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Silberman, Mel. 2009. *Aktive Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Diterjemahkan oleh Tim YAPPENDIS. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Slameto, Santoso. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Supriyadi. 2015. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Cakrawala Ilmu.
- Suryani, Nunuk. 2012. *Strategi Belajar mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Zaini, Hisyam dkk. 2014. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD.