

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian / Landasan Teori

2.1.1 Hakikat Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses penting yang terjadi dalam kehidupan setiap orang. karenanya, pemahaman yang benar tentang konsep belajar sangat diperlukan, terutama bagi kalangan pendidik yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Menurut Sumadi Suryabrata dalam Nyanyu Khodijah (2014:47) Belajar merupakan suatu proses yang berlangsung sepanjang hayat. Hampir semua kecakapan, keterampilan, pengetahuan, kebiasaan, kegemaran dan sikap manusia terbentuk, dimodifikasi dan berkembang karena belajar beliau juga menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang memiliki tiga ciri, yaitu:

1. Proses tersebut membawa perubahan (baik aktual maupun potensial)
2. Perubahan itu pada pokoknya adalah didapatkannya kecakapan baru
3. Perubahan itu terjadi karena usaha (dengan sengaja)

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses dimana seseorang memperoleh suatu perubahan dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak bisa menjadi bisa sebagai hasil pengalamannya sendiri saat berada di lingkungan masyarakat untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

b. Pengertian Hasil Belajar

Banyak para ahli yang berpendapat tentang pengertian hasil belajar, seperti yang dikemukakan oleh Suprijono, (2015:5) hasil belajar adalah “pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap, apresiasi dan ketrampilan.”

Menurut Ahmadi dan Supriyono dalam Nyanyu Khodijah (2014:51) suatu proses perubahan baru dapat dikatakan sebagai hasil belajar jika memiliki ciri-ciri:

1. Terjadi secara sadar
Perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar itu disadari. Artinya, individu yang mengalami perubahan itu menyadari akan perubahan yang terjadi pada dirinya. Dengan demikian, seseorang yang tiba-tiba memiliki sesuatu kemampuan karena dia dihipnotis itu tidak dapat disebut sebagai hasil belajar.
2. Bersifat fungsional
Perubahan yang timbul karena proses belajar juga bersifat fungsional. Artinya, perubahan tersebut memberikan manfaat yang luas. Setidaknya bermanfaat ketika siswa akan menempuh ujian, atau bahkan bermanfaat bagi siswa dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan kehidupan sehari-hari, terutama dalam menjaga kelangsungan hidupnya.
3. Bersifat aktif dan positif
Perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar bersifat aktif dan positif. Aktif artinya tidak terjadi dengan sendirinya, tetapi memerlukan usaha dan aktivitas dari individu sendiri untuk mencapai perubahan tersebut. Adapun positif artinya baik, bermanfaat, dan sesuai dengan harapan. Positif juga berarti mengandung nilai tambah bagi individu.
4. Bukan bersifat sementara
Perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar itu bukan bersifat sementara, akan tetapi bersifat relatif permanen. Dengan demikian, seseorang yang suatu ketika dapat melompati bara api karena ingin menyelamatkan diri dari bahaya kebakaran, namun ketika selesai peristiwa kebakaran tersebut ia tidak mampu melakukannya lagi, maka itu tidak dapat disebut sebagai perubahan karena belajar.
5. Bertujuan terarah
Perubahan yang terjadi karena belajar juga pasti bertujuan dan terarah. Artinya, perubahan tersebut tidak terjadi tanpa unsur kesengajaan dari individu yang bersangkutan untuk mengubah perilakunya. Karenanya, tidaklah mungkin orang yang tidak belajar sama sekali akan mencapai hasil belajar yang maksimal.
6. Mencakup seluruh aspek perilaku
Perubahan yang timbul karena proses belajar itu pada umumnya mencakup seluruh aspek perilaku (kognitif, afektif, dan psikomotorik). Ketiga aspek tersebut saling berkaitan satu sama lain, karena itu perubahan pada satu aspek biasanya juga akan memengaruhi perubahan pada aspek lainnya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa yang terjadi secara sadar, bersifat fungsional, bersifat aktif serta positif, bukan bersifat sementara yang artinya permanen, bertujuan dan terarah serta mencakup seluruh aspek perilaku yang

meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Maka dari itu dalam penelitian ini hasil belajar yang diteliti didapat dari ranah kognitif.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan dalam suatu kegiatan mengajar tergantung berapa banyak faktor, maka dari itu hasil belajar dari setiap siswa pasti akan berbeda-beda tergantung dengan faktor yang mempengaruhinya.

Menurut Slameto (2015:54) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern diantaranya:

a. Faktor Intern

Faktor intern yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu yang dapat mempengaruhi belajar. Faktor intern dibahas menjadi tiga faktor, yakni:

1. Faktor jasmaniah
Yaitu faktor kesehatan dimana sehat berarti dalam keadaan baik, dan bebas dari penyakit
2. Faktor Cacat Tubuh
Dimana sesuatu yang menyebabkan kurang sempurna dalam tubuh/badan atau yang disebut dengan cacat tubuh, maka dapat juga mempengaruhi belajar
3. Faktor Psikologis antara lain yaitu intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan
4. Faktor Kelelahan diantaranya yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani

b. Faktor Ekstern

Menurut Slameto (2015:54) faktor eksternal adalah faktor yang ada diluar individu faktor ekstern ini juga dapat berpengaruh terhadap belajar dan dapat dikelompokkan menjadi tiga faktor yaitu:

1. Faktor Lingkungan Keluarga
Siswa belajar akan menerima pengaruh keluarga dengan cara bagaimana orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan faktor ekonomi keluarga, faktor kebudayaan dalam keluarga
2. Faktor Lingkungan Sekolah
Metode dan model pembelajaran, kurikulum relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, standar belajar, keadaan gedung sekolah.
3. Faktor Lingkungan Masyarakat
Keadaan siswa dalam faktor masyarakat antara lain : Mass media, teman bergaul, dan bentuk keadaan kehidupan masyarakat.

d. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar siswa pada hakikatnya merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.

Menurut Gagne dalam Suprijono (2015:5) hasil belajar berupa:

- 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari mengategorisasi, kemampuan analisis-analisis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi kemampuan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Untuk mengukur hasil belajar digunakan taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl (2015:41) yang dijelaskan dalam Tabel 2.1

Tabel 2.1
Indikator Hasil Belajar

Taksonomi yang baru	
Dimensi Pengetahuan	Dimensi proses kognitif
1. Pengetahuan Faktual a. Pengetahuan tentang terminology b. Pengetahuan tentang bagian detail-detail elemen-elemen yang spesifik 2. Pengetahuan Konseptual a. Pengetahuan tentang klasifikasi dan kategori b. Pengetahuan tentang prinsip dan generalisasi c. Pengetahuan tentang teori,	1. Mengingat a. Mengenali b. Mengingat kembali 2. Memahami a. Menafsirkan b. Mencontohkan c. Mengklasifikasikan d. Merangkum e. Menyimpulkan f. Membandingkan g. Menjelaskan 3. Mengaplikasikan

model, dan struktur 3. Pengetahuan Prosedural a. Pengetahuan tentang keterampilan dalam bidang tertentu dan alogaritme b. Pengetahuan bidang teknik dan metode dalam bidang tertentu c. Pengetahuan tentang kriteria untuk menentukan prosedur yang tepat 4. Pengetahuan Metakognitif a. Pengetahuan strategis b. Pengetahuan tentang tugas-tugas kognitif c. Pengetahuan diri	a. Mengeksekusi b. Mengimplementasikan 4. Menganalisis a. Membedakan b. Mengorganisasi c. Mengatribusikan 5. Mengevaluasi a. Memeriksa b. Mengkritik 6. Mencipta a. Merumuskan b. Merencanakan c. Memproduksi
--	---

Sumber : Anderson dan Krathwohl (2015:41)

2.1.2 Model Pembelajaran Quiz Tim

a. Pengertian Quiz Tim

Menurut Sugiyanto (2010:58) Teams Quiz (Quiz Kelompok) adalah ”teknik pembelajaran dengan memainkan topic-topik yang diajarkan kepada siswa yang dibagi dalam beberapa kelompok.”

Dalam tipe ini siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil dengan masing-masing anggota kelompok mempunyai tanggung jawab yang sama atas keberhasilan kelompoknya dalam memahami materi dan menjawab soal. Yang diawali dengan guru menerangkan materi secara klasikal, lalu siswa dibagi kedalam tiga kelompok besar. Semua anggota kelompok bersama-sama mempelajari materi tersebut, saling memberi arahan, saling memberikan pertanyaan dan jawaban untuk memahami mata pelajaran tersebut. Setelah selesai materi maka diadakan suatu pertandingan akademis. Dengan adanya pertandingan ini maka terciptalah kompetisi antar kelompok, para siswa akan senantiasa

berusaha belajar dengan motivasi yang tinggi agar dapat memperoleh nilai yang tinggi dalam pertandingan.

Tipe Teams Quiz merupakan model pembelajaran aktif yang mana siswa dibagi kedalam tiga kelompok besar dan semua anggota bersama-sama mempelajari materi tersebut, mendiskusikan materi, saling memberi arahan, saling memberikan pertanyaan dan jawaban setelah materi selesai diadakan suatu pertandingan akademis.

Teknik ini meningkatkan kemampuan tanggung jawab peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan.

b. Langkah-langkah Pembelajaran Quiz Tim

Pada dasarnya model pembelajaran ini sangat bagus untuk diterapkan karena siswa akan lebih aktif dan suasana belajar akan lebih hidup.

Menurut Hisyam Zaini (2008:54) untuk menerapkan model pembelajaran Quiz Tim ada beberapa langkah yang harus dilakukan:

- a. Pilihlah topik yang disampaikan dalam tiga bagian.
- b. Bagi siswa menjadi tiga kelompok A, B, C.
- c. Sampaikan kepada siswa format penyampaian pelajaran kemudian mulai penyampaian materi. Batasi penyampaian materi maksimal 10 menit.
- d. Setelah penyampaian, minta kelompok A untuk menyiapkan pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan. Kelompok B dan C menggunakan waktu ini untuk melihat lagi catatan mereka.
- e. Mintalah kelompok A untuk memberi pertanyaan kepada kelompok B. jika kelompok B tidak dapat menjawab pertanyaan, lempar pertanyaan tersebut kepada kelompok C.
- f. Kelompok A memberi pertanyaan pada kelompok C, jika kelompok C tidak dapat menjawab, lemparkan kepada kelompok B.
- g. Jika Tanya jawab selesai, lanjutkan pelajaran kedua dan tunjuk kelompok B menjadi penanya. Lakukan seperti proses kelompok A.
- h. Setelah kelompok B selesai pertanyaannya, lanjutkan penyampaian materi pelajaran ketiga dan tunjuk kelompok C sebagai kelompok penanya.
- i. Akhiri pelajaran dengan menyimpulkan Tanya jawab dan jelaskan sekiranya ada pemahaman siswa yang keliru.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran

Setiap strategi berupa model dan metode pembelajaran memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan.

Menurut Hisyam Zaini (2008:56) Kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran quiz tim sendiri yaitu:

- a. Kelebihan Model Pembelajaran
 1. Dapat meningkatkan keseriusan
 2. Dapat menghilangkan kebosanan dalam lingkungan belajar
 3. Mengajak siswa untuk terlibat penuh
 4. Meningkatkan proses belajar
 5. Meraih makna belajar melalui pengalaman
 6. Membangun kreatifitas siswa
 7. Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar
 8. Menambah semangat dan minat belajar siswa
- b. Kekurangan Model Pembelajaran
 1. Memerlukan kendali yang ketat dalam mengkondisikan kelas saat keributan terjadi
 2. Hanya siswa tertentu yang dianggap pintar dalam kelompok tersebut, yakni yang bisa menjawab soal quiz. Karena permainan yang dituntut cepat dan memberikan kesempatan diskusi yang singkat
 3. Waktu yang diberikan sangat terbatas jika quiz dilaksanakan oleh seluruh tim dalam satu pertemuan

2.1.3 Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

a. Pengertian Teams Games Tournament

Menurut Shoimin (2014:203) Pembelajaran model TGT adalah “salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement.”

Dalam TGT siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Dalam TGT digunakan tournament akademik, dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain

yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu. Komponen-komponen dalam TGT adalah penyajian materi, tim, game, turnamen, dan penghargaan kelompok.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

b. Langkah-langkah Pembelajaran Teams Games Tournament

Pada dasarnya model pembelajaran ini sangat tepat diterapkan di dalam kelas.

Menurut Shoimin (2014:205) Langkah-langkah pembelajaran TGT sebagai berikut:

a. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas (*class presentations*). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian kelas, peserta didik harus benar-benar memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game atau permainan karena skor game atau permainan akan menentukan skor kelompok.

b. Belajar dalam kelompok (*Teams*)

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game atau permainan. Setelah guru memberikan penyajian kelas, kelompok (tim atau kelompok belajar) bertugas untuk mempelajari lembar kerja. Dalam belajar kelompok ini kegiatan peserta didik adalah mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

c. Permainan (*Games*)

Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Game atau permainan ini dimainkan pada meja turnamen atau lomba oleh 3 orang peserta didik yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan.

d. **Pertandingan atau Lomba (*Games*)**

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, di mana game atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD). Pada turnamen atau lomba pertama, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

e. **Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)**

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Tim atau kelompok mendapat julukan “Super Team” jika rata-rata skor 50 atau lebih, “Great Team” apabila rata-ratanya 40 ke bawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.

c. Kelebihan dan kekurangan Teams Games Tournament

Setiap model dan metode pembelajaran yang diterapkan terdapat kelebihan dan kekurangannya.

Menurut Shoimin (2014:207) Kelebihan model pembelajaran TGT ialah :

- a. Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
- b. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- c. Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
 - d. Dalam pembelajaran peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

Menurut Shoimin, Aris (2014:208) Kekurangan model pembelajaran TGT ialah :

- a. Membutuhkan waktu yang lama
- b. Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
- c. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya, membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

2.1.4 Teori yang Mendukung Model Pembelajaran

a. Teori Kognitif Piaget

Menurut Surya (Isjoni,2016:36) menyatakan bahwa Teori kognitif piaget merupakan ciri perkembangan remaja dan dewasa yang menuju kearah proses berfikir dalam peringkat yang lebih tinggi. Peringkat berfikir ini sangat diperlukan dalam pemecahan masalah. Proses pembelajaran akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan peringkat perkembangan kognitif siswa. Siswa hendaknya banyak diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan objek fisik, yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya, dibantu pernyataan-pernyataan tilikan dan guru. Guru hendaknya banyak memberikan rangsangan kepada siswa agar mau berinteraksi dengan lingkungan dan secara aktif mencari juga menemukan berbagai hal dari lingkungan sekitarnya.

Menurut Trianto (2010:56) mengemukakan implikasi dari teori piaget dalam pembelajaran, sebagai berikut:

- a. Memusatkan perhatian pada proses berfikir anak, bukan sekedar hasilnya
- b. Menekankan pada pentingnya peran siswa dalam berinisiatif sendiri dan keterlibatannya secara aktif dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran di kelas, pengetahuan diberi tanpa adanya tekanan, melainkan anak didorong untuk menemukan pengetahuannya sendiri melalui proses interaksi dengan lingkungannya
- c. Memaklumi adanya perbedaa individual dalam hal kemajuan perkembangan sehingga guru harus melakukan upaya khusus untuk mengatur kegiatan kelas dalam bentuk individu-individu atau kelompok kecil

Berdasarkan uraian tersebut, teori ini sangat mendukung jika dihubungkan dengan pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan Quiz tim karena dalam model pembelajaran tersebut siswa ditekankan lebih aktif dan siswa dituntut untuk mengembangkan kemampuan berfikir dalam menerima pengetahuan yang baru untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

b. Teori Vygotsky

Menurut Trianto (2014:38) mengemukakan bahwa “ Teori Vygotsky menekankan pada aspek sosial dari pembelajaran”.

Menurut Vygotsky dalam Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar (2014:38) “mengatakan bahwa siswa membentuk pengetahuan sebagai hasil dan pikiran maupun kegiatan sendiri melalui bahasa”.

Teori ini menekankan adanya sosialisasi antar peserta didik, dalam proses pembelajaran guru memberikan tugas atau materi lalu disini peserta didik membutuhkan bimbingan dari orang lain. Hal ini sesuai dengan model pembelajaran Teams Games Tournament dan Quiz Tim karena melakukan sosialisasi antar peserta didik yang satu dengan yang lain yang bertujuan bersosialisasi mengenai materi yang sedang dipelajari oleh siswa.

c. Teori Konstruktivisme

Menurut Aunurrahman (2012:40) menyatakan bahwa “Konstruktivisme merupakan respons terhadap berkembangnya harapan-harapan baru berkaitan dengan proses pembelajaran yang menginginkan peran aktif siswa dalam merencanakan dan memprakarsai kegiatan belajarnya sendiri.”

Berdasarkan teori konstruktivisme ini model pembelajaran Quiz Tim cocok dalam pembelajaran. Karena siswa menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks. Dan agar siswa benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuannya, selain itu model pembelajaran Quiz Tim menuntut siswa lebih aktif.

2.2 Kajian Empirik sebelumnya

No	Nama Penulis, Tahun	Judul Penelitian, Sumber	Hasil Penelitian
1.	Komala, Lela (2018)	Perbandingan Hasil Belajar Siswa antara yang menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) dan Project Based Learning (PJBL)	Hasil pengujian hipotesis pertama diperoleh p value kelas eksperimen 1 $p = 0,000$, kelas eksperimen 2 $p = 0,000$, kelas eksperimen 3 p value n-gain $p = 0,009$. Jadi H_a diterima dan H_0 ditolak artinya terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran PBL dan PJBL sebelum dan setelah perlakuan pada kelas eksperimen.
2.	Cahyaningtyas, Etika (2015)	Pengaruh Model Pembelajaran Team Quiz dan Team Games Tournament (TGT) dalam scientific approach terhadap Sikap Ilmiah Geografi Siswa kelas XI	Hal ini ditunjukkan dari hasil uji-t angket akhir sikap ilmiah geografi siswa kelas eksperimen 1 dan 2 yang memiliki nilai t-hitung $>$ t-tabel ($2,269 > 1,998$) dan dilihat dari signifikan yaitu $\text{sig } 0,027 > 0,05$.

2.3 Kerangka Pemikiran

Hasil belajar merupakan salah satu tolak ukur untuk mengetahui keberhasilan belajar peserta didik, salah satu yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah adanya model pembelajaran yang menarik. Model pembelajaran yang dapat menuntun peserta didik agar dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik dapat berperan apabila kegiatan pembelajaran mampu membuat peserta didik melaksanakan aktivitas belajar. Dalam pemilihan model pembelajaran hendaknya guru lebih selektif karena

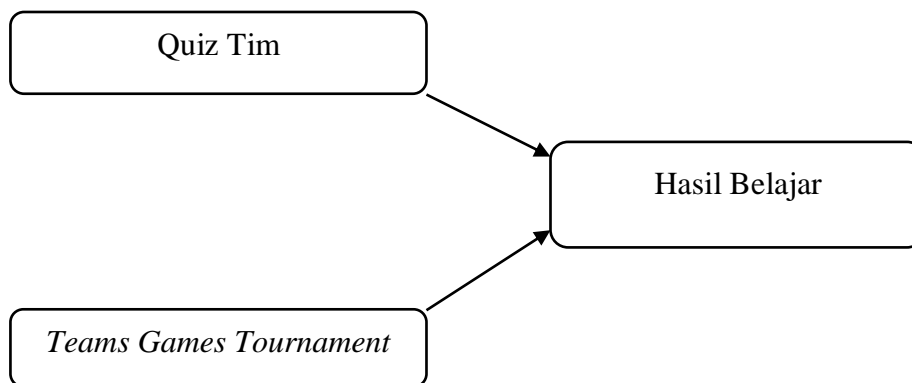
pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan dan materi yang di jelaskan.

Model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru diantaranya model pembelajaran quiz tim dan teams games tournament. Jika model pembelajaran tersebut digunakan, maka diperkirakan hasil belajar peserta didik akan mengalami peningkatan. Model pembelajaran quiz tim merupakan teknik pembelajaran dengan memainkan topic-topik yang diajarkan kepada siswa yang dibagi dalam beberapa kelompok, dan model pembelajaran teams games tournament merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Perbedaan antara model pembelajaran quiz tim dan teams games tournament langkah-langkahnya quiz tim membagi siswa ke dalam beberapa kelompok untuk melakukan presentasi sedangkan teams games tournament membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok lalu menggunakan kartu akademik dan melibatkan peserta didik sebagai tutor sebaya apabila ada siswa yang kurang paham dengan materi yang di sampaikan. Dengan demikian jika kedua model tersebut di terapkan maka diperkirakan hasil belajar akan berbeda.

Berdasarkan dari teori Piaget, siswa harus memiliki inisiatif dan harus terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran di kelas sehingga siswa akan diberi kesempatan yang luas untuk mengemukakan pendapatnya sendiri. Sehingga model pembelajaran Quiz Tim dan Teams Games Tournament akan membuat siswa lebih aktif dan lebih berfikir dalam memahami suatu materi.

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, maka paradigma dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

2.4 Hipotesis

Penerapan hipotesa merupakan langkah yang sangat penting bagi suatu penelitian. Hal ini disebabkan karena hipotesa merupakan jawaban sementara dari suatu permasalahan yang harus dibuktikan kebenarannya.

Menurut Sugiyono (2012 : 93) menyatakan bahwa Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, oleh karena itu rumusan masalah penelitian biasanya disusun dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada data-data empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban empirik.

Berdasarkan pengertian yang telah dikemukakan di atas, maka penulis dalam penelitian ini mengajukan hipotesa sebagai berikut :

Hipotesis 1

Ha = Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 1 yang menggunakan model pembelajaran quiz tim sebelum dan sesudah perlakuan

Ho = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 1 yang menggunakan model pembelajaran quiz tim sebelum dan sesudah perlakuan

Hipotesis 2

Ha = Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 2 yang menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* sebelum dan sesudah perlakuan

Ho = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 2 yang menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* sebelum dan sesudah perlakuan

Hipotesis 3

Ha = Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan

Ho = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan

Hipotesis 4

Ha = Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 1 yang menggunakan model pembelajaran quiz tim dan kelas eksperimen 2 yang menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* sebelum dan sesudah perlakuan

Ho = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 1 yang menggunakan model pembelajaran quiz tim dan kelas eksperimen 2 yang menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* sebelum dan sesudah perlakuan

Hipotesis 5

Ha = Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 2 yang menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan

Ho = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 2 yang menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan

Hipotesis 6

Ha = Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 1 yang menggunakan model pembelajaran quiz tim dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan.

Ho = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 1 yang menggunakan model pembelajaran quiz tim dan kelas Kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah.