

BAB II

KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS TINDAKAN

2.1 Pengertian belajar

Belajar merupakan masalah setiap orang yang kegiatannya dapat terjadi di mana-mana baik di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Kegiatan belajar ini sangat penting artinya dalam kehidupan manusia, karena semua pengetahuan, kecakapan, ketrampilan, kebiasaan, kegemaran dan sikap manusia terbentuk dan berkembang melalui belajar. Whittaker (dalam Djamarah, 2011: 12) menyatakan bahwa belajar adalah sebagai proses di mana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Menurut Gagne (dalam Trianto, 2007:17) belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Menurut Slameto (2011:58) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dan hasil interaksi dengan lingkungan. Definisi menurut Sudjana (2006:10), belajar adalah suatu perubahan yang relative permanent dalam suatu kecenderungan tingkah laku sebagai hasil dari praktek atau latihan. Menurut Winkel (2007:48), belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan yang menghasilkan pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap perubahan relative konstan dan berkes. Menurut Arsyad (2013:1) belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya.

Proses belajar merupakan jalan yang harus ditempuh oleh seorang pelajar untuk mengerti suatu hal yang sebelumnya tidak atau diketahui tetapi belum menyeluruh tentang suatu hal. Menurut Fajar (dalam Mujiono, 2009:15) beberapa prinsip belajar yaitu :

- (1) Belajar harus berorientasi pada tujuan yang jelas. Tujuan belajar yang jelas harus ditetapkan agar seseorang dapat menentukan arah dan tahap-tahap belajar yang harus dilalui untuk mencapai tujuannya.
- (2) Proses belajar yang akan terjadi bila seseorang dihadapkan pada situasi problematik.
- (3) Belajar dengan pemahaman akan lebih bermakna daripada dengan hafalan, hal ini akan lebih memungkinkan seseorang lebih berhasil dalam menerapkan dan mengembangkan hal-hal yang sudah dipelajari dan dimengerti.
- (4) Belajar secara menyeluruh akan lebih berhasil daripada belajar secara terbagi-bagi. Dengan belajar secara menyeluruh akan dapat melihat dan mengerti dengan jelas bagaimana bagian-bagian itu merupakan keseluruhan yang berhubungan dan membentuk suatu keseluruhan secara bulat.
- (5) Belajar memerlukan kemampuan dalam menangkap intisari pelajaran itu sendiri.
- (6) Belajar merupakan proses yang kontinu, belajar merupakan suatu proses karena merupakan suatu proses maka belajar membutuhkan waktu.
- (7) Proses belajar memerlukan metode yang tepat. Penggunaan metode belajar yang tepat sangat penting bagi guru dan siswa, karena dengan metode belajar yang tepat akan memungkinkan seorang siswa menguasai ilmu yang lebih mudah dan lebih cepat sesuai dengan kapasitas tenaga dan pikiran yang dikeluarkan.
- (8) Belajar memerlukan minat dan perhatian siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

2.2 Pengertian Hasil Belajar

Keberhasilan pengajaran dapat dilihat dari segi hasil. Asumsi dasar ialah proses pengajaran yang optimal memungkinkan hasil belajar yang optimal pula. Ada korelasi antara proses pengajaran dengan hasil yang dicapai. Makin besar usaha untuk menciptakan kondisi proses pengajaran, makin tinggi pula hasil atau produk dari pengajaran itu. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian apresiasi dan keterampilan. Menurut Boom (dalam suprijano, 2009:6) mengemukakan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang kemudian dikenal dengan sebutan Taksonomi Bloom yang terdiri dari beberapa ranah. Ranah kognitif adalah ranah yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*). Ranah afektif adalah ranah yang berkenaan dengan sikap siswa yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan (*receiving*), partisipasi (*responding*), penilaian (*valuing*), organisasi (*organization*), dan pembentukan karakter (*characterization*). Ranah psikomotor adalah ranah yang berkenaan dengan keterampilan dan kreativitas dalam bertindak. Ranah ini terdiri dari tujuh aspek yaitu persepsi (*perception*), kesiapan (*set*), gerakan terbimbing (*guide response*), gerakan mekanis terbiasa (*mechanism*), gerakan respon kompleks (*complex overt respons*), penyesuaian gerakan (*adaptation*), dan kreativitas (*organization*).

Menurut Bloom (1956:18), Ranah kognitif terdiri atas enam aspek yang meliputi: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

(1) Tingkat pengetahuan (*knowledge*)

Tingkat pengetahuan yaitu kemampuan seseorang dalam menghafal atau mengingat kembali atau mengulang kembali pengetahuan yang pernah diterimanya.

(2) Tingkat pemahaman (*Comprehension*)

Tingkat pemahaman diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri tentang pengetahuan yang pernah diterimanya.

(3) Tingkat penerapan (*application*)

Tingkat penerapan diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan pengetahuan dalam memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.

(4) Tingkat analisis (*Analysis*)

Tingkat analisis yaitu kemampuan seseorang dalam merinci dan membandingkan data yang rumit serta mengklasifikasi menjadi beberapa kategori dengan tujuan agar dapat menghubungkan dengan data-data yang lain.

(5) Tingkat sintesis (*synthesis*)

Tingkat sintesis yakni kemampuan seseorang dalam mengaitkan dan menyatukan berbagai elemen dan unsur pengetahuan yang ada sehingga terbentuk pola baru yang lebih menyeluruh.

(6) Tingkat evaluasi (*Evaluation*)

Tingkat evaluasi yakni kemampuan seseorang dalam membuat perkiraan atau keputusan yang tepat berdasarkan criteria atau pengetahuan yang dimilikinya.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (sudjana,2011:2). Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka

atau skor setelah diberi tes hasil belajar pada setiap akhir pelajaran (Dimiyati dan Mdjiono, 2006:3). Menurut Azwar (2011:14) hasil belajar merupakan cerminan apa yang telah dicapai oleh siswa dalam belajar. Disamping itu, hasil belajar sering digunakan sebagai suatu indikator kemampuan belajar, karena semakin tinggi hasil belajar dalam mata pelajaran tertentu semakin tinggi tingkat kemampuan belajar dalam mata pelajaran tersebut. Ditambahkan pula oleh Sudhaja (2009:22) bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja, artinya hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana disebutkan di atas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif.

2.3 Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat dikelompokkan menjadi dua golongan, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Santoso (2008:97) mengatakan bahwa faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu.

Faktor intern ini meliputi tiga bagian yaitu:

a. Faktor jasmaniah

Faktor jasmaniah merupakan proses belajar seorang siswa akan terganggu jika kesehatan siswa tersebut terganggu. Selain itu juga ia akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, dan mengantuk jika badanya lemah, kurang darah ataupun ada kelainan fungsi alat indranya serta tubuhnya. Dengan demikian apabila siswa cacat tubuh, hal itu akan mempengaruhi hasil belajar. Siswa yang cacat, belajarnya akan terganggu. Jika hal itu terjadi hendaknya siswa tersebut belajar

pada lembaga pendidikan khusus atau diusahakan dengan member alat bantu agar dia dapat menghindari atau mengurangi kecacatannya.

b. Faktor psikologis

Faktor psikologis merupakan faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar yang muncul dari segi kejiwaan. Pada faktor ini, sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong kedalam faktor psikologis yang mempengaruhi kegiatan belajar. Faktor itu adalah intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.

c. Faktor kelelahan

Faktor kelelahan baik jasmani maupun rohani dapat mempengaruhi keberhasilan dalam belajar. Oleh karena itu, guru harus memberikan pengertian kepada siswa untuk berusaha menghindari terjadinya kelelahan dalam belajarnya.

2.4 Model Pembelajaran

Model pembelajaran dikembangkan dari adanya perbedaan karakteristik siswa yang bervariasi. Karena siswa memiliki berbagai karakteristik kepribadian, kebiasaan-kebiasaan, cara belajar yang bervariasi antara individu satu dengan yang lain, maka model pembelajaran tidak terpaku hanya pada model tertentu.

Menurut Agus Suprijono (2009: 46) model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merancang dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar (Udin Saripudin Winataputra, 1997:78).

Model pembelajaran menurut Soekanto dalam (Trianto,2009:22) adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan pola atau prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan pembelajaran yang berfungsi sebagai pedoman bagi para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran.

2.5 Model Pembelajaran *Team Quiz*

Quiz Team merupakan salah satu tipe dalam metode pembelajaran Active Learning yang berfungsi untuk menghidupkan suasana belajar, mengaktifkan siswa untuk bertanya maupun menjawab dan meningkatkan kemampuan tanggung jawab peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Model pembelajaran ini dikembangkan oleh Mel Silberman. Metode belajar aktif tipe *Quiz Team* akan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan metode belajar aktif tipe *Quiz Team* ini, siswa bersama-sama dengan timnya mempelajari materi dalam lembaran kerja, mendiskusikan materi, saling memberikan arahan, saling member pertanyaan dan jawaban.

Siswa tidak hanya sekedar mendengarkan informasi dari guru, akan tetapi juga melihat apa yang dijelaskan oleh guru dan melakukan uji coba secara langsung, sehingga siswa tidak mudah lupa dan memahami materi tersebut.

2.5.1 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Team Quiz*

Silberman (2007) mengungkapkan prosedur pembelajaran dengan menggunakan tipe *Quiz*

Team adalah sebagai berikut:

- 1) Guru memilih topik yang dapat dipresentasikan dalam tiga bagian.
- 2) Peserta didik dibagi menjadi 3 tim.
- 3) Guru menjelaskan skenario pembelajaran.
- 4) Guru menyajikan materi pelajaran.
- 5) Guru meminta tim A untuk menyiapkan kuis jawaban singkat, sementara tim B dan C menggunakan waktu untuk memeriksa catatan mereka.
- 6) Tim A memberikan kuis kepada tim B. Jika tim B tidak dapat menjawab pertanyaan, tim C diberi kesempatan untuk segera menjawabnya.
- 7) Tim A melanjutkan ke pertanyaan selanjutnya kepada anggota tim C dan ulangi prosesnya.
- 8) Ketika kuis selesai, lanjutkan dengan bagian kedua dari pelajaran dan tunjukkan tim B sebagai pemimpin kuis.
- 9) Setelah tim B menyelesaikan ujian tersebut, lanjutkan dengan bagian ketiga dan tentukan tim C sebagai pemimpin kuis.

2.5.2 Kelebihan Dan Kelemahan Model Pembelajaran *Team Quiz*

a. Kelebihan

Metode *Team Quiz* mempunyai beberapa kelebihan, antara lain:

- a) Dapat meningkatkan keseriusan
- b) Dapat menghilangkan kebosanan dalam lingkungan belajar
- c) Mengajak siswa untuk terlibat penuh

- d) Meningkatkan proses belajar
- e) Membangun kreatifitas diri
- f)Meraih makna belajar melalui pengalaman
- g) Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar
- h) Menambah semangat dan minat belajar siswa.

b. Kelemahan

Metode *Team Quiz* mempunyai beberapa kelemahan, diantaranya adalah:

- a) Memerlukan kendali yang ketat dalam mengkondisikan kelas saat keributan terjadi.
- b) Hanya siswa tertentu yang dianggap pintar dalam kelompok tersebut, yakni yang bisa menjawab soal Quiz. Karena permainan yang dituntut cepat dan memberikankesempatan diskusi yang singkat.
- c) Waktu yang diberikan sangat terbatas jika quiz dilaksanakan oleh seluruh tim dalam satu pertemuan.

2.6 Model Pembelajaran *Talking Stick*

2.6.1 Pengertian Model Pembelajaran *Talking Stick*

Teknik *Talking Stick* adalah suatu metode pembelajaran yang dipergunakan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. *Talking Stik* sebagaimana di maksud dalam penelitian, dalam proses belajar mengajar dikelas berorientasi pada tercapainya kondisi belajar melalui permainan tongkat yang dibeerikan dari satu siswa kepada siswa lainya pada saat guru menjelaskan materi pelajaran dan selanjutnya mengajukan pertanyaan. Saat guru menjelaskan

materi pelajaran dan selanjutnya mengajukan pertanyaan. Saat guru selesai mengajukan pertanyaan, maka siswa yang sedang memegang tongkat itulah yang memperoleh kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Hal ini dilakukan hingga semua siswa berkesempatan mendapat giliran menjawab pertanyaan yang diajukan guru.

Menurut Agus Suprijono (2011:109) pembelajaran *talking stick* mendorong peserta didik untuk berani mengemukakan pendapat. *Talking stick* adalah model pembelajaran dengan bantuan tongkat, siapa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa mempelajari materi pokoknya.

2.6.2 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Talking Stick*

Menurut Suherman (2006:84) langkah-langkah dari model pembelajaran *talking stick* sebagai berikut :

- a. Guru menyiapkan sebuah tongkat
- b. Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membaca dan mempelajari materi pada pegangannya.
- c. Setelah selesai membaca buku dan mempelajarinya mempersilahkan siswa untuk menutup bukunya.

- d. Guru mengambil tongkat dan memberikan kepada siswa, setelah itu guru memberikan pertanyaan dan siswa yang memegang tongkat tersebut harus menjawabnya, demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru.
- e. Guru memberikan kesimpulan
- f. Evaluasi.

2.6.3 Kelebihan Dan Kelemahan Model Pembelajaran *Talking Stick*

a. Kelebihan

Adapun kelebihan model pembelajaran *Talking Stick* adalah sebagai berikut:

- a. Menguji kesiapan peserta didik dalam pembelajaran
- b. Melatih peserta didik memahami materi dengan cepat
- c. Memacu agar peserta didik lebih giat belajar (belajar dahulu sebelum pelajaran dimulai).
- d. Peserta didik berani mengemukakan pendapat .

Meningkatkan kesediaan menggunakan ide orang lain yang dirasakan lebih baik

b. Kelemahan

Sedangkan kekurangannya model pembelajaran *Talking Stick* adalah sebagai berikut
Membuat siswa senam jantung.

Berdasarkan penjelasan model pembelajaran *Team Quis* dan *Talking Stick* diatas, maka pelaksanaan proses pembelajaran PPKn di kelas VII² SMP Negeri 1 Tilango kabupaten gorontalo melalui gabungan dua model tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan tongkat.
2. Guru memilih topik yang disampaikan dalam tiga bagian.
3. Guru membagi siswa menjadi tiga kelompok yaitu A,B,C.

4. Guru menyampaikan kepada siswa format penyampaian pelajaran kemudian mulai menyampaikan materi maksimal 10 menit.
5. Setelah penyampaian, guru mengambil tongkat dan menggulirkan tongkat tersebut kepada peserta didik, siapa yang mendapat tongkat, maka kelompok itulah yang berhak memberikan pertanyaan kepada kelompok lain . Contoh : apabila yang mendapat giliran bertanya adalah kelompok A, maka mereka berhak memberikan pertanyaan di antara kelompok B dan C.
6. Kemudian guru menggulirkan tongkat lagi untuk menjawab pertanyaan, siapa yang mendapat giliran, maka dialah yang berhak menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh kelompok A.
7. Jika Tanya jawab sesi pertama selesai, guru melanjutkan pelajaran kedua dan ketiga, begitu seterusnya prosedurnya.
8. Kemudian guru bersama siswa mengakhiri pelajaran dengan menyimpulkan tanya jawab dan jelaskan sekiranya ada pemahaman yang keliru.
9. Guru menutup pembelajaran.
10. Evaluasi.

2.7 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan landasan teoritis dan kerangka berpikir yang ada, hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah jika guru menggunakan model gabungan *Team Quis* dan *Talking Stick* pada mata pelajaran PPKn, maka akan terjadi peningkatan hasil belajar siswa di kelas VII² SMP Negeri 1 Tilango Kabupaten Gorontalo.

2.8 Indikator Kinerja

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan pencapaian tujuan dalam penelitian tindakan kelas dirumuskan indikator kinerja yakni, siswa yang memperoleh nilai 85 bisa mencapai 17 orang atau 75% dari 20 orang.

2.9. Kajian Yang Relevan

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Etika Cahyaningtyas, Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Team Quis*. Namun penelitian ini juga memiliki perbedaan. Yang membedakan adalah peneliti sebelumnya tidak menggabungkan dengan model pembelajaran lainnya. Sedangkan peneliti menggabungkan antara model pembelajaran *Talking Stick* dengan model pembelajaran *Team Quis*.

Dalam Skripsi Mita Husain 65 Tahun 2016 yang membahas mengenai judul Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran PPKn dengan menggunakan model *Picture And Picture* dan *Talking Stick* dikelas VIII^B SMP Negeri 2 Mananggu telah teruji kebenarannya. Yang membedakan dengan peneliti sebelumnya adalah peneliti sebelumnya menggabungkan dengan model pembelajaran *Picture And Picture*. Sedangkan peneliti menggabungkan dengan model pembelajaran *Team Quis*.