

## **II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

### **A. Tinjauan Pustaka**

#### **1) Teori Belajar**

Teori-teori belajar yang mendukung dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### (1) Teori Behavioristik

Rumpun teori ini disebut behaviorisme karena sangat menekankan perilaku atau tingkah laku yang dapat diamati dan diukur (Syaiful Sagala, 2013:42). Prinsip-prinsip belajar menurut teori behaviorisme yang dikemukakan oleh Harley dan Davis dalam Syaiful Sagala (2013:43) adalah:

1. Proses belajar dapat terjadi dengan baik apabila siswa ikut terlibat secara aktif didalamnya.
2. Materi pelajaran diberikan dalam bentuk unit-unit kecil dan diatur sedemikian rupa sehingga hanya perlu memberikan suatu respon tertentu saja.
3. Tiap-tiap respon perlu diberi umpan balik secara langsung sehingga siswa dapat dengan segera mengetahui apakah respon yang diberikan betul atau tidak.
4. Perlu diberikan penguatan setiap kali siswa memberikan respon apakah bersifat positif atau negatif.

Teori ini berlandaskan kepada respon siswa serta mengikutsertakan siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Tetapi ada syarat yang harus diberikan oleh guru terkait dengan respon yang diberikan siswa tersebut yaitu penguatan

atau penghargaan. Penguatannya dapat bersifat positif atau negatif, dan penghargaan yang akan diberikan dapat berupa nilai atau hadiah.

## (2) Teori Konstruktivisme

Asal kata konstruktivisme yaitu "*to construct*" yang berarti "membentuk" atau "membangun". Teori pembelajaran konstruktivisme merupakan teori pembelajaran kognitif yang baru dalam psikologi pendidikan yang menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak sesuai lagi (Trianto, 2010:74). Yatim Riyanto (2010:144) menyatakan bahwa dalam teori ini guru berperan menyediakan suasana dimana siswa dapat memahami dan menerapkan suatu pengetahuan, sehingga siswa bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, dan berusaha dengan ide-ide. Guru dapat memberikan sebuah kesempatan untuk siswa-siswanya untuk menerapkan ide-ide mereka dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan berdasarkan teori pembelajaran konstruktivisme. Menurut Yatim Riyanto (2010:147) teori pembelajaran konstruktivisme pada dasarnya ada beberapa tujuan yang ingin diwujudkan antara lain:

1. Memotivasi siswa bahwa belajar adalah tanggung jawab siswa itu sendiri.
2. Mengembangkan kemampuan siswa untuk mengajukan pertanyaan dan mencari sendiri jawabannya.
3. Membantu siswa untuk mengembangkan pengertian atau pemahaman konsep secara lengkap.
4. Mengembangkan kemampuan siswa untuk menjadi pemikir yang mandiri.

Konstruktivisme adalah salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan kita sendiri. Von Glaserfeld dalam Sardiman (2007:37) menegaskan bahwa pengetahuan bukanlah suatu tiruan dari kenyataan. Pengetahuan bukanlah gambaran dari dunia kenyataan yang ada tetapi pengetahuan selalu merupakan akibat dari suatu konstruksi kognitif kenyataan melalui kegiatan seseorang. Menurut Slavin dalam Trianto (2010:74) teori pembelajaran konstruktivisme merupakan teori pembelajaran kognitif yang baru dalam psikologi pendidikan yang menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek info baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak sesuai lagi bagi siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan, teori pembelajaran konstruktivisme adalah teori yang memiliki pandangan bahwa pengetahuan siswa didapat dari diri siswa itu sendiri. Guru hanya bersifat membimbing dan memfasilitasi siswa-siswa tersebut untuk dalam proses pembelajaran agar siswa tersebut dapat memahami, memecahkan masalah, dan mengembangkan ide-ide yang mereka miliki.

### (3) Teori Perkembangan Kognitif Piaget

Teori perkembangan kognitif Piaget mewakili konstruktivisme dalam proses belajar. Piaget memandang perkembangan kognitif sebagai suatu proses dimana anak secara aktif membangun sistem makna dan pemahaman realitas melalui pengalaman-pengalaman dan interaksi-interaksi mereka (Trianto, 2011:29).

Pendapat Piaget dalam Slameto (2003:12-13) mengenai perkembangan proses belajar pada anak-anak adalah sebagai berikut:

1. Anak mempunyai struktur mental yang berbeda dengan orang dewasa. Mereka bukan merupakan orang dewasa dalam bentuk kecil, mereka mempunyai cara yang khas untuk menyatakan kenyataan dan untuk menghayati dunia sekitarnya. Maka memerlukan pelayanan tersendiri dalam belajar.
2. Perkembangan mental pada anak melalui tahap-tahap tertentu, menurut suatu urutan yang sama bagi semua anak.
3. Walaupun berlangsungnya tahap-tahap perkembangan itu melalui suatu urutan tertentu, tetapi jangka waktu untuk berlatih dari satu tahap ke tahap yang lain tidaklah selalu sama pada setiap anak.
4. Perkembangan mental anak dipengaruhi oleh 4 faktor, yaitu:
  - a. Kemasakan
  - b. Pengalaman
  - c. Interaksi sosial
  - d. *Equilibration* (proses dari ketiga faktor di atas bersama-sama untuk membangun dan memperbaiki struktur mental).
5. Ada 3 tahap perkembangan, yaitu:
  - a. Berpikir secara intuitif  $\pm$  4 tahun
  - b. Beroperasi secara konkret  $\pm$  7 tahun
  - c. Beroperasi secara formal  $\pm$  11 tahun.

Implikasi teori kognitif Piaget dalam Trianto (2011:30) pada pendidikan adalah sebagai berikut:

- 1) Memusatkan perhatian kepada berfikir atau proses mental anak, tidak sekedar kepada hasilnya.
- 2) Memerhatikan peranan pelik dari inisiatif anak sendiri, keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar.
- 3) Memaklumi akan adanya perbedaan individual dalam hal kemajuan perkembangan.

Berdasarkan konsep tersebut, proses belajar dapat terjadi pada setiap perkembangan mental anak melalui tahap-tahap tertentu. Dalam keberlangsungan setiap tahap pada anak berbeda satu sama lain, hal ini karena kemampuan berpikir setiap anak berbeda. Terdapat beberapa hal sederhana yang terjadi pada perkembangan intelektual anak yang terjadi sebagai hasil dari interaksi anak dengan dunia sekitarnya seperti melihat, menyentuh, menyebutkan nama-nama benda serta beradaptasi.

#### (4) Teori *Connectionism*

Teori koneksionisme (*Connectionism*) adalah teori yang ditemukan dan dikembangkan oleh Edward L. Thorndike. Menurut Oemar Hamalik (2009:44) teori ini mempunyai doktrin pokok, yakni hubungan antara stimulus dan respon, asosiasi-asosiasi dibuat antara kesan-kesan pengadaaan dan dorongan-dorongan untuk berbuat. Menurut Hilgard dan Bower dalam Muhibbin Syah (2010:93) Thorndike berkesimpulan bahwa belajar adalah hubungan antara stimulus dan respons, maka teori koneksionisme juga disebut “S-R *Bond Theory*” dan “S-R *Psychology of Learning*” selain itu teori ini juga dikenal dengan sebutan “*Trial and error Learning*”. Istilah ini menunjuk pada panjangnya waktu atau banyaknya jumlah kekeliruan dalam mencapai suatu tujuan.

Thorndike dalam Oemar Hamalik (2009:44) dengan S-R *Bond Theory*nya menyusun hukum-hukum belajar adalah sebagai berikut:

- a. Hukum Pengaruh (*The law of effect*)  
Hubungan-hubungan diperkuat atau diperlemah tergantung pada kepuasan atau ketidaksenangan yang berkenaan dengan penggunaannya.
- b. Hukum Latihan (*The law exercise*)  
Atau prinsip-prinsip *use and disuse*. Apabila hubungan itu sering dilatih, maka ia akan menjadi kuat (*Fixed*).
- c. Hukum Kesiapan/ Kesiapan (*The law of readiness*)  
Apabila suatu ikatan (*bond*) siap untuk berbuat, perbuatan itu memberikan kepuasan, sebaliknya apabila tidak siap maka akan menimbulkan ketidakpuasan/ ketidaksenangan/ terganggu.

## 2) Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Rusman (2012:202) pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat

sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Sedangkan menurut Sumarmi (2012:39) pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang sistematis dengan mengelompokkan siswa untuk tujuan menciptakan pembelajaran yang efektif untuk mengintegrasikan keterampilan sosial yang bermuatan akademis.

Anonim dalam Sumarmi (2012:39) mengatakan pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dibagi dalam kelompok-kelompok kecil, siswa belajar dan bekerja sama untuk sampai kepada pengalaman belajar yang optimal, baik pengalaman individu maupun kelompok. Tujuannya adalah agar terjadi kerjasama antar kelompok dan rasa tanggung jawab individu terhadap individu itu sendiri dan terhadap kelompoknya. Sehingga siswa yang berada dalam satu kelompok tidak akan bersikap tidak peduli dengan tugas yang sudah diberikan oleh guru karena jika siswa tersebut acuh maka bukan hanya berpengaruh terhadap keberhasilan/ketidakberhasilan kelompoknya tetapi juga pada diri siswa itu sendiri.

### **3) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick on The Draw***

*Quick on the draw* pertama kali dikenalkan oleh Paul Ginnis (2008:163), beliau berpendapat bahwa *quick on the draw* merupakan sebuah aktivitas riset dengan insentif bawaan untuk kerja tim dan kecepatan. Menurut Syahrir (2012:1) *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. Siswa

dimaksudkan untuk bekerja sama secara kooperatif pada kelompoknya masing-masing dengan tujuan menjadi kelompok pertama yang dapat menyelesaikan satu set pertanyaan.

Untuk menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru, setiap siswa akan berlomba melawan waktu bukan melawan kelompok lain. Bahkan mereka dapat saling memeriksa jawaban dengan kelompok lain untuk memastikan ketelitian dari jawaban kelompoknya. Dalam menjawab pertanyaan, siswa harus memiliki kecepatan dan kerjasama tim untuk mendapatkan *reward* dari guru.

Jika dilihat dari pengertian tersebut, model pembelajaran ini berlandaskan kepada konsep pembelajaran kooperatif. Menurut Wina Sanjaya (2009:241) ada empat unsur penting dalam pembelajaran kooperatif, yaitu:

1. adanya peserta dalam kelompok;
2. adanya aturan kelompok;
3. adanya upaya belajar setiap anggota kelompok;
4. adanya tujuan yang harus dicapai.

Syahrir (2012:2) menyatakan bahwa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw*, siswa dirancang untuk melakukan aktivitas berpikir, kemandirian, fun, saling ketergantungan, multi sensasi, artikulasi dan kecerdasan emosional. Elemen yang ada dalam aktivitas ini adalah kerja kelompok, membaca, bergerak, berbicara, menulis, mendengarkan, melihat dan kerja individu.

Langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* menurut Ginnis (2008:163) adalah sebagai berikut:

1. Siapkan satu set pertanyaan, misalnya sepuluh, mengenai topik yang sedang dibahas. Buat cukup salinan agar tiap kelompok punya sendiri. Tiap pertanyaan harus di kartu terpisah. Tiap set pertanyaan sebaiknya di kartu dengan warna berbeda. Letakkan set tersebut di atas meja guru, angka menghadap atas, nomor 1 di atas.
2. Bagi kelas ke dalam kelompok bertiga (empat jika diperlukan). Beri warna untuk tiap kelompok sehingga mereka dapat mengenali set pertanyaan mereka di meja guru.
3. Beri tiap kelompok materi sumber yang terdiri dari jawaban untuk semua pertanyaan – satu kopi tiap siswa.
4. Pada kata “mulai”, satu orang dari tiap kelompok “lari” ke meja guru, mengambil pertanyaan pertama menurut warna mereka dan kembali membawanya ke kelompok.
5. Dengan menggunakan materi sumber, kelompok tersebut mencari dan menulis jawaban di lembar kertas terpisah.
6. Jawaban dibawa ke gurunya oleh orang kedua. Guru memeriksa jawaban. Jika jawaban akurat dan lengkap, pertanyaan kedua dari tumpukan warna mereka diambil, dan seterusnya. Jika ada jawaban yang tidak akurat atau tidak lengkap, guru menyuruh sang pelari kembali ke kelompok dan mencoba lagi. Penulis dan pelari harus bergantian.
7. Saat satu siswa sedang “berlari” lainnya memindai sumbernya dan membiasakan diri dengan isinya sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan nantinya dengan lebih efisien.
8. Kelompok pertama yang menjawab semua pertanyaan “menang”.
9. Anda kemudian membahas semua pertanyaan dengan kelas dan catatan tertulis dibuat.

Model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dirancang dalam bentuk permainan adu kecepatan dengan waktu serta keterampilan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru. Guru meninjau jawaban siswa dan memberikan penekanan terhadap jawaban siswa jika ada yang keliru. Jika jawaban siswa benar itu merupakan nilai siswa dan nilai bagi kelompoknya, model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* diharapkan dapat mempengaruhi siswa untuk mengukur kemampuan diri sendiri dan kelompoknya, serta kekeliruan terhadap apa yang sudah mereka pelajari untuk selanjutnya berusaha memperbaiki hasil belajarnya dengan bantuan serta bimbingan dari guru.

Dalam melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* Paul Ginnis (2008:164) dalam bukunya mengemukakan pentingnya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* yaitu:

1. Aktivitas ini dapat mendorong kerja kelompok - semakin efisien kerja kelompok, semakin cepat kemajuannya. Kelompok dapat belajar bahwa pembagian tugas lebih produktif daripada menduplikasi tugas.
2. Memberikan pengalaman tentang macam-macam ketrampilan membaca, didorong oleh kecepatan aktivitas, ditambah belajar mandiri dan kecakapan ujian yang lain - membaca pertanyaan dengan hati-hati, menjawab pertanyaan dengan tepat, membedakan materi yang penting dan yang tidak.
3. Kegiatan ini membantu siswa untuk membiasakan diri mendasarkan belajar pada sumber, bukan guru.
4. Sesuai bagi siswa dengan karakter kinestetik yang tidak dapat duduk diam selama lebih dari dua menit.

Menurut Syahrir (2012:2) kelemahan dari model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* adalah sebagai berikut:

1. Dalam melakukan kegiatan ini, kelompok akan ribut dan tidak teratur jika guru tidak dapat mengelola kelas dengan baik.
2. Guru sulit untuk memantau aktivitas siswa dalam kelompok.

#### **4) Model Pembelajaran Konvensional**

Putrayasa dalam Syaiful Bahri Djamarah (2011:97) mengatakan bahwa pembelajaran konvensional ditandai dengan penyajian pengalaman-pengalaman yang berkaitan dengan konsep yang akan dipelajari, dilanjutkan dengan pemberian informasi oleh guru, tanya jawab, pemberian tugas oleh guru, pelaksanaan tugas oleh siswa sampai pada akhirnya guru merasa bahwa apa yang telah diajarkan dapat dimengerti oleh siswa. Menurut Ujang Sukandi dalam Riyanti (2012:1) mendefinisikan bahwa pembelajaran konvensional ditandai dengan guru mengajar lebih banyak mengajarkan tentang konsep-konsep bukan kompetensi, tujuannya adalah siswa mengetahui sesuatu

bukan mampu untuk melakukan sesuatu, dan pada saat proses pembelajaran siswa lebih banyak mendengarkan.

Kelemahan pembelajaran konvensional yaitu guru lebih berperan penting dalam pembelajaran, siswa terkadang tidak diberikan kesempatan untuk mengeluarkan kemampuan yang dimilikinya. Guru sering menggunakan model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran sehari-hari di sekolah. Model pembelajaran konvensional yang biasa digunakan biasanya terdiri dari metode ceramah dan pemberian tugas.

### **5) Konsep Belajar**

Pengertian belajar menurut Muhibbin Syah (2012:68) belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental atau penting dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang di pendidikan. Proses belajar yang dimaksud dalam hal ini yaitu bukanlah tingkah laku yang timbul dalam keadaan mabuk, lelah, ngantuk dan jenuh. Menurut Oemar Hamalik (2009:36) belajar adalah merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Prinsip-prinsip belajar menurut Sardiman (2007:24) adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan belajar seorang siswa harus diperhitungkan dalam rangka menentukan isi pembelajaran.
2. Perkembangan pengalaman anak didik akan banyak mempengaruhi kemampuan belajar yang bersangkutan.
3. Belajar melalui praktek atau mengalami secara langsung akan lebih efektif membina sikap, keterampilan, cara berpikir kritis dan lain-lain, dibandingkan dengan belajar hafalan saja.
4. Belajar sedapat mungkin diubah ke dalam bentuk aneka ragam tugas, sehingga anak-anak melakukan dialog dalam dirinya atau mengalaminya sendiri.

Syaiful Bahri Djamarah (2011:13) berpendapat pengertian belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman dalam interaksi individu dengan lingkungannya yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Menurut Slameto (2003:2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Gagne dalam Syaiful Sagala (2013:19) ada tiga tahap dalam belajar yaitu:

- (1) Persiapan untuk belajar dengan melakukan tindakan mengarahkan perhatian, pengharapan, dan mendapatkan kembali informasi;
- (2) Pemerolehan dan unjuk perbuatan (performansi) digunakan untuk persepsi selektif, sandi semantik, pembangkitan kembali, respon, dan penguatan; dan
- (3) Alih belajar yaitu pengisyratan untuk membangkitkan dan memberlakukan secara umum.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha yang membutuhkan suatu proses untuk memperoleh perubahan tingkah laku dan menyangkut tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Proses dalam kegiatan belajar mengarah kepada perhatian, pengharapan, dan mendapatkan informasi dari berbagai sumber bukan hanya pada guru.

## **6) Hasil Belajar**

Menurut Ngalim Purwanto (1991:20), hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai yang diberikan guru kepada murid-muridnya dalam jangka waktu tertentu, maka dapat diartikan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh melalui evaluasi yang dilakukan sesuai dengan tujuan intruksional yang hasilnya dinyatakan dengan nilai angka. Setiap siswa giat belajar dan berusaha untuk memperoleh

prestasi dan hasil belajar yang baik. Menurut Muhibbin Syah (2012:129) faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik di sekolah, secara garis besar dapat dibagi kepada tiga bagian, yaitu :

1. Faktor Internal (faktor dari dalam diri peserta didik), yakni keadaan/kondisi jasmani atau rohani peserta didik. Yang termasuk faktor-faktor internal antara lain adalah :
  - a. Faktor fisiologis, keadaan fisik yang sehat dan segar serta kuat akan menguntungkan dan memberikan hasil belajar yang baik. Tetapi keadaan fisik yang kurang baik akan berpengaruh pada siswa dalam keadaan belajarnya.
  - b. Faktor psikologis, yang termasuk dalam faktor-faktor psikologis yang mempengaruhi prestasi belajar siswa adalah antara :
    - 1) Intelegensi siswa, faktor ini berkaitan dengan *Intelegency Quotient* (IQ) seseorang.
    - 2) Sikap siswa (sikap dan perhatian yang terarah dengan baik akan menghasilkan pemahaman dan kemampuan yang mantap).
    - 3) Bakat, kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.
    - 4) Minat, merupakan kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.
    - 5) Motivasi, merupakan keadaan internal organisme yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu.
2. Faktor eksternal (faktor dari luar peserta didik), yakni kondisi lingkungan sekitar peserta didik. Adapun yang termasuk faktor-faktor ini antara lain yaitu:
  - a. Faktor sosial, yang terdiri dari : lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.
  - b. Faktor non sosial, yang meliputi :
    - 1) keadaan dan letak gedung sekolah
    - 2) keadaan dan letak rumah tempat tinggal keluarga
    - 3) alat-alat dan sumber belajar
    - 4) keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa
3. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang digunakan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut Suprijono dalam Muhammad Thobroni & Arif Mustofa (2011:22) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Menurut Oemar Hamalik (2011:152) hasil belajar adalah sebagai hasil atas kepandaian atau keterampilan yang dicapai oleh individu

untuk memperoleh perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksinya dengan lingkungan.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009:3) hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi dari tindak belajar dan tindak mengajar. Bagi guru tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya puncak proses belajar. Sedangkan dari sisi guru hasil belajar merupakan suatu pencapaian tujuan pengajaran. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu usaha yang dilakukan siswa di sekolah setelah mengikuti proses belajar. Seorang siswa dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan dari dalam dirinya terhadap pemahaman materi yang disampaikan guru yaitu dengan meningkatnya hasil belajar siswa tersebut, serta dalam segi keterampilan, sikap dan kebiasaan baru lainnya.

Dalam penelitian ini, hasil belajar yang akan diteliti terletak pada mata pelajaran geografi. Geografi menurut pakar-pakar geografi pada Seminar dan Lokakarya Peningkatan Kualitas Pengajaran Geografi di Semarang tahun 1988 dalam Nursid Sumaatmadja (2001:11) adalah ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan sudut pandang kelingkungan atau kewilayahan dalam konteks keruangan. Menurut Nursid Sumaatmadja (2001:12) pengajaran geografi merupakan pengajaran tentang hakikat geografi yang diajarkan di sekolah dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan mental anak pada jenjang pendidikan masing-masing. Dengan memberikan timbal balik dari apa yang sudah ditelaah maka pembelajaran geografi dapat dikatakan berhasil.

Menurut Bintarto dalam Sumarmi (2012:7) memberikan definisi bahwa geografi adalah suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari kaitan sesama antara manusia, ruang, ekologi, kawasan, dan perubahan-perubahan yang terjadi sebagai akibat dan kaitan sesama tersebut.

Berdasarkan konsep yang dikemukakan di atas, jelas bahwa pembelajaran geografi tidak hanya terbatas pada suatu deskripsi tentang permukaan bumi, tetapi meliputi analisis kaitannya juga terhadap manusia dalam sudut pandang keruangan, kelingkungan, dan kewilayahan yang diungkapkan dengan pertanyaan 5W + 1H. Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas XI IPS semester genap pada Standar Kompetensi 3. Menganalisis pemanfaatan dan pelestarian lingkungan hidup dan Kompetensi Dasar 3.2 Menganalisis pelestarian lingkungan hidup dalam kaitannya dengan pembangunan berkelanjutan.

## **B. Kerangka Pikir Penelitian**

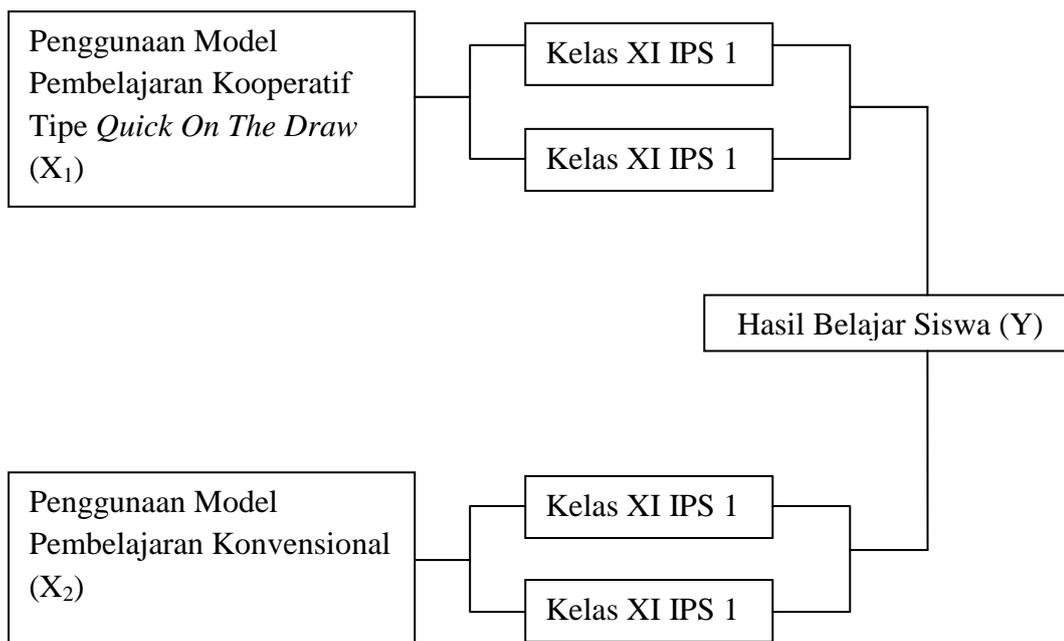
Geografi merupakan mata pelajaran yang mengkaji bumi beserta seluruh isinya dan merupakan mata pelajaran yang banyak konsep-konsep yang saling berkaitan didalamnya. Untuk mempelajari berbagai konsep-konsep dalam mata pelajaran ini dibutuhkan strategi dalam proses belajar yaitu adanya variasi dalam setiap proses pembelajarannya. Agar menumbuhkan keaktifan siswa dikelas yang selama ini hanya duduk diam menerima materi-materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga hal ini dapat berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa.

Strategi yang digunakan adalah terletak pada model pembelajaran. Model yang digunakan untuk mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu dengan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw*. Model ini menuntut siswa untuk

aktif didalam pembelajaran serta bekerjasama dalam kelompoknya untuk menyelesaikan satu set pertanyaan yang diberikan oleh guru. Masing-masing kelompok siswa akan beradu cepat dengan waktu untuk menjawab dengan benar beberapa pertanyaan yang berada di meja guru. Dengan langkah-langkah dalam model pembelajaran ini maka hasil belajar siswa-siswa tersebut akan meningkat. Sebelumnya pada kegiatan belajar mengajar guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah. Perbedaan hasil belajar siswa saat menggunakan model pembelajaran konvensional dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* serta melihat seperti apa pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* terhadap hasil belajarnya, dilihat dengan nilai-nilai dari postes yang sudah diberikan.

Saat melaksanakan model pembelajaran konvensional dan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* siswa pada kelas XI IPS 1 dan kelas XI IPS 2 setelah diberi perlakuan siswa kemudian melaksanakan postes (tes akhir) untuk mengetahui kemampuan siswa pada masing-masing kelas setelah dilaksanakan model pembelajaran tersebut kegiatan ini berlangsung dalam dua kali pertemuan dengan dilakukan rotasi model pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Nilai-nilai hasil belajar tersebut dilihat dan dibandingkan dari masing masing kelas yang melaksanakan model-model pembelajaran tersebut.

Dari uraian di atas maka alur kerangka pikir penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

### C. Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Ada perbedaan hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan hasil belajar siswa kelas XI IPS 2 yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran geografi di SMA Assalam Tanjungsari Kabupaten Lampung Selatan.
2. Ada perbedaan hasil belajar siswa kelas XI IPS 2 yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dengan hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran geografi di SMA Assalam Tanjungsari Kabupaten Lampung Selatan.

3. Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 pada mata pelajaran geografi di SMA Assalam Tanjungsari Kabupaten Lampung Selatan.
4. Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS 2 pada mata pelajaran geografi di SMA Assalam Tanjungsari Kabupaten Lampung Selatan.