

BAB II
PENERAPAN PEMBELAJARAN *QUIS TEAM*
DAN HASIL BELAJAR SISWA

A. Pembelajaran Kooperatif dengan Pembelajaran *Quis Team*

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan anggota kelompok kecil siswa yang tingkat kemampuannya berbeda untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar. Parker (dalam Huda, 2013: 29) menyatakan “pembelajaran kooperatif sebagai suasana pembelajaran di mana para siswa saling berinteraksi dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan tugas akademik demi mencapai tujuan bersama”. Slavin (2005: 4) menyatakan “pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran di mana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran”.

Bertolak dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dalam kelompok-kelompok kecil, yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi antar siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar dengan ciri-ciri saling ketergantungan positif, interaksi tatap muka, akuntabilitas individu, dan keterampilan untuk menjalin hubungan antar pribadi atau keterampilan sosial yang secara sengaja diajarkan.

2. Pengertian Pembelajaran *Quis Team*

Agus Suprijono (2012: 114) mengemukakan “*quiz team* ini siswa dibagi menjadi 3 kelompok dan masing-masing anggota kelompok mempunyai tanggung jawab untuk menjelaskan materi kepada kelompok lain sesuai sub topik materi yang mereka dapat”. Menurut Hisyam Zaini (2011: 54) mengatakan bahwa: Metode *Quis Team* merupakan salah satu pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat dan pola pikir kritis. Secara definisi Metode *Quis Team* merupakan suatu metode yang bermaksud untuk melempar jawaban dari kelompok satu ke kelompok yang lain. Silberman (2012: 175) menyatakan “*quiz team* dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang mereka pelajari dengan cara menyenangkan dan tidak mengancam atau tidak membuat mereka takut”. Semua kelompok diminta untuk bersama-sama mempelajari materi tersebut, saling memberi arahan satu sama lain, saling memberikan pertanyaan dan jawaban untuk memahami materi pelajaran tersebut.

Pembelajaran *Quis Team* adalah suatu kegiatan tanya jawab antar kelompok. Dalam kegiatan bertanya dan menjawab akan terjadi proses belajar yang tidak membosankan. Keterampilan bertanya menjadi penting jika dihubungkan dengan pendapat yang mengatakan “Berfikir itu sendiri adalah bertanya”. Pengertian bertanya adalah ucapan verbal yang meminta respons dari seseorang yang dikenai. Respons yang diberikan dapat berupa pengetahuan sampai dengan hal-hal yang merupakan hasil pertimbangan.

Jadi bertanya merupakan stimulus efektif yang mendorong berfikir (Hasibuan dan Moejiono, 2004: 75).

Di samping itu, pertanyaan-pertanyaan tentang fakta yang disampaikan dengan kata-kata sendiri, bukannya mengulang tepat seperti yang tertulis, membantu siswa mempelajari makna teks itu dan bukannya sekedar menghafalkannya (Mohamad Noor, 1998: 15). Pendapat ini mendukung bahwa memberi kesempatan kepada siswa untuk membuat pertanyaan-pertanyaan dan menjawab pertanyaan dari teman adalah sama dengan memberi kesempatan belajar kepada siswa, sehingga pembelajaran berpusat pada siswa atau student center.

Bertolak dari pendapat di atas maka dapat di tarik kesimpulan bahwa *Quis Team* merupakan salah satu metode pembelajaran untuk membangkitkan semangat dan pola berpikir aktif siswa yang bermaksud melempar jawaban dari kelompok satu ke kelompok lain. Dalam pembelajaran *Quis Team* ini guru mengawali dengan menerangkan materi secara klasikal, lalu siswa di bagi ke dalam tiga kelompok besar. Kemudian semua anggota bersama-sama mempelajari materi tersebut, saling memberi arahan, saling memberi pertanyaan dan jawaban untuk memahami mata pelajaran tersebut.

Menurut Melvin Silberman (2009: 175) penggunaan pembelajaran *Quis Team* dalam penelitian ini adalah:

- a. Memilih topik yang dapat dipresentasikan dalam tiga bagian.
- b. Membagi peserta didik menjadi tiga tim yaitu A, B dan C.

- c. Menyampaikan kepada siswa format penyampaian pelajaran kemudian mulai penyampaian materi, Batasi penyampaian materi maksimal 10 menit atau kurang.
- d. Meminta Tim A untuk menyiapkan kuis yang berjawaban singkat. Kuis ini tidak memakan waktu lebih dari lima menit untuk persiapan. Tim B dan C memanfaatkan waktu untuk meninjau catatan mereka.
- e. Tim A di beri kesempatan untuk menguji anggota tim B. Jika tim B tidak bisa menjawab, Tim C diberi kesempatan untuk menjawabnya
- f. Kemudian Tim A di minta untuk melanjutkan ke pertanyaan selanjutnya kepada anggota Tim C, dan ulangi prosesnya.
- g. Ketika kuis selesai, lanjutkan dengan bagian kedua pelajaran anda, dan tunjukanlah Tim B sebagai pemimpin kuis.
- h. Setelah Tim B menyelesaikan ujian tersebut, lanjutkan dengan bagian ketiga dan tentukan tim C sebagai pemimpin kuis.

3. Penerapan Pembelajaran *Quis Team* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Berdasarkan pada fase-fase di atas, maka penerapan pembelajaran *Quis Team* pada mata pelajaran Pendidikan Pengetahuan Sejarah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Langkah persiapan penerapan pembelajaran *Team Quiz*

Teknik ini adalah untuk meningkatkan tanggung jawab peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan. Berdasarkan pendapat Melvin Silberman (2009: 175) Langkah-langkah pembelajaran *Quis Team* adalah:

- 1) Memilih topik yang dapat dipresentasikan dalam tiga bagian.
- 2) Membagi peserta didik menjadi tiga tim yaitu A, B dan C.
- 3) Menyampaikan kepada siswa format penyampaian pelajaran kemudian mulai penyampaian materi, Batasi penyampaian materi maksimal 10 menit atau kurang.

- 4) Meminta Tim A untuk menyiapkan kuis yang berjawaban singkat. Kuis ini tidak memakan waktu lebih dari lima menit untuk persiapan. Tim B dan C memanfaatkan waktu untuk meninjau catatan mereka.
- 5) Tim A di beri kesempatan untuk menguji anggota tim B. Jika tim B tidak bisa menjawab, Tim C diberi kesempatan untuk menjawabnya
- 6) Kemudian Tim A di minta untuk melanjutkan ke pertanyaan selanjutnya kepada anggota Tim C, dan ulangi prosesnya.
- 7) Ketika kuis selesai, lanjutkan dengan bagian kedua pelajaran anda, dan tunjukanlah Tim B sebagai pemimpin kuis.
- 8) Setelah Tim B menyelesaikan ujian tersebut, lanjutkan dengan bagian ketiga dan tentukan tim C sebagai pemimpin kuis.

Menurut pendapat lain, Agus Suprijono (2012: 144) Langkah-langkah Kuis berkelompok (Pembelajaran *Quis Team*) adalah:

- 1) Pilih topik yang dapat disampaikan dalam tiga bagian.
- 2) Bagilah siswa menjadi tiga kelompok yaitu A, B dan C.
- 3) Sampaikan kepada siswa pormat penyampaian pelajaran kemudian mulai menyampaikan materi. Batasi penyampaian materi maksimal 10 menit.
- 4) Setelah penyampaian, minta kelompok A menyampaikan pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan. kelompok B dan C menggunakan waktu ini untuk melihat lagi catatan mereka.
- 5) Minta pada kelompok A untuk memberi pertanyaan kepada kelompok B. Jika kelompok B tidak dapat menjawab pertanyaan, lempar pertanyaan tersebut kepada kelompok C.
- 6) Kelompok A memberi pertanyaan kepada kelompok C, Jika kelompok C tidak bisa menjawab, lemparkan kepada kelompok B.
- 7) Jika tanya jawab selesai, lanjutkan pelajaran kedua dan tunjuk kelompok B untuk menjadi kelompok penanya. Lakukan seperti proses untuk kelompok A.
- 8) Setelah kelompok B selesai dengan pertanyaannya, lanjutkan penyampaian materi pelajaran ketiga dan tunjuk kelompok C sebagai kelompok penanya.
- 9) Akhir pelajaran dengan menyimpulkan tanya jawab dan jelaskan sekiranya ada pemahaman siswa yang keliru.

Pembelajaran *Quis Team* yang berkelompok, dimana guru membagi beberapa kelompok kecil sesuai dengan jumlah kelas

eksperimen. Sebelumnya guru telah memberikan materi yang akan dibahas. Sehingga para siswa sudah siap dengan materi masing – masing. Setiap kelompok di beri waktu 10 – 15 menit untuk mempresentasikan materinya. Setelah selesai mendemonstrasikan, kelompok lain diberi kesempatan untuk bertanya. Secara bergantian hingga materi tersampaikan semua. Kemudian guru mengevaluasi dan menyimpulkan materi sebelum mengakhiri pelajaran.

b. Materi yang cocok pada metode *Quiz Team*

Untuk membuat peserta didik aktif ketika mengikuti proses pembelajaran, guru dapat menggunakan mata pelajaran Piaget.

c. Cara mengevaluasi

- 1) Guru menguji daya tangkap siswa dengan membagi kelas dalam kelompok-kelompok.
- 2) Guru memberikan materi kepada kelompok-kelompok, kemudian antara kelompok memberikan soal kepada kelompok lain.
- 3) Guru memberika penilaian untuk mengukur sejauh mana daya tangkap siswa pada materi yang telah disampaikan.

4. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran *Quiz Team*

Pembelajaran *quiz team* juga mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangan tersebut dapat menilai apakah strategi *quiz team* baik untuk dijadikan pilihan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Ngalimun (2013: 175) mengemukakan kelebihan dan kelemahan dalam penggunaan *pembelajaran quiz team* tersebut adalah :

a. Kelebihan

- 1) Dapat meningkatkan keseriusan siswa dalam belajar kelompok.
- 2) Dapat menghilangkan kebosanan dalam lingkungan belajar karena siswa dilibatkan secara aktif dalam proses belajar.
- 3) Mengajak siswa untuk terlibat penuh dalam diskusi kelompok.
- 4) Meningkatkan proses belajar dalam mengefisienkan waktu.
- 5) Membangun kreatifitas diri siswa dalam mengemukakan pemikirannya.
- 6) Meraih makna belajar melalui pengalaman kelompok maupun individu.
- 7) Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar, artinya dalam proses pembelajaran siswa diarahkan dan dilibatkan secara aktif dalam dalam pembuatan suatu keputusan.
- 8) Menambah semangat dan minat belajar siswa.

b. Kelemahan

- 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 kuis, karena permainan yang dituntut cepat dan memberikan kesempatan diskusi yang singkat.
- 3) Waktu yang diberikan sangat terbatas jika kuis dilaksanakan oleh seluruh kelompok dalam satu pertemuan.

Untuk mengatasi kekurangan tersebut, diperlukan modifikasi dalam pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan. Adanya modifikasi tersebut dapat menutupi kekurangan pembelajaran *quiz team*.

B. Hasil Belajar Siswa

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil dari proses kegiatan belajar mengajar untuk mengetahui apakah suatu program pembelajaran yang dilaksanakan telah berhasil atau tidak, yang didapat dari jerih payah siswa itu sendiri sesuai kemampuan yang ia miliki. Menurut Moh Uzer Usman (2011: 34) mengatakan: "Hasil belajar merupakan hal yang terpenting dalam sebuah

proses pembelajaran”. Nana Sudjana (2011: 22) mengatakan, “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Zaenal Arifin (2010: 303) “Hasil belajar yang optimal dapat dilihat dari ketuntasan belajarnya, terampil dalam mengerjakan tugas, dan memiliki apresiasi yang baik terhadap pelajaran”. Asep Jihad dan Abdul Haris (2010: 15) “Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran”.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas yang dimaksud dengan pengertian hasil belajar adalah pencapaian kemampuan yang dimiliki oleh siswa selama proses belajar-mengajar baik dalam perubahan tingkah laku maupun dalam ketuntasan belajarnya.

2. Klasifikasi Kemampuan Hasil Belajar

Sementara itu, Nana Sudjana (2011: 23) mengklasifikasikan kemampuan hasil belajar kedalam tiga ranah hasil belajar yaitu :

a. Ranah kognitif

Meliputi kemampuan menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari dan kemampuan intelektual. Sebagian besar tujuan intruksional berada dalam ranah kognitif.

1) Pengetahuan

Jenjang pengetahuan meliputi kemampuan menyatakan kembali fakta, konsep, prinsip, prosedur atau istilah yang telah dipelajari tanpa harus memahami atau dapat menggunakannya.

2) Pemahaman

Pemahaman misalnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri dengan sesuatu yang dibaca atau didengarnya, memberikan contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain.

3) Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori, atau petunjuk teknis.

4) Analisis

Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunannya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya.

5) Sintesis

Sintesis adalah penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh. Berfikir berdasar pengetahuan hafalan, berfikir pemahaman, berfikir aplikasi, dan berpikir analisis dapat dipandang sebagai berfikir konvergen.

6) Evaluasi

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materi, dll.

b. Ranah afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.

1) Penerima

Penerimaan merupakan semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala.

2) Jawaban

Jawaban merupakan reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar, yang mencakup ketepatan reaksi, perasaan dan kepuasan.

3) Penilaian

Penilaian berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus. Dalam penilaian ini termasuk di dalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.

4) Organisasi

Organisasi merupakan pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.

5) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai

Karakteristik nilai atau internalisasi nilai merupakan keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

c. Ranah psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu.

1) Gerakan reflex

Gerakan reflex adalah keterampilan pada gerakan yang tidak sadar.

2) Gerakan dasar

Gerakan dasar merupakan kemampuan menterjemahkan perangsang yang diterima melalui alat indera menjadi gerakan-gerakan yang terlatih.

3) Kemampuan perseptual

Kemampuan perseptual merupakan kemampuan membedakan visual, membedakan auditif dan motoris.

4) Kemampuan fisik

Kemampuan fisik adalah kemampuan dan gerakan-gerakan dasar yang merupakan inti untuk memperkembangkan gerakan-gerakan yang terlatih, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.

5) Gerakan-gerakan *skill*

Gerakan-gerakan *skill* dimulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.

6) Komunikasi *non-decursive*

Yaitu kemampuan melakukan komunikasi dengan isyarat gerakan badan.

Ketiga ranah penilaian tersebut, menjadi ranah penilaian didalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meskipun proporsi yang berbeda-beda. Pada umumnya pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan lebih banyak memberikan porsi pada ranah afektif. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yaitu Maka pelajaran yang digunakan sebagai wahan untuk mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Kenyataannya, penilaian dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bukan hanya pada aspek afektif saja, akan tetapi justru dalam pelaksanaannya tidak bisa meninggalkan aspek kognitif dan psikomotorik, karena ketiga ranah tersebut tidaklah berdiri sendiri.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan pada kognitif, afektif dan psikomotor sebagai pengaruh pengalaman dari belajar yang dialami siswa baik berupa suatu bagian, unit, atau bab materi tertentu yang telah diajarkan.

3. Penilaian hasil belajar

Mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan belajar, dapat dilakukan melalui tes prestasi belajar. Berdasarkan tujuan dan ruang

lingkupnya, tes prestasi belajar dapat digolongkan ke dalam beberapa jenis penilaian. Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006: 106) yaitu, “Tes formatif, tes subsumatif dan tes sumatif.” Berikut adalah penjelasan masing-masing jenis penilaian hasil belajar yang telah dikemukakan di atas :

a. Tes awal (*pre test*)

Tes awal (*pre test*) evaluasi yang dikembangkan sebelum satuan pelajaran disajikan dalam proses belajar mengajar. Tes ini disajikan untuk menilai sampai dimana siswa telah menguasai kemampuan atau keterampilan yang tercantum dalam tujuan instruksional khusus, sebelum siswa mengikuti program pengajaran yang telah disiapkan.

b. Tes akhir (*post tes*)

Tes akhir (*post test*) evaluasi yang diberikan setelah selesai satuan pelajaran diberikan. Tes ini untuk menilai kemampuan siswa menguasai mata pelajaran sesudah pembelajaran berakhir.

c. Tes formatif

Tes formatif, sebagaimana yang dikemukakan oleh Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006: 106) adalah, “Penilaian yang digunakan untuk mengukur satu atau beberapa pokok bahasan tertentu dan bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap pokok bahasan tersebut”. Sehubungan dengan itu, Suharsimi Arikunto (2009: 4) mengemukakan bahwa, “Tes formatif digunakan

sebagai umpan balik bagi siswa, guru maupun program untuk menilai pelaksanaan satu unit program”.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan hasil tes ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar bahan tertentu dalam waktu tertentu. Contoh dari tes ini adalah ulangan harian ataupun pemberian tugas untuk satu unit program pembelajaran. Jenis penilaian hasil belajar inilah yang menjadi elemen penting dalam penelitian ini.

d. Tes subsumatif

Tes subsumatif sebagaimana yang dikemukakan oleh Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006: 106) adalah, “Suatu tes yang meliputi sejumlah bahan pengajaran tertentu yang telah diajarkan dalam waktu tertentu. Tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran daya serpa siswa untuk meningkatkan tingkat prestasi belajar siswa”. Sehubungan dengan itu, Suharsimi Arikunto (2009: 44) mengemukakan bahwa, “Tes sub sumatif ditujukan untuk menentukan tingkat penguasaan siswa terhadap sekumpulan bahan materi yang telah dipelajari”.

Hasil tes subsumatif ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan diperhitungkan dalam menentukan nilai rapor. Contoh dari tes ini adalah ulangan tengah semester atau mid semester.

e. Tes sumatif

Tes sumatif sebagaimana yang dikemukakan oleh Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006: 106) adalah, “Tes yang diadakan untuk mengukur daya serpa siswa terhadap bahan pokok-pokok bahasan yang telah diajarkan selama satu semester, satu atau dua tahun pelajaran”. Tujuannya adalah untuk menetapkan tingkat atau taraf keberhasilan belajar siswa dalam suatu periode belajar tertentu. Sehubungan dengan itu, Suharsimi Arikunto (2009: 48) mengemukakan bahwa, “Tes sumatif ini dilaksanakan pada akhir keseluruhan program, nilainya digunakan untuk menentukan posisi atau ranking siswa disbanding kawan dalam kelompoknya, untuk kenaikan kelas dan kelulusan”. Hasil tes sumatif ini dimanfaatkan untuk kenaikan kelas, menyusun peringkat (ranking) atau sebagai ukuran mutu sekolah. Contoh dari tes ini adalah ulangan akhir semester atau ulangan umum

4. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono (2008: 138) mengatakan: “Hasil belajar yang telah dicapai merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (faktor interen) maupun dari luar diri (faktor eksteren). Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar penting sekali artinya dalam rangka membantu siswa dalam mencapai hasil belajar sebaik-baiknya.

Menurut Muhibbin Syah (2012: 145) ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar anak antara lain,

a. Faktor Internal

1) Kondisi Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmaniah, seperti kakinya atau tanganya (karena ini akan mengganggu kondisi fisiologis), dan sebagainya, akan sangat membantu dalam proses dan prestasi belajar. Anak yang kekurangan gizi misalnya, ternyata kemampuannya berada dibawah anak-anak yang tidak kekurangan gizi, sebab mereka yang kekurangan gizi biasanya lekas lelah, capek, mudah mengantuk dan akhirnya tidak mudah menerima pelajaran. Disamping yang umum tersebut, yang tidak kalah pentingnya mempengaruhi proses dan prestasi belajar adalah kondisi panca indera, terutama indera penglihatan dan pendengaran.

2) Faktor psikologis

Dibawah ini akan diuraikan beberapa faktor psikologis yang dianggap utama dalam mempengaruhi proses dan hasil belajar.

a) Minat

Hilgard dalam Slameto (2010: 57) memberi rumusan tentang minat adalah sebagai berikut: “ *Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some or content*”. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan

mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang.

Minat sangat mempengaruhi proses dan hasil belajar.

Kalau seseorang tidak berminat untuk mempelajari sesuatu, ia tidak dapat diharapkan akan berhasil dengan baik dalam mempelajari hal tersebut. Sebaliknya seseorang mempelajari sesuatu dengan minat, maka hasil yang diharapkan akan lebih baik. Jika setiap pendidik menyadari hal ini, maka persoalan yang timbul adalah bagaimana mengusahakan agar hal yang disajikan sebagai pengalaman belajar itu dapat menarik minat para pelajar dan bagaimana mempelajari hal yang menarik minat mereka.

b) Kecerdasan

Telah menjadi pengertian yang relative umum bahwa kecerdasan memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan sesuatu atau mengikuti program pendidikan. Orang yang lebih cerdas pada umumnya akan lebih mampu belajar dari pada orang yang kurang cerdas. Kecerdasan seseorang biasanya dapat diukur dengan menggunakan alat tertentu. Nana Sudjana (2011: 27) menyatakan: "Hasil dari pengukuran kecerdasan biasanya dinyatakan dengan angka yang menunjukkan

perbandingan kecerdasan yang terkenal dengan sebutan *Intelligence Quotient (IQ)*”.

c) Bakat

Disamping Intelegensi, bakat merupakan factor besar pengaruhnya terhadap proses dan prestasi belajar seseorang. Hampir tidak ada orang yang membantah, bahwa belajar pada bidang yang sesuai dengan bakat akan memperbesar kemungkinan berhasilnya usaha itu. Anak yang memiliki bakat yang tinggi, disebut anak yang berbakat. Secara definitive anak berbakat adalah mereka yang oleh orang-orang yang berkualifikasi professional diidentifikasi sebagai anak yang mampu mencapai prestasi yang tinggi. Mereka ini oleh Getzels dalam Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya (2005: 107) ditandai dengan ciri-ciri antara lain:

- 1) Kemampuan untuk bekerja secara independent
- 2) Kemampuan untuk berkonsentrasi dalam jangka waktu yang lama
- 3) Seleksi jawaban yang sukar dalam menghadapi masalah
- 4) Kemampuan mengkaji masalah secara kritis bukan untuk menentang, tetapi untuk memahami.
- 5) Kemampuan untuk mengadakan generalisasi
- 6) Pengembangan sensitivitas tentang baik dan jahat
- 7) Sensivitas terhadap orang lain
- 8) Memiliki cita-cita tinggi

b. Faktor Eksternal

1) Faktor keluarga

Menurut Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya (2005: 105) menyatakan: “Keluarga adalah unit terkecil dari masyarakat yang

terdiri atas kepala keluarga dan beberapa orang yang terkumpul dan tinggal di bawah suatu atap dalam keadaan saling ketergantungan”. Keluarga adalah orang yang paling dekat dengan siswa dan faktor yang penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa meliputi, Cara orang tua mendidik, Relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, Keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan.

2) Faktor Lingkungan

Menurut Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya (2005: 105) menyatakan: “Lingkungan merupakan salah satu sumber belajar yang mampu membentuk perilaku siswa secara langsung”. Kondisi lingkungan juga mempengaruhi proses dan prestasi belajar, lingkungan seperti media televisi, pergaulan masyarakat, suara mesin pabrik, hiruk pikuk lalu lintas, gemuruh pasar dan lain-lain sebagainya.

3) Faktor Sekolah

Menurut Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya (2005: 105) menyatakan: “Faktor sekolah adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan”. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Dengan adanya sarana dalam mencapai tujuan tersebut diharapkan hasil belajar dapat diperoleh dengan maksimal.

Faktor-faktor sekolah ini dapat diwujudkan faktor-faktor keras (*hardware*) seperti:

(a) Gedung perlengkapan belajar

Gedung perlengkapan belajar adalah gedung yang digunakan dalam kegiatan belajar yang melindungi dari hujan maupun panas atau sinar langsung dari matahari.

(b) Alat-alat praktikum

Alat-alat praktikum disini sebagai penunjang dalam kegiatan belajar agar siswa lebih memahami dengan adanya alat praktik. Oleh karena itu alat-alat praktek harus digunakan sebagaimana mestinya agar diperoleh hasil pembelajaran yang maksimal.

(c) Perpustakaan dan sebagainya

Perpustakaan merupakan komponen penting dalam kegiatan pembelajaran, perpustakaan berisi buku-buku penunjang dalam kegiatan pembelajaran dsekolah. Jadi perpustakaan keberadaanya sangat penting karena dapat dijadikan siswa untuk belajar dan memahami materi yang sudah diajarkan.

Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya (2005: 107) mengemukakan faktor-faktor lunak (*software*) seperti,

a) Kurikulum

Kurikulum digunakan sebagai acuan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran sesuai aturan maka dibuatlah kurikulum. Sebagai pedoman pembelajaran disekolah.

b) Bahan/program yang harus dipelajari

Hal ini bertujuan untuk mencapai pembelajaran yang ingin dicapai oleh karena itu program perlu dibuat dan dipelajari. Program ini dijalankan sebagai landasan dalam pelaksanaan pembelajaran.

c) Pedoman-pedoman belajar dan sebagainya.

Pedoman dibuat sebagai landasan agar pembelajaran lebih terarah maka dibuatlah pedoman-pedoman pembelajaran. Pedoman ini berfungsi sebagai rambu-rambu dalam pelaksanaan pembelajaran.

C. Hubungan Pembelajaran *Quis Team* dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kalis Kabupaten Kapuas Hulu

1. Pengertian Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Mulyasa, 2007:14). Pendidikan Kewarganegaraan persekolahan di Indonesia mengemban fungsi selaku pendidikan nilai moral, pendidikan politik demokrasi, pendidikan kewarganegaraan dan sebagai pendidikan kebangsaan. Pendidikan Kewarganegaraan sebagai pendidikan nilai moral memerlukan pendekatan berbasis nilai (*value based approach*) yang meliputi nilai-nilai luhur bangsa yaitu Pancasila maupun nilai-nilai lokal sebagai cerminan dari

heterogenitas bangsa. Pendekatan yang lebih cocok dipakai adalah pendekatan penanaman nilai (*inculcation approach*) namun melalui cara atau metode yang berasal dari pendekatan lain. Pendekatan ini disebut pendekatan eklektif.

2. Karakteristik Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan dapat dilihat dalam lima status seperti yang dijabarkan (Udin S Winataputra, 2001:34) sebagai berikut:

- a) Sebagai mata pelajaran di sekolah.
- b) Sebagai mata kuliah di perguruan tinggi.
- c) Sebagai salah satu cabang pendidikan disiplin ilmu pengetahuan sosial dalam kerangka program pendidikan guru..
- d) Sebagai program pendidikan politik yang dikemas dalam bentuk Penataran Pedoman Penghayatan dan Pengamalan Pancasila (Penataran P4) atau sejenisnya yang pernah dikelola oleh Pemerintah sebagai suatu *crash* program.
- e) Sebagai kerangka konseptual dalam bentuk pemikiran individual dan kelompok pakar terkait, yang dikembangkan sebagai landasan dan kerangka berpikir mengenai pendidikan kewarganegaraan.

3. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik. Sedangkan tujuan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, menurut Mulyasa (2007:15) adalah untuk menjadikan siswa:

- a) Mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya.
- b) Mau berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan, dan
- c) Bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik.

- d) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

4. Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Pembelajaran

Quis Team Pada Siswa Kelas VII.

Masalah belajar merupakan kegiatan inti dalam pembelajar khususnya di lembaga pendidikan. Untuk itu masalah yang menyangkut dengan persoalan belajar sejak perencanaan, kegiatan atau proses, evaluasi sejak pada tingkat lanjut kegiatan pembelajaran merupakan hal penting yang harus selalu di perhatikan baik oleh peserta didik terlebih lebih bagi pendidik sendiri. Betapa besarnya peran pendidikan dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang menjadi bagian yang menyatu dengan tugas sebagai pengajar. Menurut Chalid Hasan (1994: 52) menyatakan bahwa :”Mengajar adalah membimbing seseorang atau sekelompok orang supaya belajar berhasil”. Untuk itu pendidik sebagai pembimbing dituntut agar melakukan pendekatan bukan saja melalui pendekatan intruksional akan tetapi dibarengi dengan pendekatan yang bersifat pribadi (*personal approach*) dalam setiap proses pembelajaran berlangsung

Hubungan interaksi langsung diantara siswa, setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajar dan juga teman-teman sekelompoknya, guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok, dan guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan

Keberhasilan dalam belajar tidak hanya ditentukan oleh hasil akhir yang ditentukan oleh suatu angka atau nilai, akan tetapi efek lain yang dilihat dari segi tingkah laku atau sikap siswa, diantaranya adalah motivasi. Siswa perlu memiliki motivasi, karena motivasi adalah suatu energi untuk meningkatkan kemampuan dalam menguasai pembelajaran. Agar siswa memiliki peningkatan dalam hasil belajar khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, maka diperlukan suatu metode atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, dimana pendekatan *Cooperative learning Quis Team*. Dari deskripsi teori didapatkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *Cooperative Learning Quis Team* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

