

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. PEMBELAJARAN

Kata pembelajaran seringkali diidentikkan dengan dunia pendidikan. Dimana pada proses pembelajaran terjadi proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang melibatkan pendidik dan peserta didik yang saling bertukar informasi. Di bawah ini akan dijelaskan lebih jelas mengenai pengertian belajar, pengertian pembelajaran, komponen pembelajaran, prinsip-prinsip pembelajaran, jenis-jenis model pembelajaran dan model pembelajaran *Quick On the Draw*.

1. Pengertian Belajar

Arti dari kata belajar bisa temukan dalam berbagai sumber serta literatur. Walaupun ditemukan perbedaan-perbedaan pada rumusan pengertian belajar tersebut dari masing-masing ahli, tetapi secara prinsip bisa didapatkan kesamaan-kesamaannya. Seperti yang dikemukakan oleh Aunurrahman (2013, hlm: 35) bahwa belajar adalah suatu proses yang dilaksanakan oleh individu guna mendapatkan sesuatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya.

Sedangkan Susanto (2013, hlm: 4) menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan yang dilaksanakan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar guna mendapatkan suatu konsep, pengetahuan atau pemahaman baru sehingga kemungkinan besar seseorang akan mengalami perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam pikiran, merasa, maupun dalam bertindak. Sejalan dengan Hanafy (2014, hlm: 68) yang mengemukakan pendapatnya bahwa belajar adalah kegiatan, baik fisik ataupun psikis yang membuat adanya perubahan tingkah laku yang baru pada diri individu ketika belajar pada bentuk keahlian yang relatif konstan dan bukan diakibatkan oleh kematangan atau sesuatu yang bersifat sementara. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Rahyubi (2012, hlm: 3) yang mengemukakan bahwa belajar

dapat diartikan memperoleh pengetahuan atau memahami pengetahuan melalui pengalaman, dan memperoleh informasi atau penemuan. Maka dari itu, belajar merupakan dasar adanya aktivitas atau kegiatan dan keahlian tentang sesuatu. Belajar merupakan proses transformasi ilmu untuk mendapatkan kompetensi sikap, pengetahuan ataupun keterampilan kearah yang lebih baik. Jika dipersingkat seperti pendapat Parjono (2000, hlm: 78) bahwa belajar diartikan sebagai proses menciptakan pengetahuan, serta memberikan makna pada pengalaman belajar peserta didik.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang atau individu untuk memperoleh kompetensi, baik itu kompetensi pengetahuan, kompetensi keterampilan maupun kompetensi sikap. Dimana kompetensi tersebut akan membawa perubahan ke arah yang lebih baik.

2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses dimana peserta didik bisa belajar dengan baik. Tetapi pada kenyataannya, sering kali kata pembelajaran ini disamakan dengan kata mengajar. Seperti yang dikemukakan oleh Susanto (2013, hlm: 19) bahwa pembelajaran yang disamakan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar”, yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui. Kata pembelajaran yang semula diambil dari kata “ajar” ditambah awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi kata “pembelajaran”, diartikan sebagai proses, pembuatan, cara mengajar, atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar.

Sedangkan menurut Rusman (2013, hlm: 134) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik, baik hubungan secara langsung, yaitu dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran. Karena adanya perbedaan interaksi tersebut, membuat kegiatan pembelajaran bisa dilakukan dengan melaksanakan berbagai pola pembelajaran. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Hanafy (2014, hlm: 74) bahwa pembelajaran pada pokoknya adalah tahapan-tahapan kegiatan pendidik dan peserta didik saat melakukan kegiatan pembelajaran, baik itu rencana kegiatan yang memaparkan kemampuan dasar dan teori pokok dimana secara

rinci memuat alokasi waktu, indikator pencapaian hasil belajar, dan langkah-langkah kegiatan pembelajaran untuk setiap materi pokok mata pelajaran.

Sehingga, bisa disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses terjadinya interaksi antara pendidik dengan peserta didik, dimana pendidik bisa mengajar dengan menggunakan media, cara mengajar atau pola pembelajaran yang beragam sehingga siswa tertarik untuk belajar.

3. Komponen Pembelajaran

Komponen Pembelajaran mencakup berbagai komponen yang terdapat pada saat melakukan proses pembelajaran, meliputi: guru (pendidik), siswa (peserta didik), tujuan, materi, alat (media) dan evaluasi. Berikut ini adalah uraian dari komponen-komponen dalam pembelajaran menurut Pane (2017, hlm: 340) yaitu sebagai berikut:

a. Guru

Guru atau pendidik merupakan pemeran utama dalam mengarahkan, merencanakan, serta melaksanakan aktivitas pembelajaran untuk memberikan pengetahuan pada peserta didik. Pendidik harus bisa membimbing, mengajar, serta membina peserta didik pada saat melakukan kegiatan pembelajaran.

b. Siswa

Siswa atau peserta didik juga merupakan pemeran utama dalam proses pembelajaran, peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda sehingga kemampuannya pun berbeda-beda, ada yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Kemudian sikap peserta didik juga menjadi aspek yang mempengaruhi proses pembelajaran.

c. Tujuan

Aspek yang sangat penting dalam pembelajaran adalah tujuan pembelajaran, jika tidak ada tujuan, maka pendidik tidak memiliki acuan atau pedoman yang akan dicapai dalam proses pembelajaran. Maka tujuan pembelajaran haruslah jelas dan tegas sehingga kegiatan atau langkah-langkah pada saat melakukan proses pembelajaran akan lebih terarah.

d. Materi

Jika tidak ada materi pembelajaran maka tidak ada yang akan disampaikan pada saat proses pembelajaran, sehingga belajar mengajar pun tidak akan berjalan. Oleh karena itu, sebelum pendidik mengajar pendidik harus menguasai materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Materi pembelajaran juga merupakan sumber belajar bagi peserta didik, karena mengandung pesan untuk tujuan pembelajaran.

e. Metode

Metode pembelajaran merupakan unsur dalam strategi belajar mengajar, yang digunakan oleh pendidik untuk melaksanakan suatu proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik diharapkan bisa menciptakan

lingkungan belajar yang kondusif serta keterlibatan antara pendidik dengan peserta didik terlibat sangat baik selama proses pembelajaran.

f. Alat

Alat pembelajaran atau media pembelajaran ini berfungsi sebagai alat bantu untuk memperlancar penyelenggaraan pembelajaran agar lebih efisien dan efektif guna mencapai tujuan pembelajaran. Alat atau media pembelajaran dapat berupa orang, makhluk hidup, benda-benda, dan segala sesuatu yang dapat digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyajikan bahan pelajaran.

g. Evaluasi

Komponen terakhir pada system pembelajaran adalah evaluasi. Evaluasi berfungsi untuk melihat sejauh mana peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran, selain itu evaluasi juga berfungsi sebagai umpan balik bagi pendidik atas kinerja yang telah dilakukannya pada saat proses pembelajaran. Melalui evaluasi akan diketahui kekurangan dari pemanfaatan dari berbagai komponen dalam pembelajaran.

Sehingga jika peneliti simpulkan, komponen pembelajaran merupakan satu kesatuan yang saling berhubungan dan saling membutuhkan sehingga tidak bisa dipisahkan untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Pelaku utama adalah pendidik dan peserta didik. Sebelum melakukan pembelajaran pendidik harus merumuskan tujuan yang mencakup ketercapaian dari materi pembelajaran dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang sesuai, sehingga akan diperoleh hasil evaluasi yang baik.

4. Prinsip- Prinsip Pembelajaran

Prinsip-prinsip belajar merupakan landasan berpijak yang menjadi sumber motivasi agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik antara pendidik dengan peserta didik dalam mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Prinsip-prinsip pembelajaran menurut Ali (2013, hlm: 33) adalah: perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, pengulangan, tantangan serta perbedaan individu. Lebih jelasnya diuraikan sebagai berikut:

a. Perhatian dan Motivasi

Perhatian atau fokus peserta didik pada pembelajaran akan timbul apabila bahan pelajaran itu sesuai dengan kebutuhannya, sehingga termotivasi untuk mempelajari secara serius. Jika peserta didik sudah termotivasi untuk mengarahkan dan menggerakkan aktivitasnya pada proses pembelajaran, maka peserta didikpun timbul minat untuk mempelajari bidang studi tersebut. Sehingga perhatian dan motivasi mempunyai kaitan yang sangat erat.

b. Keaktifan

Apabila peserta didik aktif dalam proses pembelajaran maka tidak perlu adanya paksaan dari orang lain dan juga tidak perlu dilimpahkan kepada orang lain karena peserta didik sudah mengalami sendiri prosesnya.

c. Keterlibatan Langsung/Berpengalaman

Pendidik harus merancang pembelajaran secara sistematis, melaksanakan aktivitas pembelajaran dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik serta karakteristik mata pelajaran, sehingga bisa melibatkan peserta didik secara fisik, mental, emosional dan intelektual. Maka akan terciptalah proses pembelajaran dengan keterlibatan peserta didik.

d. Pengulangan

Pengulangan atau tindakan berupa latihan berulang kali yang dilakukan peserta didik dimana bertujuan untuk memantapkan hasil pembelajaran. Jadi, dengan melakukan pemantapan ini, merupakan suatu usaha untuk perbaikan dan perluasan yang dilakukan melalui pengulangan.

e. Tantangan

Bahan pembelajaran haruslah menantang, untuk memunculkan motif yang kuat bagi peserta didik dalam menyelesaikan hambatan dengan baik. Bahan ajar yang memerlukan pemecahan masalah dan analisis dapat membuat peserta didik tertantang untuk mempelajarinya.

f. Perbedaan Individu

Setiap peserta didik tentunya memiliki karakteristik yang berbeda-beda, sehingga perbedaan individu dalam proses pembelajaran bisa dijadikan acuan oleh pendidik untuk menentukan media yang akan digunakan. Hal tersebut merupakan harapan dalam pencapaian hasil pembelajaran yang optimal.

B. MODEL PEMBELAJARAN *QUICK ON THE DRAW*

1. Pengertian Model Pembelajaran

Guru harus bisa menciptakan suasana pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar. Oleh karena itu guru hendaknya cakap dalam mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan model-model pembelajaran yang ada agar terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan kondusif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Menurut Trianto (2011, hlm: 52) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan konteks ideal yang menjelaskan prosedur sistematis dalam mengatur pengalaman belajar sehingga tujuan belajar dapat tercapai. Fungsi dari model pembelajaran ialah sebagai arahan bagi perancang pengajaran dan para guru dalam melakukan pembelajaran. Sifat dari materi yang akan diajarkan, serta

tingkat kemampuan peserta didik menjadi acuan dalam pemilihan model pembelajaran.

Sejalan dengan pandangan Huda (2015, hlm: 5) bahwa model pembelajaran merupakan pilihan yang dapat digunakan guru untuk memandu jalannya pembelajaran, agar terciptanya lingkungan dan aktivitas belajar yang kondusif. Sedangkan menurut Sundari (2015, hlm: 106) bahwa model pembelajaran merupakan seperangkat strategi yang berdasarkan landasan teori dan penelitian tertentu yang meliputi latar belakang, prosedur pembelajaran, sistem pendukung dan evaluasi pembelajaran yang ditujukan bagi guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang dapat diukur.

Dari pandangan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pola atau cara dalam mengajar yang dirancang untuk melaksanakan pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Maka guru hendaknya cakap dalam mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan model-model pembelajaran yang ada, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal serta dapat diukur.

2. Jenis- Jenis Model Pembelajaran

Terdapat jenis-jenis model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)
- b. Model pembelajaran *Discovery Learning*
- c. Model pembelajaran *Examples Non Examples*
- d. Model pembelajaran *Numbered Heads Together*

3. Pengertian Model *quick on the draw*

Ginnis (2008, hlm: 163) menyatakan bahwa model *Quick on the draw* adalah model pembelajaran yang menyenangkan, mengedepankan siswa kepada aktivitas kerja sama dalam kelompok, melalui kegiatan membaca, berfikir, menulis, berbicara, mendengarkan dan bergerak dengan tujuan menannamkan nilai kerja sama, saling ketergantungan dan kemandirian. Antar kelompok berpacu untuk menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan pertanyaan.

Sedangkan menurut Marniati & Tahir (2019, hlm: 46) bahwa hasil proses mengajar model *Quick On the Draw*, siswa tidak hanya dapat meningkatkan prestasi belajarnya tetapi juga dapat meningkatkan kinerja dengan pengembangan pemahaman tentang belajar. Pada model ini siswa diharapkan dapat bekerjasama dengan anggota kelompoknya masing-masing dan dapat memunculkan sendiri pemahaman tentang materi yang diajarkan, karena proses pembelajaran berpusat pada siswa bukan guru.

Aktivitas pada pembelajaran dengan menggunakan model *Quick on The Draw* menurut Riyadi, dkk (2016, hlm: 90) adalah sebagai berikut:

“Activities Quick on the Draw in the form of inter-group race aiming for the first group to complete a set of questions. To be a winner or a group of the first group to complete a set of questions in the shortest time, hence the need for positive interdependence and good communication between group members. Each member of the group must also be active, sharing materials, responsible for each task, working together, and the need for discipline towards the achievement of the group's success”.

Pendapat tersebut memiliki arti bahwa aktivitas pada model *Quick on the Draw* yaitu berupa dalam bentuk perlombaan antar kelompok yang bertujuan untuk kelompok pertama yang menyelesaikan serangkaian pertanyaan. Untuk menjadi pemenang kelompok pertama harus menyelesaikan serangkaian pertanyaan dalam waktu singkat, maka kebutuhan akan saling ketergantungan yang positif dan komunikasi yang baik antara anggota kelompok. Setiap anggota kelompok juga harus aktif, berbagi materi, bertanggung jawab untuk setiap tugas, bekerja bersama, dan perlunya disiplin terhadap pencapaian keberhasilan kelompok.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dipastikan bahwa model *quick on the draw* ini merupakan salah satu dari model pembelajaran kooperatif. Menurut Rusman (2012), model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mewadahi siswa agar bersikap kooperatif dengan teman kelompoknya untuk mencapai tujuan kelompok, sehingga lahirlah rasa kebersamaan diantara siswa.

Maka dari beberapa pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *Quick On the Draw* ini merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif, dimana siswa akan dibuat ke dalam kelompok-kelompok kecil yang nantinya masing-masing kelompok akan beradu cepat dalam menyelesaikan serangkaian

pertanyaan. Dengan tujuan membuat setiap anggota kelompok menjadi aktif, menanamkan nilai kerja sama, rasa tanggung jawab, serta disiplin terhadap pencapaian keberhasilan kelompok.

4. Manfaat Model *Quick On the Draw* dalam Pembelajaran

Manfaat penggunaan model *Quick on the draw* menurut Ginnis (2008, hlm: 164) adalah sebagai berikut: 1) mendorong aktivitas kerja kelompok semakin efisien sehingga semakin efisien kerja kelompok semakin cepat kemajuannya. Kelompok dapat belajar bahwa pembagian tugas lebih produktif dari pada menduplikasi tugas. 2) Memberikan pengalaman tentang macam-macam keterampilan membaca, yang didorong oleh kecepatan aktivitas, ditambah belajar mandiri, membaca pertanyaan dengan hati-hati, menjawab pertanyaan dengan tepat, serta membedakan materi yang penting dan tidak penting. 3) Kegiatan ini membantu siswa belajar pada sumber lain selain guru. 4) Sesuai bagi siswa dengan karakter kinestetik yang tidak dapat duduk diam selama lebih dari dua menit.

5. Langkah-langkah Model *Quick On the Draw*

Pada saat kegiatan pembelajaran model *Quick On the Draw*, siswa dikondisikan untuk berpacu antar kelompok, tujuannya adalah untuk menjadi kelompok pertama yang dapat menyelesaikan satu set pertanyaan. Berikut ini adalah langkah-langkah atau tahapan guru dalam mempersiapkan dan mengaplikasikan model *Quick On the Draw* menurut Ginnis (2008, hlm: 163):

- a. Siapkan satu set pertanyaan, misalnya sepuluh, mengenai topic yang sedang dibahas. Buat cukup salinan agar tiap kelompok punya sendiri. Tiap pertanyaan harus di kartu terpisah. Tiap set pertanyaan sebaiknya dikartu dengan warna berbeda. Letakkan set tersebut di atas meja guru, angka menghadap atas, nomor 1 di atas.
- b. Bagi kelas ke dalam 3 kelompok. Beri warna untuk tiap kelompok sehingga peserta didik dapat mengenali set pertanyaan mereka di meja guru.
- c. Beri tiap kelompok materi sumber yang terdiri dari jawaban untuk semua pertanyaan (satu bagian tiap peserta didik). Ini bisa hanya berupa halaman tertentu dari buku teks yang biasanya. Jawaban sebaiknya tidak begitu jelas supaya peserta didik harus mencari jawaban dalam teks.
- d. Pada kata “mulai”, satu orang dari tiap kelompok “lari” ke meja guru, mengambil pertanyaan pertama menurut warna mereka dan kembali membawanya ke kelompok.

- e. Dengan menggunakan materi sumber, kelompok tersebut mencari dan menulis jawaban di lembar kertas terpisah.
- f. Jawaban dibawa ke gurunya oleh orang kedua. Guru memeriksa jawaban. Jika jawaban akurat dan lengkap, pertanyaan kedua dari tumpukan warna mereka diambil, dan begitu 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.
- g. Saat satu siswa sedang “berlari” lainnya memindai sumbernya dan membiasakan diri dengan isinya sehingga peserta didik dapat menjawab pertanyaan nantinya dengan lebih efisien. Ide yang bagus untuk membuat beberapa pertanyaan cukup mudah dan pendek, supaya momentumnya mengena.
- h. Kelompok pertama yang menyelesaikan semua pertanyaan “menang”.
- i. Guru kemudian membahas semua pertanyaan bersama peserta didik dan membuat rangkuman atau catatan tulisan dari apa yang dipelajari.

Sebelum memulai pembelajaran guru atau peneliti menyiapkan set-set pertanyaan, membuat rencana pelaksanaan, sumber materi yang akan digunakan siswa, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran berkelompok agar pembelajaran dapat berjalan tertib dan kondusif.

6. Kelebihan Model Quick On the Draw

Sedangkan kelebihan dari model pembelajaran *Quick On the Draw* yang terdapat pada buku *Trik & Taktik Mengajar* yang di tulis oleh Ginnis (2008, hlm: 165), kurang lebih sama dengan manfaatnya, namun model *Quick On the Draw* dapat divariasikan seperti berikut ini: 1) Dapat dimainkan sebagai pacuan melawan waktu bukan melawan kelompok lain. 2) Sebagai alternatif, karena aktivitasnya yang sama sekali tidak ada persaingan, sehingga masing-masing kelompok dapat saling memeriksa jawaban untuk memastikan detail dan ketelitian. 3) Kelompok dapat mengumpulkan bagian-bagian visual untuk menghasilkan gambar akhir. Misalnya dalam pendidikan jasmani, bagian-bagian kerangka dapat dikumpulkan untuk memuat seluruh tubuh. Tiap bagian harus dinamai dan pertanyaan mengenai fungsi dan kelemahannya dalam olahraga dijawab dengan benar sebelum bagian selanjutnya dapat diambil. 4) Jalan pintas: guru tidak mengkopi satu set pertanyaan dikartu untuk tiap kelompok, guru membisikkan pertanyaan kepada setiap pelari saat mereka tiba. 5) Pertanyaan dapat dikelompokkan. 6) Tiap kelompok mempunyai pertanyaannya sendiri. 7) Bisa mengarah ke *peer teaching*. 8) Begitu

pertanyaan telah dikumpulkan, dibahas dan dikonsolidasikan, catatan tertulis dapat dibuat oleh tiap siswa.

Pembelajaran dengan model *Quick On the Draw* bila diterapkan dengan baik dapat memfasilitasi siswa memperoleh pembelajaran yang menyenangkan, siswa dapat belajar sambil bermain, mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman nyata dan interaksi dalam kelompok, mandiri, terampil dalam membaca, serta mendorong siswa berpartisipasi dalam belajar.

C. HASIL BELAJAR

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Susanto (2013, hlm: 3) menjelaskan bahwa arti dari hasil belajar, merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik baik yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari aktivitas belajar. Sedangkan secara sederhana, maksud dari hasil belajar peserta didik merupakan keterampilan yang diperoleh anak setelah melaksanakan aktivitas belajar. Suatu proses seseorang yang berusaha untuk mendapatkan suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap itulah yang disebut hasil belajar.

Pengertian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan di atas dipertegas oleh Hamalik (2017, hlm: 30) bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang bisa diamati dan diukur dalam bentuk aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan. Perubahan yang terjadi dapat terlihat dari adanya peningkatan dan pengembangan kearah yang lebih baik dari sebelumnya serta yang tidak tahu menjadi tahu.

Sedangkan menurut Sulastri, dkk (2006, hlm: 92) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan proses dan pengenalan yang dilakukan berulang-ulang pada saat penilaian akhir. Kemudian akan tersimpan pada jangka waktu yang lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar berperan aktif dalam membentuk pribadi peserta didik yang selalu ingin memperoleh hasil yang lebih baik lagi.

Berdasarkan pengertian-pengertian hasil belajar dari berbagai pendapat ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang akan

diperoleh peserta didik setelah melakukan pembelajaran, nantinya akan menjadi tolak ukur dalam menilai tingkat keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik, kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata atau symbol.

2. Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Susanto (2013, hlm: 6) telah dijelaskan meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek Afektif). Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Pemahaman Konsep

Pemahaman menurut Bloom (dalam Susanto, 2013 hlm: 6) dijelaskan sebagai keahlian untuk meresapi makna dari materi atau bahan yang di pelajaran. Pemahaman menurut Bloom merupakan berapa banyak peserta didik yang mampu memahami , menerima, dan menyerap pelajaran yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik, atau sejauh mana peserta didik bisa memahami serta mengetahui apa yang ia baca, yang ia dilihat, yang ia alami, atau yang ia lalui berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan.

Evaluasi perlu dilakukan untuk mengukur hasil belajar peserta didik yang berupa pemahaman konsep. Baik itu dengan melakukan tes lisan maupun tertulis, atau pada umumnya disiapkan dalam bentuk ulangan, baik itu ulangan harian, ulangan semester, ataupun ulangan umum.

b. Keterampilan Proses

Usman dan Setiawati (dalam Susanto, 2013 hlm: 9) mengemukakan bahwa keterampilan proses adalah keterampilan yang berpusat pada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendalam sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu peserta didik. Kemampuan dalam menggunakan nalar, pikiran, dan perbuatan secara efisien dan efektif dalam memenuhi suatu hasil tertentu, termasuk kreativitasnya itulah yang disebut keterampilan. Keterampilan proses ini berupa sikap-sikap yang diinginkan seperti kreativitas, kerja sama, bertanggung jawab serta disiplin

pada bidang studi yang bersangkutan. Dalam melatih keterampilan proses, secara bersamaan dikembangkan pula.

c. Sikap

Menurut Sardiman (dalam Susanto, 2013 hlm: 11), sikap adalah keinginan untuk melakukan sesuatu yang merujuk pada tindakan, perilaku atau perbuatan seseorang. Baik itu menggunakan cara, metode, pola, dan teknik tertentu berkenaan dengan dunia sekitarnya, berupa individu-individu ataupun objek-objek tertentu.

Sehingga macam-macam hasil belajar yang akan didapatkan setelah melakukan proses pembelajaran, meliputi 3 aspek yaitu aspek sikap (perilaku peserta didik), aspek pengetahuan (pemahaman terhadap materi), serta aspek keteampilan (kreativitas peserta didik).

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pendapat yang dikemukakan Wasliman (dalam Susanto, 2013 hlm: 12) bahwa hasil belajar yang dilakukan peserta didik adalah hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal, secara terperinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

a. Faktor Internal

Faktor internal (dalam), meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal (luar), meliputi: keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan atau kondisi keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Keluarga yang kurang keadaan ekonominya, pertengkaran orang tua, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari sangat memberikan dampak yang negatif terhadap hasil belajar peserta didik.

D. HASIL-HASIL PENELITIAN TERDAHULU

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti mengenai penerapan model *Quick On the Draw* ditemukan bahwa:

1. Penelitian Sherlyani, dkk (2019 hlm: 127-132) dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Quick On The Draw Terhadap Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Viii Smpn 13 Padang”. Hasil penelitian dari kelas VIII.6 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII.9 sebagai kelas kontrol, menunjukkan presentase kelas eksperimen rata-rata 74,95% dan kelas kontrol 48,51%. Sedangkan hasil uji-t dapat disimpulkan bahwa kompetensi tentang nilai thitung $5,04 > t$ tabel 1,68, kompetensi dari thitung $4,18 > t$ tabel 1,68, dan kompetensi keahlian thitung $2,17 > t$ tabel 1,68. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis diterima. Jadi, model pembelajaran Quick On the Draw dapat meningkatkan aktivitas dan kompetensi keilmuannya, sikap, dan keterampilan siswa kelas VIII SMP 13 Padang.
2. Penerapan Model *Quick On the Draw* dapat meningkatkan hasil belajar dan sikap siswa. Hal ini ditemukan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Elvandari, dkk (2012), yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran dengan strategi *Quick On the Draw* untuk Meningkatkan Sikap Ilmiah dan Hasil Belajar Biologi Siswa IX IPA SMA Kuantan Hilir Tahun Ajaran 2011/2012”.
3. Penelitian Oleh Fadila (2017) tentang “Pengaruh Model *Quick On the Draw* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA” Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas V Sekolah Dasar di Kecamatan Cileunyi”. Hasil penelitian menunjukkan terhadap pengaruh penggunaan model *Quick On the Draw* lebih baik daripada model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar IPA konsep Peristiwa Alam. Hasil penelitian menunjukkan signifikansi pada pengolahan data gain kelas eksperimen, kelas kontrol, dan data gain kedua kelas lebih kecil dari alfa. Kesimpulan terdapat pengaruh penggunaan model *Quick On the Draw* lebih baik daripada model pembelajaran langsung.