

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan model-model pembelajaran apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Rusman, 2011:1).

Pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, ketrampilan dan sikap (Dimiyati, 2009:157). Berdasarkan penjelasan diatas maka penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran yaitu suatu kegiatan yang dirancang pendidik dengan memanfaatkan lingkungan untuk memudahkan peserta didik dalam belajar.

Pembelajaran yang diterapkan saat ini berbasis Kurikulum Tingkat Satuan Pelajaran (KTSP) sebagai suatu proses penerapan ide, konsep dan kebijakan KTSP dalam suatu aktifitas pembelajaran sehingga peserta didik menguasai seperangkat kompetensi tertentu sebagai hasil interaksi dengan lingkungan (Mulyasa, 2007:246-247). Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi

peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberi ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (SNP Pasal 19 ayat 1) (Mulyasa, 2007:245).

Guru merupakan ujung tombak keberhasilan kegiatan pembelajaran di sekolah yang terlibat langsung dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kualitas kegiatan pembelajaran yang dilakukan sangat bergantung pada perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan guru. Tugas guru bukan semata-mata mengajar (*teacher centered*), tetapi lebih membelajarkan siswa (*children centered*) (Rusman, 2011:1)

. Gurutidak lagi dipandang “orang yang paling tahu segalanya” melainkan banyak berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Oleh karena itu pemilihan metode pembelajaran harus dapat memberikan peluang pada peserta didik untuk aktif dan kreatif dalam meningkatkan hasil belajar. Metode pembelajaran perlu menekankan ketrampilan memproses agar peserta didik mampu menemukan, membangun dan mengembangkan pengetahuan maupun kemampuan yang dimiliki.

2. Hakikat Geografi

a. Pengertian Geografi

Hakikat Geografi sebagai ilmu, selalu melihat keseluruhan gejala dalam ruang, dengan memperhatikan secara mendalam tiap

aspek yang menjadi komponen keseluruhan. Geografi sebagai satu kesatuan studi (*unified geography*), melihat satu kesatuan komponen alamiah dengan komponen insaniah pada ruang tertentu di permukaan bumi, dengan mengkaji faktor alam dan faktor manusia yang membentuk integrasi keruangan di wilayah yang bersangkutan. Gejala interelasi, interaksi, integrasi keruangan, menjadi hakikat kerangka kerja utama pada geografi dan studi geografi (Nursid Sumaatmadja, 1981: 34). Menurut Ferdinan Von Richthoffen dalam Gatot Hermanto (2008: 5) menyebutkan bahwa geografi adalah suatu studi tentang gejala dan sifat-sifat permukaan bumi serta penduduknya yang disusun berdasarkan letak dan mencoba menjelaskan interaksi antara gejala dan sifat-sifat itu.

Seminar dan lokakarya peningkatan kualitas pembelajaran geografi di Semarang tahun 1988 (Sumaatmadja: 1996), merumuskan geografi sebagai berikut: Geografi adalah ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan sudut pandang kelingkungan atau kewilayahan dalam konteks keruangan. Berdasarkan konsep ilmu geografi yang dikemukakan, dapat dilihat bahwa geografi dan studi geografi berkenaan dengan: (1) permukaan bumi (geosfer), (2) alam lingkungan (atmosfer, litosfer, hidrosfer, dan biosfer), (3) umat manusia dengan kehidupannya (antroposfer), (4) penyebaran keruangan gejala alam dan kehidupan termasuk persamaan dan perbedaan, serta (5) analisis

hubungan dan keruangan gejala-gejala geografi di permukaan bumi.

Oleh karena itu pembelajaran geografi meliputi:

- 1) Alam lingkungan yang menjadi sumber daya bagi kehidupan.
- 2) Penyebaran umat manusia dengan variasi kehidupannya.
- 3) Interaksi keruangan umat manusia dengan alam lingkungan yang memberikan variasi terhadap ciri khas tempat-tempat di permukaan bumi.
- 4) Kesatuan regional yang merupakan perpaduan wilayah darat, perairan dan udara di atasnya.

Ruang lingkup inilah yang memberikan ciri dan karakteristik pembelajaran geografi yang akan diproses pada pembelajaran geografi, materinya selalu digali dari permukaan bumi pada suatu lokasi untuk mengungkapkan corak kehidupan manusia yang memberikan ciri khas kepada wilayah yang bersangkutan sebagai hasil interaksi faktor-faktor geografis pada lokasi yang bersangkutan. Secara bertahap dan makin lama makin luas dan mendalam, materi-materi geografi itu dalam proses belajar mengajarnya tidak keluar dari ruang lingkup pembelajaran geografi yang menjadi ciri khasnya.

b. Pembelajaran Geografi

Pembelajaran menurut Degeng dalam bukunya Hamzah B.Uno (2006: 2) adalah upaya membelajarkan siswa. Dalam pembelajaran siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai

salah satu sumber belajar, tetapi juga berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Menurut Oemar Hamalik (2007: 25), pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian pengetahuan, yang dilaksanakan dengan menggunakan cara menuangkan pengetahuan kepada siswa.

Pembelajaran geografi merupakan pembelajaran tentang aspek-aspek keruangan permukaan bumi yang merupakan keseluruhan gejala alam dan kehidupan umat manusia dengan variasi kewilayahannya. Pembelajaran Geografi merupakan pembelajaran tentang hakikat geografi yang diajarkan di sekolah dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan mental anak pada jenjang pendidikan masing-masing (Nursid Sumaatmadja, 2001: 12). Berdasarkan Permendiknas No.22 Tahun 2006 tentang Standar Isi (SI), pembelajaran geografi membangun dan mengembangkan pemahaman peserta didik tentang variasi dan organisasi spasial masyarakat, tempat dan lingkungan pada muka bumi peserta didik didorong untuk memahami aspek dan proses fisik yang membentuk poal muka bumi, karakteristik dan persebaran spasial ekologis dipermukaan bumi. Selain itu peserta didik dimotivasi secara aktif dan kreatif untuk menelaah bahwa kebudayaan dan pengalaman mempengaruhi persepsi manusia tentang tempat dan wilayah. Pengetahuan, ketrampilan, dan nilai-nilai diperoleh dalam

pembelajaran Geografi diharapkan dapat membangun kemampuan peserta didik untuk bersikap, bertindak cerdas, arif dan bertanggung jawab dalam menghadapi masalah sosial, ekonomi dan ekologis.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Nana Sudjana (2005:3) hakikat hasil belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Perubahan pribadi individu pada aspek kognitif merupakan wujud hasil belajar bersifat fungsional-struktural. Artinya belajar merupakan kegiatan melatih daya ingat (mengasah otak) agar tajam dan berguna dalam memecahkan berbagai persoalan hidup. Melalui belajar maka struktur kognitif individu dapat mengalami perubahan ketika berhadapan dengan hal-hal baru yang tidak mampu diorganisasikan ke dalam struktur yang telah ada (prinsip asosiasi). Oleh karena itu belajar memiliki makna perubahan struktural karena adanya penambahan materi pengetahuan baru yang berupa fakta, informasi, nilai-nilai teori dan lain sebagainya.

Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik

dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan, dan sebagainya (Oemar Hamalik, 2001: 155).

Segala upaya yang menyangkut aktifitas otak (proses berfikir) termasuk dalam ranah kognitif. Proses berfikir ini ada enam jenjang mulai dari jenjang yang terendah sampai dengan jenjang tertinggi (Suharsimi Arikunto, 2003: 114-115). Keenam jenjang tersebut adalah (1) Pengetahuan (*knowledge*), yaitu kemampuan seseorang untuk mengingat kembali tentang nama, istilah ide, gejala, rumus-rumus lain sebagainya tanpa mengharapakan kemampuan untuk menggunakannya (2) Pemahaman (*comprehension*), yaitu kemampuan seseorang memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan di ingat melalui penjelasan dari kata-katanya sendiri, (3) Penerapan (*application*), yaitu kesanggupan seseorang menggunakan ide-ide umum, metode-metode, prinsip-prinsip, teori-teori dan lain sebagainya dalam situasi yang baru dan konkret, (4) Analisis (*Analysis*), yakni kemampuan seseorang menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan diantara bagian-bagian tersebut, (5) Sintesis (*Synthesis*), adalah kemampuan berfikir yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjadi suatu pola yang baru dan terstruktur, (6) Penilaian (*Evaluation*) adalah kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai atau ide atas beberapa pilihan

kemudian menentukan pilihan nilai atau ide yang tepat sesuai dengan kriteria yang ada (Suharsimi Arikunto,2003:114-115).

4. Kualitas Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kualitas berasal dari kata *quality* yang berarti tingkat baik buruknya sesuatu; kadar; derajat; taraf; mutu; keefektifan. Dari segi linguistik kualitas berasal dari bahasa latin *qualis* yang berarti “sebagaimana kenyataanya“. Definisi kualitas secara internasional (BSENISO9000:2000) adalah tingkat yang menunjukkan serangkaian karakteristik yang melekat dan memenuhi ukuran tertentu (Dale, 2003:4).

Definisi pembelajaran menurut Dimiyati (2009: 157) adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Kualitas pembelajaran merupakan kadar/ taraf baik buruknya proses pembelajaran. Secara kasat mata indikator kualitas pembelajaran dapat dilihat antara lain dari perilaku pembelajaran dosen atau pendidik guru (*teacher educator's behavior*), perilaku dan dampak belajar mahasiswa calon guru (*student teacher's behavior*), iklim pembelajaran (*learning climate*), materi pembelajaran, media pembelajaran, dan sistem pembelajaran. Kualitas pembelajaran yang dimaksud adalah partisipasi aktif siswa dan hasil belajar siswa.

5. TGT (*Teams Games Tournaments*)

TGT(*Teams Games Tournaments*) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan secara bersama-sama dengan anggota kelompoknya. apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru (Rusman, 2011: 224-225).

Teknik TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas siswa seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktifitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif teknik TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Di dalam teknik TGT semangat bersaing sangatlah nyata, hal ini tampak karena strategi pembelajaran ini memang dirancang untuk

kompetisi. Para siswa yang bergabung dalam kelompok-kelompok akan saling berhadapan atau bersaing. Keberhasilan kelompok sangat ditentukan oleh keberhasilan individu anggotanya, maka dalam kelompok itu akan muncul semacam norma yang berfungsi sebagai penjaga kekompakan kelompok, seperti munculnya sikap saling solider, saling mengingatkan, saling mendukung dan saling memberi demi kesuksesan kelompok tersebut(Isjoni, 2011: 85).

Kekompakan kelompok dalam teknik TGT harus terjaga, sebaiknya guru menyarankan siswanya untuk memberi nama yang menarik terhadap kelompok yang telah dibuat. Bahkan kalau perlu, dibuat semacam yel-yel, kata-kata mutiara, atau slogan yang berfungsi untuk menunjukkan identitas mereka dan juga memberikan semangat ketika berlomba. Dengan identitas tersebut dapat membantu para anggota kelompok untuk tetap menjaga nama baik, rasa solidaritas, dan selalu bangga terhadap kelompoknya. Dalam hal ini konsekuensinya memang berat, yaitu mereka harus sukses.

Teknik TGT ini tidak mungkin adanya sekedar “titip nama”, karena setiap individu harus berlomba di meja perlombaan. Dengan semakin seringnya siswa berinteraksi satu sama lain, kemungkinan untuk berbagi ide, melatih keterampilan sosial, khususnya berkomunikasi secara lisan, menjadi lebih intens.

Melalui TGT, guru dapat menjaga dan mendorong terus motivasi dan semangat belajar siswa. Selain itu, pendidikan melalui

proses pembelajaran semacam ini, diharapkan mampu menciptakan peserta didik yang tidak memiliki sifat egois, berprinsip menang-kalah, tetapi sebisa mungkin berprinsip menang-menang.

TGT terdiri atas serangkaian kegiatan pembelajaran yang meliputi:

- a. Penyajian kelas (*Teaching*). Kegiatan ini seperti biasanya, guru menyampaikan atau mempresentasikan materi pelajaran. Kegiatan ini lebih merupakan pengantar atau apersepsi. Pada kegiatan ini tugas guru adalah menjelaskan hal-hal yang sifatnya mendasar tentang materi yang akan dipelajari siswa. Kegiatan presentasi ini diikuti oleh kegiatan belajar kelompok.
- b. Kelompok (*Team Study*). Kegiatan ini merupakan lanjutan lanjutan dari kegiatan presentasi guru dengan menekankan pada aktivitas siswa untuk mendalami materi yang baru saja disampaikan guru. Tugas yang harus diselesaikan oleh tim bisa berupa lembar kerja atau menguasai materi yang telah disampaikan. Secara kelompok, mereka bertanggung jawab terhadap penguasaan materi para anggotanya.
- c. *Tournament*. Yang dimaksud dengan *Tournament* atau perlombaan disini adalah suatu kegiatan dimana para siswa memainkan perlombaan diatas meja beranggotakan perwakilan kelompok, tiga atau empat dengan kemampuan yang setara. *Games* ini terdiri dari pertanyaan atau tugas-tugas yang relevan dengan materi yang telah

disampaikan untuk menguji pengetahuan atau penguasaan maupun setelah belajar kelompok. Alat *games* ini berupa kartu yang berisi pertanyaan yang berisi nomor.

- d. *Team recognition*. Yang dimaksud pengakuan atau penganugrahan di sini adalah kegiatan memberikan penghargaan berupa peringkat (*grade*) kepada tim sesuai dengan skor yang mereka peroleh. Skor tim adalah jumlah dari skor individu anggota tim yang bersangkutan. Ada tiga peringkat penghargaan mulai dari yang terendah sampai yang tertinggi, yaitu *Good Team*, *Great Team*, dan *Super Team*.

TGT sebagai salah satu teknik pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya antara lain; siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya, rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi, perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil, motivasi belajar siswa bertambah, pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan pelajaran dan meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antar siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru, siswa dapat menelaah sebuah mata pelajaran, bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada, serta membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

TGT memiliki kekurangan, antara lain; dalam kegiatan pembelajaran sering tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya, kekurangan waktu untuk proses pembelajaran, dan kemungkinan terjadi kegaduhan jika guru tidak dapat mengelola kelas, guru yang kurang mampu dalam mengelola kelas dan siswa, akan menjadi penyebab kegagalan metode pembelajaran ini. Hal ini dikarenakan perlunya kecerdasan emosi untuk memotivasi siswa dalam mengaktualisasikan diri dan mengelola waktu dengan sebaik mungkin.

Ciri khas yang membedakan teknik pembelajaran TGT ini dengan model pembelajaran kooperatif lainnya adalah turnamen yang mempertandingkan antar kelompok.

6. Karakteristik siswa SMA

Karakteristik siswa adalah aspek-aspek atau kualitas perseorangan siswa seperti bakat, motivasi dan hasil belajar yang telah dimilikinya. Hamzah (2008:20) menyatakan dalam penelitian model kooperatif diperlukan karakteristik siswa SMA. Hal ini penting untuk mengetahui kondisi fisik dan psikis siswa dalam pembelajaran. Karakteristik siswa dapat mempengaruhi pemilihan strategi pengorganisasian dan strategi penyampaian. Pada umumnya siswa SMA termasuk dalam kategori remaja. Menurut Sri Rumini (2006: 37-40) karakteristik anak remaja dibagi menjadi 2 yaitu karakteristik remaja awal dan akhir.

a. Karakteristik awal remaja

Remaja awal disebut dengan *teenagers* yaitu anak belasan tahun. Mereka usianya sekitar 12–18 tahun. Pertumbuhan fisik belum mencapai kesempurnaan, demikian keadaan psikisnya.

b. Karakteristik remaja akhir

Remaja akhir pada umumnya telah mencapai usia 18-22 tahun. Pada masa ini terjadi proses penyempurnaan baik keadaan fisik maupun psikis. Pada akhir masa ini kedewasaan berangsur-angsur menjadi sempurna. Untuk usia anak SMA, tergolong remaja awal. Usianya 12 – 18 tahun. Adapun karakteristik remaja awal, antara lain:

- 1) Keadaan perasaan dan emosi. Keadaan perasaan dan emosi sangat peka sehingga tidak stabil.
- 2) Keadaan mental. Kemampuan pikir mulai sempurna dan kritis serta dapat melakukan abstraksi.
- 3) Keadaan kemauan. Keinginan kemauan untuk mengetahui berbagai hal dengan jalan mencoba segala hal yang dilakukan orang lain atau dewasa.
- 4) Keadaan moral. Pada awal remaja dorongan seks sudah cenderung memperoleh kepuasan sehingga mulai berani menunjukkan sikap-sikap agar menarik perhatian.

B. Penelitian yang Relevan

1. Jati Mulyahadi (2009) melakukan penelitian berjudul peningkatan kualitas pembelajaran IPS melalui teknik *Teams-Games-Tournament* di SMP Negeri 1 Sawangan, Kabupaten Magelang. Penelitian dilakukan dengan menggunakan model kooperatif teknik *Teams-Games-Tournament* berkesimpulan bahwa dengan menggunakan pendekatan *cooperatif Teknik Teams-Games-Tournament* minat belajar Geografi siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan model konvensional.
2. Adi Damaryanto (2010) dalam penelitiannya yang berjudul: optimalisasi penerapan metode *Teams-Games-Tournament* (TGT) dalam pembelajaran sosiologi untuk meningkatkan motivasi prestasi belajar sosiologi siswa Kelas XII SMA Bhineka Karya 2 Boyolali. Peneliti berkesimpulan bahwa penerapan strategi *cooperative learning* dapat meningkatkan aktivitas siswa pada pembelajaran Geografi.
3. Siti Ngasih (2007) dari penelitian berjudul: Peningkatan Minat Belajar Geografi Pada Siswa Melalui Penerapan Pendekatan Kooperatif Teknik Group Investigation (GI) di SMA Negeri 1 Cangkringan Sleman Yogyakarta, berkesimpulan bahwa penerapan strategi *cooperative learning* dapat meningkatkan aktivitas siswa pada pembelajaran Geografi.

Disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat memberikan perubahan yang lebih baik dalam pembelajaran. Hal ini sama dengan penelitian yang telah saya lakukan bahwa dengan penerapan kelompok-kelompok belajar pembelajaran kooperatif dapat memicu interaksi siswa dalam bekerjasama antarsiswa ataupun antarkelompok. Hal ini menjadi faktor pendorong meningkatnya aktifitas dan semangat belajar siswa dalam kelas. Hasil belajar siswa pun dapat ditingkatkan.

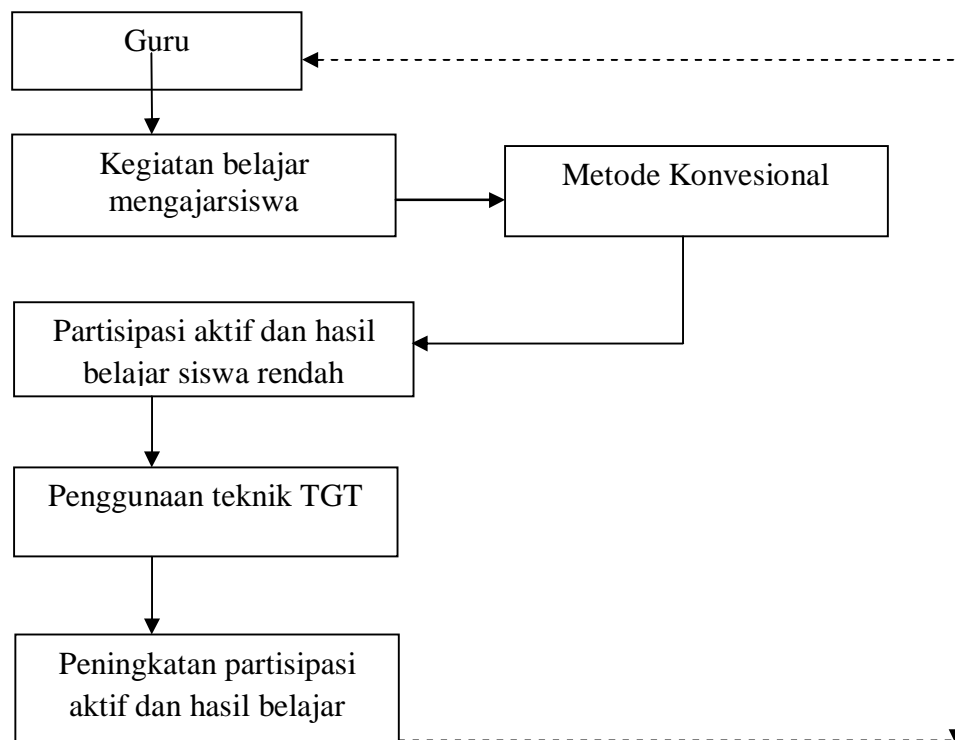
C. Kerangka Berfikir

Pembelajaran Geografi banyak mempunyai model pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru. Guru perlu memilih model pembelajaran yang optimal yang dapat memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran oleh sebanyak mungkin siswa sesuai dengan standar yang telah ditentukan.

Proses pembelajaran geografi yang dilakukan selama ini adalah dengan menggunakan metode *konvensional* yakni, materi hanya berpusat pada guru saja sehingga, dalam hal ini peran siswa yang seharusnya dituntut secara aktif dalam proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik hal ini tentu menghasilkan rendahnya hasil belajar siswa, maka yang perlu diperbaiki adalah proses pembelajaran yang berlangsung sehingga dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa, dengan kombinasi yang baik yakni dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik TGT, yang ditujukan untuk perbaikan proses pembelajaran dimana partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran sangat ditekankan sehingga proses

pembelajaran tidak berjalan satu arah, terdapat timbal balik antara guru dan siswa, adanya peran aktif siswa dapat memicu perbaikan hasil belajar siswa, dengan demikian tujuan pembelajaran yang akan dicapai dapat terpenuhi.

Permainan merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru. Metode ini akan membuat siswa lebih aktif dan senang dalam mengikuti pembelajaran Geografi di kelas. metode permainan ini diharapkan siswa tidak lagi beranggapan bahwa Geografi adalah pelajaran yang tidak menarik dan membosankan bahkan cenderung diremehkan karena hanya bersifat hafalan. Jadi skema dalam laporan penelitian ini, ditunjukkan dalam gambar 1 berikut :



Gambar 1. Diagram alir kerangka berfikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berfikir yang telah diuraikan di atas, maka hipotesis tindakan pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Penerapan teknik TGT dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilihat dari partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.
2. Penerapan teknik TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari nilai tes yang diperoleh.