

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan pesat di era globalisasi memberikan dampak pada berbagai aspek kehidupan manusia, salah satunya pendidikan. Hal ini sesuai dengan pernyataan ILO (2004:24), salah satu keuntungan dari adanya globalisasi dapat meningkatkan penguasaan berbagai pengetahuan, keterampilan, dan aset intelektual pada taraf yang berbeda. Namun menurut Brown (1999:17), dengan adanya era globalisasi membawa dampak negatif yang akan meningkatkan kesenjangan teknologi antara negara maju dan berkembang.

Seiring dengan pesatnya perkembangan IPTEK, maka akan semakin besar pula tuntutan yang harus dipenuhi. Tuntutan abad 21 menjadi isu dalam era globalisasi yang menuntut individu harus memiliki bekal keterampilan berpikir agar mampu bersaing dengan produk berteknologi tinggi. Hal ini sesuai dengan pendapat Mu'minah (2020:66), bahwa keterampilan berpikir kritis, berpikir kreatif, berkomunikasi, dan pemecahan masalah menjadi keterampilan yang sangat diperlukan pada abad 21. Oleh karena itu, keterampilan berpikir sangat dibutuhkan demi terciptanya peserta didik sebagai generasi mendatang berbekal pengetahuan multidisiplin ilmu untuk bisa menguasai IPTEK.

Adanya tuntutan abad 21, memberikan pengaruh pada pola pendidikan yang berlangsung di Indonesia. Pendidikan menjadi kebutuhan yang sangat penting agar dapat menciptakan generasi penerus bangsa yang unggul dan berkualitas. Hal ini selaras dengan UU RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan bangsa. Pendidikan sangat erat kaitannya dengan kurikulum. Kurikulum yang sedang berlangsung saat ini, yaitu Kurikulum 2013 (revisi) yang didesain untuk mengarahkan peserta didik agar memiliki keterampilan berpikir. Selaras dengan pernyataan Fadlillah (2014:16), bahwa kurikulum 2013 dikembangkan untuk

meningkatkan dan menyeimbangkan kemampuan *soft skill* dan *hard skill* yang berupa sikap, keterampilan, dan pengetahuan.

Kurikulum 2013 dikembangkan untuk dapat menjadikan individu yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi (Kemendikbud, 2014:44). Dengan demikian, guru sebagai penunjang terlaksananya proses pembelajaran di kelas, harus mampu mendesain pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan dan hasil belajar siswa dengan terus membuat inovasi pada aspek-aspek pembelajaran salah satunya dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Pelaksanaan pembelajaran berbasis kurikulum 2013 (revisi) memuat empat kompetensi yang perlu dikuasai, antara lain: agama, sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Menurut Munthe (2013:27), keempat kompetensi tersebut merupakan kewajiban negara dalam penyelenggaraan kegiatannya, serta pendidik sebagai pelaksana yang dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat Mulyasa (2013:37-38), bahwa kompetensi ini dapat diperoleh melalui pendidikan, pelatihan, dan pengalaman lain sesuai tingkat kompetensinya. Oleh karena itu, kompetensi dasar tersebut harus dipelajari oleh peserta didik pada semua jenjang pendidikan yang merujuk pada tujuan kurikulum pendidikan dan berkaitan pula dengan tujuan pendidikan nasional dalam membentuk karakter peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran perlu ditunjang dengan model pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar agar terlaksana dengan baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Andri (2020:283), bahwa dalam perbaikan dan peningkatan mutu pendidikan, tenaga pendidik dapat menciptakan pembelajaran dengan menerapkan berbagai model pembelajaran dan menyajikan bahan ajar yang menarik kepada peserta didik.

Salah satu pembelajaran yang dianggap cocok diterapkan saat ini adalah model pembelajaran kooperatif. Hal ini selaras dengan pernyataan Karuru (dalam Sihabuddin, 2006:60), bahwa pembelajaran kooperatif dapat menambah unsur interaksi sosial dan keterampilan kooperatif (berkomunikasi). Model pembelajaran kooperatif memiliki ciri khas masing-masing, sehingga

terbagi dalam beberapa tipe atau varian salah satunya tipe *teams games tournament* (TGT).

Model pembelajaran tipe *teams games tournament* (TGT) dalam proses pembelajarannya dilakukan secara bermakna dan praktis. Hal ini sesuai dengan pernyataan Widhiastuti (2014:50), bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memberikan penghargaan atas keberhasilan kelompok. Dalam pelaksanaannya, model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat dipadukan dengan *games* berbasis teknologi, salah satunya dalam bentuk *puzzle*.

Penggunaan *puzzle* dalam pembelajaran sebagai permainan edukasi dapat menarik dan memotivasi siswa untuk belajar. *Puzzle* merupakan alat bantu sederhana yang dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran, salah satu bentuknya berupa *word search puzzle*. Selaras dengan pendapat Wahyuni (2018:337), bahwa *word search puzzle* termasuk dalam media atau alat sejenis teka-teki berupa aktivitas pencarian kata tersembunyi di dalam kotak dengan huruf acak yang disusun secara horizontal, vertikal, maupun diagonal. Penggunaan media permainan edukasi berupa *puzzle* dapat melatih siswa dalam menghadapi tantangan, sehingga mampu bersaing di era digital maupun globalisasi. Adapun cara menyelesaikan permainan edukasi *word search puzzle* dilakukan dengan membaca cepat dari arah kiri ke kanan atau sebaliknya, untuk mendapatkan huruf pertama yang mengarah pada sebuah kata sebagai jawaban (Wahyuni, 2018:338). *Word search puzzle* ini dapat dibuat melalui aplikasi atau situs internet seperti website, contohnya *wordsearchlab*. Adapun dalam pelaksanaannya, media pembelajaran ini dapat diterapkan dalam pembelajaran Biologi.

Salah satu materi Biologi, yaitu sistem ekskresi manusia berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari. Proses pengeluaran zat-zat sisa dipandang baik karena akan membuat cairan dalam tubuh seimbang (Campbell, 2004:124). Objek bahasan pada materi sistem ekskresi berupa struktur dan fungsi sistem, gangguan fungsi, dan upaya penjangaan kesehatan pada sistem ekskresi. Materi sistem ekskresi menuntut siswa untuk memiliki kemampuan analisis tajam,

kajian teori, mengingat konten, dan pemahaman konsep dalam meningkatkan hasil belajar.

Penilaian hasil belajar siswa dapat menjadi tolak ukur efektivitas penyelenggaraan program pendidikan, yaitu dengan melakukan evaluasi terhadap aktivitas belajar mengajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana (2016:22), bahwa melalui proses belajar siswa akan mengetahui kemampuan yang dimilikinya, yaitu dengan melihat hasil belajar. Selaras dengan pernyataan Kunandar (2014:61), bahwa keberhasilan siswa dalam menguasai kompetensi atau materi yang diberikan dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa.

Dengan adanya berbagai tuntutan pendidikan pada abad 21 seringkali timbul permasalahan belajar di sekolah seperti hasil belajar kognitif, sehingga untuk menjawab keresahan ini dilakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Biologi kelas XI di salah satu sekolah di daerah Subang. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh data nilai rata-rata siswa mata pelajaran Biologi khususnya materi sistem ekskresi tahun ajaran 2015/2016 secara keseluruhan belum mencapai nilai sesuai batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetaptakan oleh MAN (72) dengan nilai rata-rata kelas XI masih rendah, yaitu 51. Dari data nilai asli siswa didapatkan hasil persentase sebanyak 98,2% dari total 110 siswa kelas XI masih belum mencapai KKM. Selain itu, didapatkan juga data dari narasumber bahwa persentase yang paling rendah muncul pada indikator menganalisis (C5) dan indikator menilai (C6). Hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan suatu pembelajaran. Hasil belajar yang terkategori rendah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dalam memahami materi yang disampaikan.

Pembelajaran Biologi materi sistem ekskresi dapat dilakukan dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT. Hal ini selaras dengan pernyataan Febrianti (2018:11), bahwa pada materi sistem ekskresi terdapat kegiatan yang menuntut kerja sama. Selain itu, penerapan model kooperatif tipe TGT dapat dijadikan salah satu strategi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sesuai dengan pernyataan Spencer Kagen (dalam Hobri, 2009:61), bahwa terdapat tiga tujuan pembelajaran kooperatif antara lain: 1) meningkatkan hasil belajar siswa;

2) siswa menghargai satu sama lain; dan 3) pengembangan keterampilan siswa. Selaras dengan pernyataan Rahayu (2019:281), bahwa inovasi pembelajaran menggunakan media permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya dalam bentuk *puzzle*.

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, maka dilakukan kajian mengenai pembelajaran Biologi dengan judul “**Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantu *Word Search Puzzle* terhadap Hasil Belajar Kognitif Sains Siswa pada Materi Sistem Ekskresi**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka akan diteliti dengan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT berbantu *word search puzzle* pada materi sistem ekskresi?
2. Bagaimana pengaruh model *cooperative learning* tipe TGT berbantu *word search puzzle* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem ekskresi?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dengan model *cooperative learning* tipe TGT berbantu *word search puzzle* pada materi sistem ekskresi?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah dan pertanyaan yang akan diteliti, maka tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Mendeskripsikan keterlaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT berbantu *word search puzzle* pada materi sistem ekskresi.

2. Menganalisis pengaruh model *cooperative learning* tipe TGT berbantu *word search puzzle* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem ekskresi.
3. Menganalisis respon siswa terhadap pembelajaran dengan model *cooperative learning* tipe TGT berbantu *word search puzzle* pada materi sistem ekskresi.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, diharapkan dengan adanya penelitian ini akan memiliki manfaat dalam pembelajaran Biologi di sekolah. Adapun secara rinci manfaat penelitian ini diantaranya:

1. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran Biologi. Kemudian, peserta didik diharapkan dapat menyelesaikan pemecahan masalah secara mandiri maupun berkelompok dengan penggunaan model pembelajaran.

2. Bagi Guru

Guru dapat mengetahui hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan strategi belajar melalui model *cooperative learning* tipe TGT, sehingga guru akan termotivasi untuk lebih banyak melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran secara berkelompok. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi terkait model *cooperative learning* tipe TGT berbantu *word search puzzle* ketika diterapkan di sekolah.

3. Bagi Sekolah

Pelaksanaan dan hasil yang didapatkan dari penelitian dapat dijadikan refleksi bagi sekolah. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi dasar pengembangan model pembelajaran baru lainnya yang dianggap cocok bagi sekolah maupun pendidik dan peserta didik, juga diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam penyelenggaraan kurikulum di sekolah.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan rujukan oleh peneliti di masa yang akan datang ketika melakukan penelitian lanjutan yang membahas lebih dalam mengenai model *cooperative learning* tipe TGT dengan dilengkapi *word search puzzle* terhadap hasil belajar kognitif siswa. Kemudian, hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi referensi dalam memilih alat evaluasi dan metode pembelajaran yang tepat ketika penulis menjadi seorang guru.

E. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di salah satu MAN di Kabupaten Subang, pembelajaran Biologi kurang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini bisa dilihat dari hasil belajar kognitifnya yang masih di bawah KKM (rata-rata nilai 72). Hasil belajar merupakan salah satu tolak ukur keberhasilan suatu pembelajaran. Hasil belajar siswa di sekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dalam memahami materi yang disampaikan (Kunandar, 2014:61). Permasalahan tersebut bisa terjadi karena faktor internal, salah satunya kurangnya efektivitas belajar pada siswa sampai kurangnya motivasi untuk mengikuti pembelajaran, sehingga menyebabkan siswa kurang atau tidak memahami materi yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi atau pembaharuan dalam menggunakan strategi belajar dan metode pembelajaran. Kemudian, permasalahan tersebut dikaitkan dengan tuntutan kurikulum Biologi 2013 sesuai dengan KI dan KD untuk jenjang sekolah menengah atas (SMA/MA).

Materi sistem ekskresi di jenjang SMA/MA pada semester genap kelas XI memiliki kompetensi dasar (KD) sebagai berikut 3.9: menganalisis hubungan antara struktur jaringan penyusun organ pada sistem ekskresi dalam kaitannya dengan bioproses dan gangguan fungsi yang dapat terjadi pada sistem ekskresi manusia. Kemudian, kompetensi dasar (KD) tersebut diturunkan menjadi indikator pencapaian kompetensi (IPK) antara lain: 1) menghubungkan struktur jaringan penyusun organ pada sistem ekskresi dalam bioproses; 2) Mendiagnosis faktor-faktor yang mempengaruhi produksi urine; 3)

Menganalisis penyebab gangguan fungsi pada sistem ekskresi manusia; 4) mengevaluasi keterkaitan antara organ sistem ekskresi dan bioproses; dan 5) merancang pola pemeliharaan kesehatan pada sistem ekskresi manusia. Tuntutan abad 21 menuntut individu memiliki bekal keterampilan berpikir agar mampu bersaing. Oleh karena itu, keterampilan berpikir sangat dibutuhkan. Selaras dengan pendapat Mu'minah (2020:66), bahwa keterampilan berpikir kritis, berpikir kreatif, berkomunikasi, dan pemecahan masalah menjadi keterampilan yang sangat diperlukan pada abad 21.

Kompetensi dasar (KD) dapat diturunkan menjadi tujuan pembelajaran. Adapun tujuan pembelajaran dari KD 3.9 sebagai berikut: peserta didik mampu menganalisis hubungan antara struktur jaringan penyusun organ pada sistem ekskresi dalam kaitannya dengan bioproses dan gangguan fungsi yang dapat terjadi pada sistem ekskresi manusia melalui model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) berbantu *word search puzzle* dengan kritis. Dalam pembelajaran untuk menarik minat dan perhatian siswa maka dengan menggunakan model pembelajaran sesuai dengan kondisi siswa. Berdasarkan rumusan tujuan pembelajaran tersebut terdapat kondisi yang menyebutkan bahwa model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) dijadikan sebagai proses pembelajaran. Model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe atau varian dari model pembelajaran kooperatif yang dilakukan secara bermakna dan praktis (Widhiastuti, 2014:50). Adapun dalam pelaksanaannya dipadukan dengan *games* sebagai media pembelajaran, yaitu dalam bentuk *puzzle* (*word search puzzle*).

Word search puzzle merupakan permainan pencarian kata sejenis teka-teki yang telah disediakan huruf-huruf secara acak yang dapat ditemukan secara horizontal, vertikal, maupun diagonal (Wahyuni 2018 dalam Nurhalifah, 2020: 18). Media pembelajaran berupa *word search puzzle* ini termasuk salah satu media pembelajaran inovatif yang dapat dipakai dalam peningkatan daya ingat siswa. Penggunaan media *word search puzzle* membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar dan mengarahkan siswa dalam suasana belajar sehingga dapat

meningkatkan daya ingat siswa. Selain itu, penggunaan media *word search puzzle* mengajak siswa untuk berkompetisi dalam permainan yang selaras dengan sintaks pada model kooperatif tipe TGT (Nurhalifah, 2020:18).

Pembelajaran kooperatif dalam pelaksanaannya secara sistematis dalam kelompok kecil. Jika kerja sama siswa tercapai dengan baik maka, akan mendapatkan apresiasi. Pertimbangan dalam pembuatan kelompok dilihat dari berbagai aspek, salah satunya keanekaragaman anggota (heterogen) yang dapat memicu interaksi baru dibandingkan dengan situasi belajar secara konvensional. Sesuai dengan pendapat Slavin (dalam Isjoni, 2009:15), pembelajaran kooperatif yang membangkitkan kerja sama siswa dalam kelompok kecil beranggotakan lima orang yang disusun secara heterogen untuk berkolaborasi. Penerapan pembelajaran kooperatif ini dipandang cocok dilihat dari falsafah pendidikan yang menunjukkan manusia sebagai makhluk sosial dan dalam melakukan kegiatan sehari-harinya pun membutuhkan kerjasama.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima tahapan, yaitu: tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*) (Slavin dalam Rusman, 2014:225). Seperti halnya model pembelajaran lain, model *cooperative learning* tipe TGT ini pun memiliki beberapa kelebihan (Budiyanto, 2016:148).

Terdapat beberapa kelebihan model *teams games tournament* (TGT), antara lain: (1) waktu penyaluran tugas lebih maksimal; (2) perbedaan individu menjadi suatu pembelajaran; (3) waktu yang lebih efektif. Selain itu, kelebihan model TGT lainnya dilihat dari keaktifan siswa, belajar bersosialisasi, meningkat motivasi saat *games* berlangsung, meningkatnya hasil belajar, toleransi, kepekaan, dan melatih karakter siswa (Mulyatiningsing, 2011:230).

Seperti halnya model pembelajaran lain, model *teams games tournament* (TGT) ini pun juga memiliki beberapa kekurangan. Adapun kekurangannya seperti yang dijelaskan dalam Budiyanto (2016:149) sebagai berikut:

- a. Keadaan siswa yang heterogen, menyulitkan proses pengelompokan. Tetapi dapat diatasi dengan membagi kelompok berdasarkan tingkat kemampuan yang dimiliki siswa.
- b. Tidak cukupnya waktu sesuai yang ditetapkan untuk kegiatan diskusi, sehingga langkah pembelajaran tidak sempurna. Namun, dapat diatasi dengan guru yang juga berperan aktif dalam memantau dan menguasai kelas secara menyeluruh.
- c. Timbulnya kesulitan bagi siswa yang tidak terbiasa berdiskusi maupun berpendapat kepada anggota kelompoknya. Bisa diatasi dengan arahan yang jelas pada siswa berkemampuan tinggi, agar mau dan mampu membagikan ilmunya kepada anggota kelompok lainnya yang masih kurang.

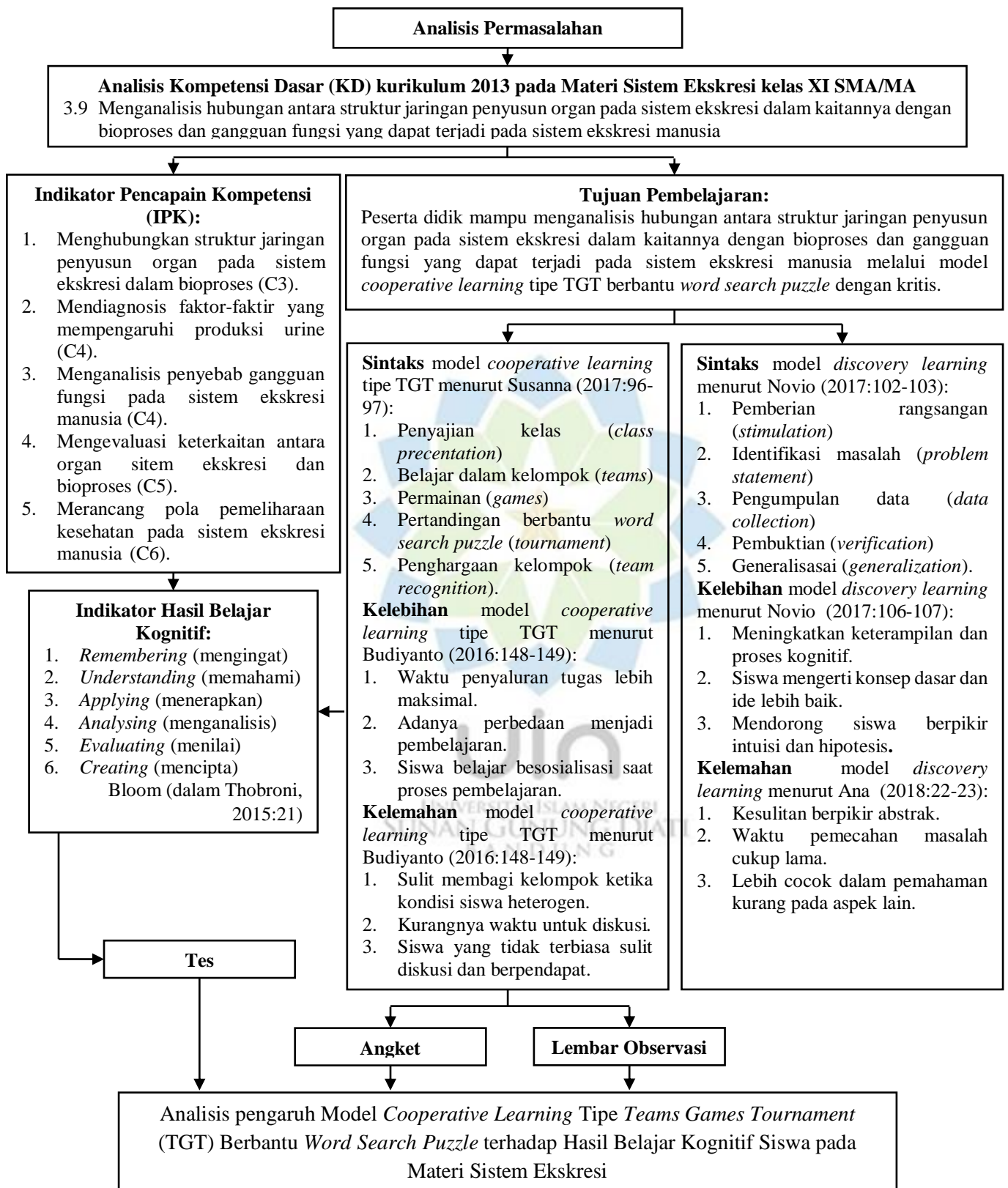
Dalam pelaksanaan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu *word search puzzle* terhadap hasil belajar siswa materi sistem ekskresi untuk mengetahui adanya peningkatan dalam penggunaan model, maka dilakukan tes awal atau *pretest*. *Pretest* dilakukan bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki siswa sebelum adanya perlakuan (Sugiyono, 2013) pada dua kelompok berbeda. Setelah itu materi sistem ekskresi disampaikan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu *word search puzzle*, kemudian dilakukan kembali tes dengan indikator kognitif untuk mengetahui terdapat peningkatan pada hasil belajar kognitif siswa setelah perlakuan.

Model pembelajaran *discovery learning* merupakan proses pembelajaran yang tidak diberikan keseluruhan melainkan melibatkan siswa untuk mengorganisasi, mengembangkan pengetahuan, dan keterampilan untuk pemecahan masalah (Ana, 2018:22). Adapun langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran *discovery learning*, yaitu *stimulation* (pemberian rangsangan), *problem statement* (identifikasi masalah), *data collection* (pengumpulan data), *data processing* (pengolahan data), *verification* (pembuktian), dan *generalization* (menarik kesimpulan) (Sinambela, 2017).

Kelebihan dari pembelajaran *discovery learning* menurut Ana (2018:23) dapat dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) membantu siswa untuk

memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif; 2) memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri; 3) meningkatkan tingkat penghargaan pada siswa (berdiskusi); 4) menimbulkan perasaan senang dan bahagia karena siswa berhasil melakukan penelitian; dan 5) membantu siswa menghilangkan keraguan. Sementara kekurangannya menurut Kemendikbud (2013) antara lain: 1) menimbulkan asumsi adanya kesiapan pikiran untuk belajar; 2) tidak cukup efisien dalam mengajar pada jumlah siswa yang banyak karena waktu yang dibutuhkan untuk kegiatan menemukan pemecahan masalah cukup lama; 3) harapan dalam model ini dapat terganggu apabila siswa dan guru telah terbiasa dengan cara lama; dan 4) model pengajaran *discovery* lebih cocok dalam mengembangkan pemahaman.

Terlihat dari paparan di atas bahwa dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dapat menggunakan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) berbantu *word search puzzle*. Hal ini selaras dengan pernyataan Spencer Kagen (dalam Hobri, 2009:61), bahwa salah satu tujuan pembelajaran kooperatif yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dipadukan dengan *games* dalam hal ini berbentuk *word search puzzle* sebagai media pembelajaran dapat menarik dan memotivasi siswa untuk belajar. Berikut merupakan gambaran kerangka pemikiran dalam kajian ini:



Gambar 1.1 Bagan kerangka pemikiran

F. Hipotesis

Berdasarkan paparan kerangka pemikiran dirumuskan hipotesis penelitian bahwa pada model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) berbantu *word search puzzle* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem ekskresi. Adapun hipotesis statistiknya sebagai berikut, yaitu:

H₀ : Tidak terdapat pengaruh model *cooperative learning* tipe TGT berbantu *word search puzzle* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem ekskresi.

H₁ : Terdapat pengaruh model *cooperative learning* tipe TGT berbantu *word search puzzle* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem ekskresi.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Rachmayanti (2021:32) mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan, sehingga terdapat pengaruh dari model yang digunakan. Hal ini dilihat dari rata-rata skor hasil tes kognitif mulai dari siklus I sampai siklus III dengan rata-rata skor hasil tes untuk nilai awal hanya 40,67. Kemudian, terdapat peningkatan rata-rata skor hasil tes pada siklus I sebesar 55,07; siklus II 62,77; dan siklus III 76,73.
2. Hakim (2020:118) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan LDS yang digunakan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa. Hal ini dilihat dari rata-rata skor hasil tes kognitif hanya 45,43 pada saat *pretest* dan pada saat *posttest* siswa memiliki rata-rata skor tes kognitif lebih besar, yaitu 66,78.
3. Siahaan (2018:26) menjelaskan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang digunakan pada proses pembelajaran

memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dilihat dari rata-rata skor hasil tes kognitif pada kelas kontrol hanya 64,85 dan pada kelas eksperimen siswa memiliki rata-rata skor tes kognitif lebih besar, yaitu 66,85.

4. Nurkanti (2020:12) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Pada kelas eksperimen, diperoleh rata-rata *posttest* yang lebih tinggi (85,49) daripada kelas kontrol yang hanya mendapatkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 57,47. Hasil analisis menunjukkan rata-rata nilai *Gain* eksperimen sebesar 1,00 dan kontrol sebesar 0,90.
5. Zulfira (2019: 273) menjelaskan bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Dimana pada kelas eksperimen, diperoleh rata-rata skor 84,90 daripada kelas kontrol yang hanya mendapatkan nilai rata-rata sebesar 82,35. Hal ini juga dilihat dari hasil analisis dengan signifikansi 5% diperoleh $t_{hitung} (1,87) < t_{tabel} (2,01)$, sehingga H_0 ditolak.
6. Aeni (2021:49-50) menjelaskan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar. Pada kelas eksperimen, diperoleh rata-rata *posttest* yang lebih baik (90,33). Hal ini juga dilihat dari hasil analisis data yang menunjukkan $t_{hitung} 17,69 > t_{tabel} 2,04$.
7. Pamungkas (2021:4372) menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari hasil *pretest* dan *posttest* didapatkan hasil bahwa media pembelajaran menggunakan *word search puzzle* layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
8. Nurhalifah (2020:22-23) mengemukakan bahwa media *word search puzzle* efektif digunakan pada pembelajara IPA. Hal ini dapat dilihat pada nilai rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* meningkat dari 41,76% menjadi 79,04% dengan nilai kriteria indeks *N-Gain* sebesar 0,65 (sedang). Selain itu,

pembelajaran dengan menggunakan media *word search puzzle* juga efektif dalam meningkatkan daya ingat dilihat dari perolehan hasil tes pada siklus I dengan nilai rata-rata 62,5 meningkat pada siklus II dengan perolehan rata-rata sebesar 84.

9. Andaningsih (2015:51) menunjukkan bahwa model TGT berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi metabolisme. Hal ini dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar, yaitu meningkat menjadi 54,56% dengan nilai rata-rata 79,87.
10. Ismah (2018:82) menunjukkan model *teams games tournament* (TGT) berpengaruh signifikan. Hasil perhitungan diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 9,315 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu, pengaruh penggunaan model juga dilihat dari rata-rata nilai hasil belajar sebesar 20,192 pada kelas eksperimen.

