BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Hasil belajar merupakan sesuatu yang dapat terukur atau terlihat ketika proses pembelajaran berlangsung atau melalui suatu tes yang menunjukkan nilai angka (Suprijono, 2016:5). Menurut Erina (2015:203) hasil belajar kognitif merupakan gambaran tingkat penguasaan peserta didik terhadap suatu materi pembelajaran tertentu baik dalam proses belajar mengajar yang berupa keterampilan atau teori yang melibatkan pengembangan keterampilan intelektual. Adapun yang dimaksud adalah hasil yang diperoleh oleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran seperti dalam mempelajari suatu materi, sehingga ketika ada sesuatu yang terjadi pada siswa baik dalam perubahan sikap, pengetahuan, cara berpikir, maupun keterampilan, maka perubahan tersebut itulah yang merupakan hasil belajar yang dimiliki dan telah dicapai oleh siswa.

Ranah kognitif ialah ranah yang melibatkan cara kerja otak seperti kemampuan berpikir, mengingat, serta dalam memahami sesuatu. Rahmah (2012:194) menyatakan bahwa ranah kognitif menjadi salah satu kemampuan yang selalu dituntut untuk dapat dikuasai oleh peserta didik, karena dianggap menjadi dasar bagi penguasaan suatu ilmu pengetahuan, maka dari itu capaian hasil belajar pada ranah kognitif sangat diperlukan untuk mengevaluasi sejauh mana tingkat penguasaan peserta didik terhadap suatu materi ilmu pengetahuan atau pelajaran yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, hasil belajar dalam ranah atau aspek kognitif perlu ditingkatkan karena dianggap mampu menjadi tolak ukur keberhasilan dari suatu proses pembelajaran, sehingga dapat membantu guru dalam mengetahui ketercapaian kompetensi pembelajaran yang telah dicapai oleh siswa, sehingga dapat diketahui hal apa saja yang belum dipahami nya (Daryanto, 2010:101).

Hasil observasi serta wawancara yang dilakukan dengan guru IPA di salah satu sekolah wiliyah Jatinangor, ditemukan bahwa siswa kelas VII belum tuntas dalam mencapai hasil tujuan pembelajaran, terutamanya dalam pembelajaran IPA BAB Klasifikasi Makhluk Hidup dengan sub BAB materi klasifikasi lima kingdom. Menurut tanggapan dari guru IPA tersebut hal ini dapat terjadi disebabkan diantaranya karena guru masih menggunakan model pembelajaran yang cenderung bersifat informatif seperti metode ceramah dan tanya jawab, sehingga interaksi antara guru dan siswa ketika proses belajar mengajar belum optimal. Hal ini ditinjau dari hasil ketuntasan belajar peserta didik pada kelas VII yang dari keseluruhan jumlah peserta didik, hanya 50% saja yang mencapai nilai interval KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) sementara 50% lainnya masih belum tuntas mencapai KKTP tersebut. Pembelajaran IPA materi Klasifikasi Makhluk Hidup dengan sub BAB Klasifikasi 5 Kingdom di sekolah tersebut menggunakan kriteria nilai interval KKTP yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu nilainya 70-85.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat oleh guru kepada peserta didik ketika pembelajaran akan membuat peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan dan apabila sudah memahami pembelajaran tersebut, maka hasil belajar kognitif peserta didik berpeluang menghasilkan hasil yang maksimal. Semakin tepat model pembelajaran, maka diharapkan semakin efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran tersebut. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat memotivasi atau mendorong peserta didik meningkatkan semangat belajar, memberikan keringanan dalam pemahaman materi pembelajaran kepada peserta didik, maka peserta didik akan mencapai hasil belajar yang baik. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran seperti pendekatan atau metode harus sesuai dengan karakteristik materi yang akan diberikan (Aunurrahman, 2008:110-111).

Terdapat berbagai macam model pembelajaran dengan teknik penyampaian dan bentuk yang beragam ketika diterapkan pada suatu materi pembelajaran tertentu. Setiap model pembelajaran tentunya mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Adapun salah satu dari berbagai macam model pembelajaran yang

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

dapat diterapkan oleh guru adalah model pembelajaran Kooperatif Tipe *Example Non Example*. Tipe pembelajaran ini merupakan rangkaian penyampaian materi dengan menampilkan suatu gambar-gambar tertentu yang sesuai dengan materi yang akan diberikan kepada peserta didik (Istarani, 2012:9).

Dalam membantu pembelajaran supaya lebih interaktif, model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* ini dibantu dengan game edukasi. Game edukasi ini dapat menjadi sarana pembelajaran yang menarik serta menghibur dalam mengasah kemampuan belajar peserta didik (Arpiansah, 2021:88). Salah satu bentuk dari game edukasi yaitu *quartet card*, yang merupakan game edukasi yang tertuang dalam bentuk kartu dengan terdapat gambar dan deskripsi yang dapat dimainkan oleh peserta didik secara bersama dengan teman. Game edukasi *quartet card* dipilih karena bersifat menarik, rekreatif, variatif dan kolaboratif, sehingga proses pembelajaran tidak monoton. Maka dari itu, *quartet card* ini dianggap dapat menunjang model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* ketika dalam proses pembelajaran. Kolaborasi dari keduanya menciptakan suasana pembelajaran menjadi menarik yang membuat materi pelajaran akan lebih mudah dipelajari atau dipahami oleh peserta didik, sebab pada game edukasi *quartet card* ini sudah tertuang gambar materi pembelajaran baik gambar yang memperlihatkan karakteristik tertentu, morfologi, maupun klasifikasi dari makhluk hidup yang selanjutnya untuk dapat dianalisis dan diidentifikasi oleh peserta didik bersama teman kelompok kecil yang terdiri atas tiga sampai empat orang, dengan demikian peserta didik akan saling bersosialisasi satu sama lain (Kurniawan, 2022:3-4).

Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu oleh Putri (2022) pada penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis *Quartet Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMPN 1 Jenggawah" yang menyatakan bahwa dengan penerapan game edukasi *quartet card* pada materi klasifikasi makhluk hidup terdapat pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik baik dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Pada ranah kognitif dapat dibuktikan dengan hasil uji *independent sample T-Test* Kognitif diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.006 < 0,05 yang berarti terdapat

adanya perbedaan signifikansi antara nilai hasil *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Klasifikasi makhluk hidup terutamanya pada materi klasifikasi lima kingdom dianggap materi yang sulit bahkan tidak sedikit peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mempelajari materi ini, karena banyaknya istilah serta nama ilmiah makhluk hidup yang sulit dihafal dan berbagai macam jenis-jenis makhluk hidup dengan bentuknya beragam yang tidak mudah untuk diingat (Widiyanti, 2013:85). Oleh karena itu, peserta didik harus melakukan pengamatan secara langsung, namun ada beberapa jenis makhluk hidup mikroskopis yang pengamatannya harus dilakukan dengan melibatkan alat-alat laboratorium, namun di sekolah tersebut terkendala oleh sarana laboratorium yang kebanyakan dari alat-alatnya terutama alat praktik biologi yang sudah tidak layak digunakan, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam mengetahui gambaran jelas terkait dari contoh jenis-jenis makhluk hidup, maka hal inilah mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik.

Dalam mengatasi hal tersebut dibutuhkan suatu model pembelajaran yang dianggap sesuai dan dapat memberikan gambaran terkait materi klasifikasi lima kingdom yaitu model pembelajaran Kooperatif Tipe *Example Non Example* berbantu media *quartet card*. Tipe pembelajaran ini merupakan rangkaian penyampaian materi dengan menampilkan suatu gambar-gambar tertentu yang relevan dengan materi klasifikasi lima kingdom.

Model pembelajaran kooperatif dengan tipe *example non example* memiliki beberapa keunggulan diantaranya: 1) dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menganalisis dan mendiskusikan materi yang sedang dipelajari bersama teman kelompok; 2) dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berfikir; 3) dapat meningkatkan interaksi komunikasi antar individu (Istarani, 2012:9). Dengan demikian peserta didik akan lebih mudah memahami dan mengetahui konsep dari materi klasifikasi lima kingdom seperti berbagai macam jenis protista.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
BANDUNG

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran materi klasifikasi lima kingdom dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* berbantu media *quartet card*?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan dan tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* berbantu media *quartet card* pada materi klasifikasi lima kingdom?
3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* berbantu media *quartet card* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada materi klasifikasi lima kingdom?
4. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* berbantu media *quartet card* pada materi klasifikasi lima kingdom?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* berbantu media *quartet card* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi klasifikasi lima kingdom.
2. Menganalisis peningkatan hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan dan tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* berbantu media *quartet card* pada materi klasifikasi lima kingdom.
3. Menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* berbantu media *quartet card* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada materi klasifikasi lima kingdom
4. Mengkaji respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* berbantu media *quartet card* pada materi klasifikasi lima kingdom.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

D. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan, baik itu secara teoritis maupun praktis. Berikut adalah manfaat teoritis dan praktis dari penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis

   Hasil penelitian dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* berbantu media *quartet card* ini diharapkan dapat menjadi solusi alternatif untuk pembelajaran siswa yang lebih efektif dalam upaya meningkatkan hasil belajar kognitif siswa melalui proses pembelajaran. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* berbantu media *quartet card* juga diharapkan mampu membuat siswa lebih mudah memahami konsep-konsep pada materi yang akan diajarkan, dalam hal ini khususnya pada materi IPA klasifikasi lima kingdom.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Peserta Didik

      Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* berbantu media *quartet card* diharapkan dapat membantu siswa lebih aktif dan termotivasi serta tertarik untuk mengikuti proses belajar mengajar dengan baik. Selain itu, melalui adanya pembelajaran yang bersifat kooperatif akan memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran yang diajarkan dengan belajar diskusi bersama teman sesamanya, sehingga diperoleh peningkatan hasil belajar kognitif siswa.

   b. Bagi Tenaga Pendidik/Guru

      Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* berbantu media *quartet card* diharapkan dapat menjadi alternatif dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih mudah dan diharapkan dapat menjadi solusi dalam upaya meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

   c. Bagi Peneliti

      Melalui penelitian penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* berbantu media *quartet card* diharapkan dapat menambah wawasan peneliti mengenai cara atau solusi dalam upaya proses

pembelajaran dikelas dengan penerapan sebuah model pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dan penelitian ini juga dapat berguna untuk kembali dikembangkan oleh peneliti selanjutnya.

E. Kerangka Berpikir

Dalam kurikulum merdeka belajar mata pelajaran IPA kelas VII semester ganjil di tingkat SMP/Mts atau dalam istilah kurikulum merdeka dikenal yaitu pada tingkatan fase D terdapat berbagai macam materi pembelajaran yang salah satunya yaitu materi klasifikasi makhluk hidup dengan sub materi klasifikasi lima kingdom. Capaian Pembelajaran (CP) atau yang dikenal dengan istilah KI KD dalam kurikulum K13 pada materi klasifikasi makhluk hidup diantaranya yaitu peserta didik mampu melakukan klasifikasi makhluk hidup dan benda berdasarkan karakteristik yang diamati. Dari capaian pembelajaran tersebut, maka capaian Tujuan Pembelajaran (TP) pada materi klasifikasi makhluk hidup dengan sub materi klasifikasi lima kingdom melalui model pembelajaran kooperatif *Example Non Example* berbantu media *quartet card* yaitu peserta didik mampu menganalisis karakteristik khas setiap kerajaan makhluk hidup, dan menjelaskan peranan makhluk hidup dalam kehidupan manusia. Rumusan capaian tujuan pembelajaran tersebut akan mengarahkan pembelajaran yang aktif.

Berdasarkan rumusan capaian tujuan pembelajaran yang telah diuraikan, terdapat aspek kondisi yang harus disesuaikan oleh guru, yaitu dengan melalui pembelajaran kooperatif tipe *Example Non Example* berbantu media *quartet card*. Model pembelajaran kooperatif menurut Nurdyansyah (2016:54) yaitu suatu bentuk pembelajaran dengan cara belajar peserta didik dikelompokkan kedalam struktur kelompok kecil yang bersifat heterogen dan terdiri atas tiga sampai empat orang siswa. Adapun model pembelajaran *Example Non Example* merupakan model pembelajaran dengan metode memberikan perlakuan kepada peserta didik untuk dapat menganalisis dan mengidentifikasi suatu materi pembelajaran tertentu yang telah disajikan oleh guru berupa contoh gambar-gambar ataupun foto terkait materi yang akan diajarkan (Mariyaningsih, 2018:136). Pada model pembelajaran

kooperatif tipe *example non example,* peserta didik dituntut untuk dapat berkomunikasi dan mendiskusikan materi yang telah disajikan oleh guru bersama anggota kelompok dalam menganalisis, serta mengidentifikasi gambar-gambar atau foto materi pembelajaran yang sedang dipelajari (Rosnia, 2017:128).

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* ini dibantu dengan media yang dianggap relevan, yaitu penerapan game edukasi *quartet card* yang merupakan game yang bersifat menarik, rekreatif, variatif dan kolaboratif dengan dinamika kelompok. Adapun bentuk dari *quartet card* yaitu berbentuk kartu yang memiliki gambar-gambar tertentu dan berisikan deskripsi pada gambar tersebut (Kurniawan, 2022:3). Media game edukasi *quartet card* memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Prasetyaningtyas (2020:107) Kelebihan media game edukasi *quartet card* ini diantaranya yaitu: 1) Tidak membutuhkan alat pendukung lain dalam penyajian gambar; 2) Membantu siswa membuat konsep abstrak ke konsep konkrit; 3) Media yang menarik karena terdapat gambar-gambar; 4) Siswa lebih mudah memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Kekurangan media game edukasi *quartet card* menurut diantaranya yaitu: 1) Penggunaan *quartet card* hanya dapat dimainkan melalui indra penglihatan saja; 2) Kartu mudah rusak. Maka dari itu dengan adanya kelebihan dan kekurangan pada game edukasi ini, media quartet card dianggap dapat menunjang model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* di dalam proses pembelajaran.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Example Non Example* yaitu sebagai berikut: 1) Guru menyampaikan capaian tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa; 2) Guru menyiapkan media pembelajaran berupa gambar melalui *quartet card*; 3) Guru mengorganisasi siswa kedalam kelompok belajar kecil berjumlah tiga sampai empat siswa; 4) Guru menyajikan gambar dan siswa diberikan kesempatan untuk menganalisis dan mengidentifikasi gambar pada *quartet card*; 5) Melakukan diskusi kelompok, lalu hasil dari diskusi kelompok dicatat; 6) Setiap kelompok diberi kesempatan oleh guru untuk memaparkan hasil diskusi bersama teman kelompoknya; 7) Diskusi kelompok

selesai, guru mulai menjelaskan materi yang sedang dipelajari sesuai dengan capaian tujuan pembelajaran, 8) Membuat kesimpulan (Hanafiah, 2009:41).

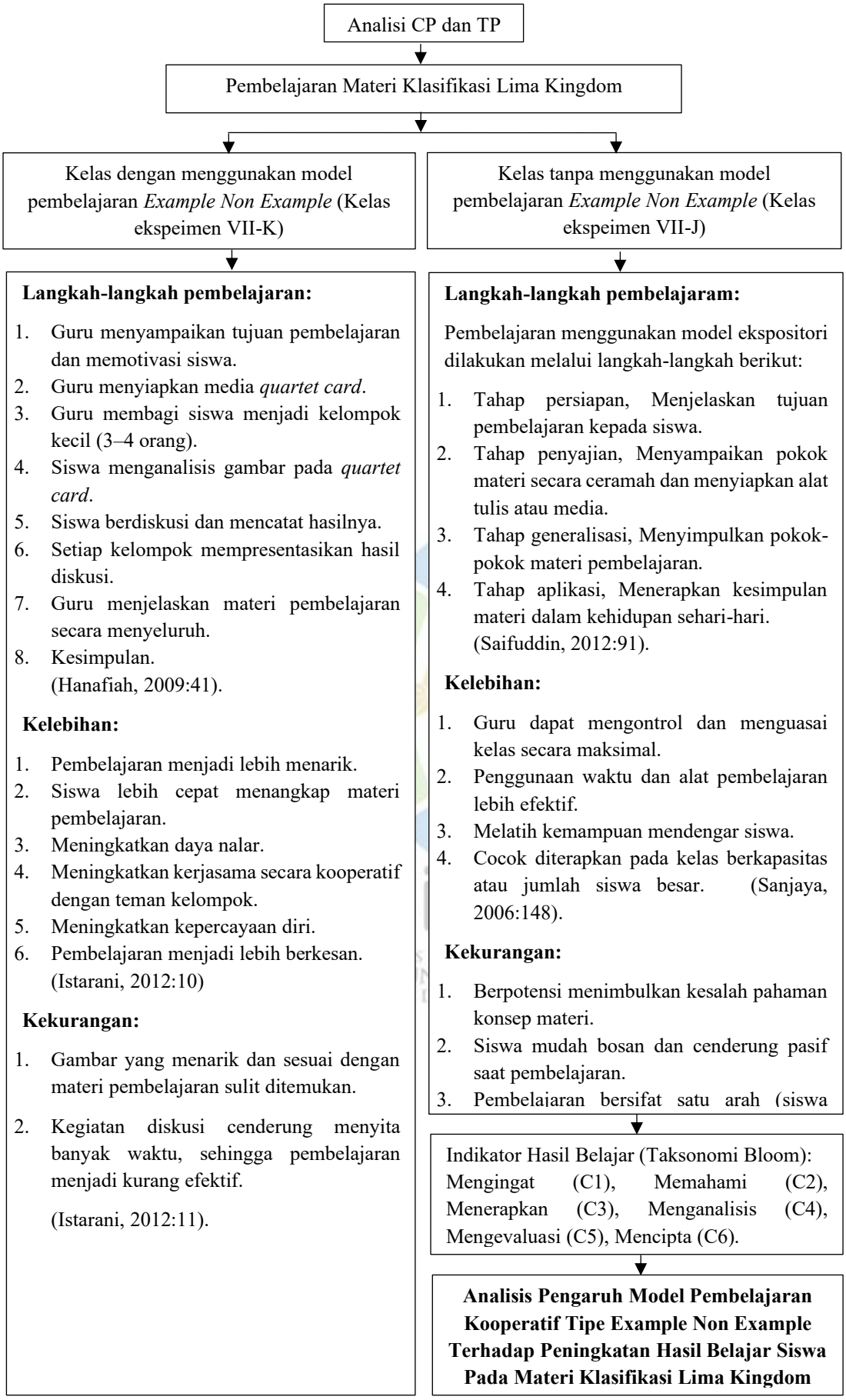
Pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Example Non Example* memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan pada model kooperatif tipe *Example Non Example* yaitu: 1) Proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, karena memuat gambar-gambar yang dapat meningkatkan perhatian peserta didik untuk mengikuti proses belajar mengajar; 2) Peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran karena langsung disajikan gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran; 3) Meningkatkan kapabilitas nalar atau analisa, karena peserta didik diharuskan untuk menelaah gambar yang telah disajikan; 4) Meningkatkan kerja sama secara kooperatif dengan teman melalui kelompok kecil yang telah dibentuk untuk saling berdiskusi dalam menganalisis gambar; 5) Meningkatkan tanggung jawab dan tingkat kepercayaan diri peserta didik karena diharuskan untuk memberikan jawaban dari hasil diskusi bersama teman kelompoknya kepada guru; 6) Pembelajaran menjadi lebih berkesan karena secara langsung mengamati gambar yang telah disajikan oleh guru. Kekurangan pada model kooperatif tipe *Example Non Example* yaitu: 1) Sulit ditemukan macam-macam gambar yang menarik dan relevan dengan materi pembelajaran yang akan disajikan; 2) Diskusi kelompok seringkali menggunakan waktu yang relatif cukup lama, meskipun sudah diberikan waktu khusus untuk berdiskusi, dan hal ini membuat waktu pembelajaran menjadi kurang efektif (Istarani, 2012:10-11).

Dalam kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Example Non Example* berbantu media *quartet card* berpeluang memberikan pengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar kognitif peserta didik. Hal ini sesuai dengan Tyaswati (2020:48) menyatakan bahwa pembelajaran dengan mengaplikasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Example Non Example* berbantu media quartet card dapat melatih siswa berperan aktif dalam proses belajar mengajar berlangsung seperti berani mengemukakan pendapat, selain itu melatih peserta didik bersosial serta menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan. Kondisi seperti ini akan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Hasil Belajar merupakan salah satu proses membangun pengetahuan yang diperoleh oleh peserta didik. Dalam membangun pengetahuan peserta didik dapat melalui diskusi kelompok, mengamati, menganalisis, mengidentifikasi (Humairah, 2015:60). Selain itu, Lestiawan (2018:102) juga mengemukakan bahwa hasil belajar adalah hasil pencapain oleh seseorang atau kelompok tertentu yang didapat dari kemampuan dalam berpikir atau bertindak setelah melewati proses pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam kajian penelitian ini yang diukur yaitu pada aspek ranah kognitif, karena ranah kognitif sangat berkaitan dengan kemampuan berpikir seseorang, dan dalam taksonomi bloom dikenal ada enam jenjang ranah kognitif, diantaranya yaitu: 1) Mengingat (C1); 2) Memahami (C2); 3) Mengaplikasikan (C3); 4) Menganalisis (C4); 5) Mengevaluasi (C5); dan 6) Mencipta (C6) (Parwati, 2018:25-26).

Berdasarkan paparan yang telah diuraikan, maka pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Example Non Example* berbantu media *quartet card* berpeluang dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian dari Widyawati (2020), yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Example Non Example* (ENE) Terhadap Hasil Belajar Biologi Materi Sistem Peredaran Darah Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 10 Makassar dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, hal ini dapat dibuktikan dengan perolehan rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran tersebut yaitu 86,02 sedangkan yang tanpa menggunakan model pembelajaran *Example Non Example* yaitu 80,47. Maka, berdasarkan rata-rata hasil belajar siswa, dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Example Non Example* terdapat pengaruh terhadap hasil belajar kognitif peserta didik.

Guna mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif *tipe Example Non-Example* berbantuan *quartet card* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, dilakukan *pretest* (tes awal) untuk mengukur kemampuan awal dan *posttest* (tes akhir) untuk mengukur penguasaan materi setelah perlakuan diberikan. Secara grafis, alur kerangka berpikir penelitian ini disajikan pada Gambar 1.1 berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka penelitian yang dipaparkan sebelumnya, maka diperoleh hipotesis yakni "Model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* berbantu media *quartet card* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi klasifikasi lima kingdom". Hipotesis statistik pada penelitian ini yakni sebagai berikut:

$H_0 : \mu 1 = \mu 2$: Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* berbantu media *quartet card* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VII pada materi klasifikasi lima kingdom.

$H_1 : \mu 1 \neq \mu 2$: Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* berbantu media *quartet card* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VII pada materi klasifikasi lima kingdom.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Terdapat penelitian yang serupa yang dapat mendukung penelitian ini, antara lain:

1. Widyawati (2020), melakukan sebuah penelitian yang dilakukan pada siswa tingkat sekolah menengah atas kel3.9as XI MIPA SMA Negeri 10 Makassar dalam mata pelajaran biologi, dengan tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Example Non Example* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi sistem peredaran darah. Hasil yang didapatkan dari penelitian tersebut, yaitu bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Example Non Example* dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, hal ini dapat dibuktikan dengan perolehan rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran tersebut yaitu 86,02 sedangkan yang tidak menggunakan model pembelajaran *Example Non Example* yaitu 80,47. Berdasarkan rata-rata hasil

belajar siswa, dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Example Non Example* terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

2. Wahyuni (2022), melakukan sebuah penelitian yang dilakukan pada siswa tingkat sekolah menengah atas kelas X MIPA SMA Negeri 2 Sinjai dalam mata pelajaran biologi, dengan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada materi kingdom animalia melalui model pembelajaran *Example Non Example*. Penelitian ini menggunakan metode PTK dan adapun hasil yang didapatkan dari penelitian tersebut, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari setiap siklusnya, hal ini dapat dibuktikan dengan perolehan skor rata-rata yang diperoleh siswa dari setiap siklusnya. Pada siklus I skor yang diperoleh yaitu 64,68 dengan ketuntasan klasikal 34,38%, dan pada siklus II siswa memperoleh skor rata-rata 76,81 dengan ketuntasan klasikal meningkat menjadi 81,25. Berdasarkan skor rata-rata hasil belajar siswa, dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Example Non Example* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.
3. Tarigan (2021), melakukan sebuah penelitian yang dilakukan pada siswa tingkat sekolah menengah atas kelas XI MIA dalam mata pelajaran biologi, dengan tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran tipe e*xample non example*. Hasil yang didapatkan dari hasil penelitian ini yaitu bahwa pembelajaran dengan menggunakan model tersebut dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa, hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai pretest dan posttest siswa cukup baik serta sesuai dengan KKM yaitu sebesar 79,41%, sehingga model pembelajaran tipe e*xample non example* ini dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
4. Hamdani (2022), melakukan sebuah penelitian yang dilakukan pada anak usia dini dalam mata pelajaran sains, yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran secara lebih berkualitas, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe e*xample non example* serta metode yang digunakan nya adalah metode

tindakan kelas (*classroom action research*) dengan diberikan dua tindakan siklus. Dan dari hasil kedua tindakan siklus tersebut menunjukan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe e*xample non example* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, hal ini terbukti dari hasil penelitian pada siklus I siswa yang mencapai nilai KKM memperoleh hasil persentase sebesar 63%, adapun pada hasil penelitian siklus II sebesar 85%, sehingga dapat dikatakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe e*xample non example* ini efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

5. Hariyanto (2021), melakukan sebuah penelitian yang dilakukan pada siswa tingkat sekolah dasar kelas V dalam mata pelajaran Matematika, yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan penerapan model pembelajaraan kooperatif tipe e*xample non example* dan melalui dua tindakan siklus terbukti berdampak baik pada hasil belajar siswa, hal ini berdasarkan hasil tes evaluasi akhir atau pada tahapan tindakan siklus II menunjukan hasil belajar siswa yang mencapai nilai KKM yaitu memperoleh persentase sebesar 81,2%, sehingga penerapan model pembelajaran kooperatif tipe e*xample non example* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V UPTD SD Negeri 146 Barru.
6. Lestiawan (2018), melakukan sebuah penelitian yang dilakukan pada siswa tingkat sekolah menengah kejuruan kelas X dalam mata pelajaran dasar-dasar pemesinan, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dengan menggunakan penerapan model pembelajaran tipe e*xample non example* dan melalui dua tindakan siklus, terbukti keaktifan dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus nya, hal ini dapat dilihat dari hasil persentase *prasiklus* sebesar 34,77%, siklus I meningkat menjadi 63,09% dan pada siklus II terus mengalami peningkatan sebesar 89.97%, sehingga penggunaan model pembelajaran tipe e*xample non example* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa SMK kelas X di SMK Tunggal Cipta Manisrenggo.

7. Prasetyo (2016), melakukan sebuah penelitian yang dilakukan pada siswa SD kelas III di MI Muhammadiyah Plus Suwaru Bandung Tulungagung pada mata pelajaran IPA, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe e*xample non example,* serta penelitian ini terdiri dari dua siklus yang terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dibuktikan dari perolehan nilai akhir siswa yang mencapai nilai KKM pada siklus I sebesar 60,86% dan pada siklus II meningkat menjadi 86,36%, dengan demikian bahwa penerapan model kooperatif tipe *Example Non Example* mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di MI Muhammadiyah Plus Suwaru Bandung Tulungagung.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG