

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan nasional berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 memiliki fungsi yaitu mengembangkan keahlian, mencerdaskan kehidupan bangsa, membentuk karakter dan bangsa yang beradab serta bermartabat, sehingga siswa dapat beriman dan bertakwa. Bertujuan untuk mengembangkan kemampuan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, menjadi manusia yang berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab (Trianto, 2010:3).

Guru sebagai komponen sekolah memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Guru merupakan kunci keberhasilan suatu sekolah dalam mencapai tujuan pendidikannya. Guru berperan dalam pertumbuhan dan pengembangan pengetahuan, keterampilan, kecerdasan, sikap dan pandangan siswa tentang kehidupan. Guru sebagai pendidik merupakan faktor penting dalam keberhasilan pendidikan. Untuk itu, perbincangan tentang pemutakhiran kurikulum, pengadaan perangkat pembelajaran sesuai dengan standar bakat yang dihasilkan oleh upaya pendidikan, selalu turun ke guru (Hazmi, 2019: 58).

Oleh karena itu, guru yang berkualitas sangat diperlukan untuk mencapai pendidikan yang berkualitas. Guru yang berkualitas tersebut merupakan guru yang mempunyai kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan professional (Yudhi Munadi, 2010: 1).

Dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas, pasti tidak akan terlepas dari proses belajar mengajar yang merupakan kegiatan paling utama di sekolah. Pemilihan metode, penerapan model pembelajaran, dan penggunaan media pembelajaran merupakan bagian dari faktor yang mempengaruhi kegiatan pembelajaran.

Proses belajar mengajar merupakan kegiatan paling mendasar dalam proses pendidikan. Artinya bahwa, tercapai atau tidaknya pendidikan sangat bergantung pada proses belajar mengajar yang didesain dan dilaksanakan secara optimal. Dalam proses pembelajaran, diharapkan siswa mampu memperoleh pengalaman sehingga tingkah laku siswa dapat meningkat baik. Tingkah laku ini terdiri atas pengetahuan, keterampilan, dan norma sebagai kendali dari pada sikap siswa (Rohiyatun, 2017: 95-96).

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan di SMAN 1 Cibitung terdapat sebuah permasalahan bahwa masih banyaknya siswa yang memiliki hasil belajar rendah atau dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75 pada mata pelajaran biologi yang telah ditentukan. Dibuktikan dari hasil pada Penilaian Tengah Semester (PTS) semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 yang telah dilaksanakan hanya terdapat 17% siswa yang tuntas dari KKM biologi yang sudah ditentukan. Hasil belajar rendah ini kemungkinan dapat terjadi karena kegiatan pembelajaran yang kurang bervariasi dan model serta media pembelajaran yang digunakan kurang cocok dengan materi yang diajarkan.

Untuk mengatasi tersebut adalah guru harus mampu mengembangkan model pembelajaran yang bermakna bagi siswanya. Maka dari itu, dalam merancang model pembelajaran guru perlu kreatif yang menjadikan siswa dapat berpartisipasi, aktif dan kreatif dalam materi yang diajarkan. Menurut Diena dkk (2015: 17) model pembelajaran adalah suatu cara atau usaha yang dilakukan oleh seorang guru untuk menyampaikan proses pembelajaran seperti yang diinginkan dalam rangka merangsang perhatian, minat, motivasi, pikiran, dan emosi siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat menunjang kegiatan belajar dengan baik, memotivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan hasil belajarnya. Menurut Sinabariba (2017: 69) seorang guru harus mampu memilih sebuah model pembelajaran yang tepat dan sesuai situasi dan kondisi siswa, bahan ajar, serta sumber belajar agar penggunaan model pembelajaran dapat secara efektif mencapai hasil belajar yang optimal dalam proses pembelajarannya.

Hasil belajar siswa merupakan sebuah kemampuan yang dapat dilakukan oleh siswa dari yang sebelumnya tidak dapat dilakukan. Hasil belajar juga bisa diartikan sebagai hasil dari interaksi antara guru dan murid dalam proses pembelajaran. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai sesuatu yang dimiliki oleh siswa dalam hal ini yaitu kompetensi dan keterampilan yang didapatkan setelah melalui proses pembelajaran (Andriani, 2019: 81).

Agar pembelajaran lebih bervariasi maka diperlukan model, media, dan inovasi pendidikan lainnya yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang berbeda yaitu dengan menggunakan sebuah model pembelajaran *kooperatif learning* akan memberi kesempatan agar siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat berpikir sendiri dan mampu mengembangkan pengetahuannya sendiri. Salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam *kooperatif learning* adalah model pembelajaran *scramble* (Hartika, 2018: 32).

Salah satu inovasi yang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Tujuan utama dalam penerapan model pembelajaran kooperatif adalah agar siswa dapat belajar berkelompok dengan teman-temannya, saling menghargai pendapat, dan memungkinkan orang lain menyuarakan pendapatnya dalam kelompok. Model kooperatif yang dapat dijadikan sebagai inovasi untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Model *scramble learning* yaitu model pembelajaran kelompok yang merangsang kreativitas siswa untuk menemukan jawaban dari kata-kata acak dan menyatukannya untuk mendapatkan jawaban logis atas pertanyaan dan masalah. Model *scramble learning* adalah salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa (Kertiari dkk, 2020: 337-338).

Yang dimaksud dengan model pembelajaran *scramble* yaitu model pembelajaran dimana terdapat pertanyaan dan jawaban, namun jawaban yang tersedia susunan kata ataupun kalimatnya tidak tersusun rapi tetapi secara acak.

Sehingga dalam prosesnya siswa harus mencocokkan jawaban dengan pertanyaan dimana jawaban yang dicocokkan sudah disusun rapi kata atau kalimatnya (Tahrim, 2021: 121).

Dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa (Sembiring, 2019: 125). Menurut Shoimin (2014: 168-169), kelebihan dari model pembelajaran *scramble* yaitu dapat menciptakan siswa lebih bertanggung jawab dengan kartu soal yang telah didapatkan oleh kelompok, memungkinkan siswa dapat belajar sambil bermain atau berekreasi sekaligus belajar karena siswa dapat mempelajari sebuah materi dengan lebih santai tidak tertekan, membangun kekompakan antara siswa, materi yang telah dibagikan sulit dilupakan dan menjadikan siswa lebih aktif dan semangat dalam belajar karena model ini mengandung sifat kompetisi.

Menurut Rusiana, 2014 (dalam Firman dkk, 2019: 58), *kokami* berbentuk kotak dan didalamnya terdapat amplop yang isinya tidak diketahui oleh siswa karena tersembunyi di dalam kotak. Amplop ini berupa pesan, perintah, gambar, pertanyaan, sanksi, atau tugas lain yang harus dikerjakan siswa. Faturrahman (2021: 56) mengemukakan bahwa, media pembelajaran *kokami* merupakan salah satu media pembelajaran yang kreatif karena menggabungkan media visual dengan permainan bahasa. Kelebihan dari media visual ini dapat memudahkan siswa dalam memahami makna kata atau kalimat yang sulit, dan untuk menarik rasa perhatian siswa agar dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran *kokami* dapat memacu minat belajar siswa sehingga akan membantu menumbuhkan pemahaman siswa terhadap materi yang dibagikan.

Indarwati (2022: 114) materi sistem reproduksi manusia seringkali dianggap hanya membahas permasalahan seksual saja. Hal ini disebabkan oleh kurangnya sosialisasi pada masyarakat mengenai *sex education* dikarenakan hal ini masih dianggap sebagai hal yang tabu. Dengan mempelajari materi sistem reproduksi, diharapkan dapat menambah pemahaman yang tepat pada siswa terhadap hal yang berhubungan dengan sistem reproduksi sehingga siswa

akan lebih bertanggung jawab terhadap kesehatan organ reproduksinya dan siswa dapat berpikir ulang sebelum melakukan hal-hal yang dapat merugikan diri sendiri akibat dari kurangnya pemahaman mengenai proses reproduksi.

Mukarromah (2019: 93) materi sistem reproduksi manusia merupakan materi yang kompleks dan cukup sulit, di dalamnya banyak konsep abstrak terdapat banyak konsep-konsep yang harus dipelajari seperti fungsi organ-organnya, proses reproduksinya, dan juga terdapat banyak istilah yang harus dipahami. Dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* siswa dapat lebih mudah untuk mempelajari dan memahaminya karena dalam pembelajaran dengan model *scramble* ini, siswa diarahkan untuk menyusun jawaban yang disediakan dalam bentuk kata atau kalimat yang tidak tersusun rapi menjadi sebuah jawaban yang tepat dan benar sesuai dengan soal yang diberikan. Hal ini tentunya dapat mendorong siswa untuk lebih memahami materi sistem reproduksi dengan mudah dan melatih kemampuan siswa dalam mengingat dan memahami materi ataupun istilah dalam materi sistem reproduksi yang sulit untuk dimengerti. Oleh karena itu, materi sistem reproduksi pada manusia ini sangat penting untuk dipelajari.

Maka, berdasarkan uraian yang telah dijabarkan diatas dilakukanlah penelitian dengan judul:

**“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *SCRAMBLE* BERBANTU MEDIA KOTAK KARTU *MISTERI (KOKAMI)* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM REPRODUKSI MANUSIA”**

**B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu media kotak kartu misteri (*kokami*) terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem reproduksi manusia?

2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu media kotak kartu misteri (kokami) terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem reproduksi manusia?
3. Bagaimana hasil belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu media kotak kartu misteri (kokami) terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem reproduksi manusia?
4. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu media kotak kartu misteri (kokami) terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem reproduksi manusia?
5. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu media kotak kartu misteri (kokami) pada materi sistem reproduksi manusia?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan keterlaksanaan proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu media kotak kartu misteri (kokami) terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem reproduksi manusia.
2. Untuk menganalisis hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu media kotak kartu misteri (kokami) terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem reproduksi manusia.
3. Untuk menganalisis hasil belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu media kotak kartu misteri (kokami) terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem reproduksi manusia.

4. Untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu media kotak kartu misteri (kokami) terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem reproduksi manusia.
5. Untuk mengkaji respon siswa terhadap proses pembelajaran pada materi sistem reproduksi manusia dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu kotak kartu misteri (kokami).

#### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberi manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini memiliki manfaat teoritis yaitu dapat memperkuat teori bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan kotak kartu misteri (kokami) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem reproduksi manusia.

2. Manfaat praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti.

- a. Bagi siswa

Penelitian ini memiliki manfaat bagi siswa, dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan hasil belajar pada siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu media kotak kartu misteri (kokami) dalam proses pembelajarannya memiliki pengaruh yang positif.

- b. Bagi guru

Penelitian ini memiliki manfaat bagi guru, dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan oleh guru dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu media kotak kartu misteri (kokami) yang sesuai dengan materi pelajaran dan memiliki pengaruh terhadap hasil belajar pada siswa.

c. Bagi peneliti

Dengan dilakukannya penelitian ini peneliti mendapat pengetahuan yang baru mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu media kotak kartu misteri (kokami) terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem reproduksi manusia.

### E. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan kurikulum yang berlaku pada saat ini yaitu kurikulum 2013 bahwa, sistem reproduksi manusia merupakan salah satu materi biologi yang dipelajari oleh siswa SMA/MA kelas XI. Kompetensi Dasar (KD) pada aspek kognitif merupakan Kompetensi Dasar yang difokuskan dalam penelitian ini yaitu pada KD 3.12 Menganalisis penerapan prinsip reproduksi pada manusia dan pemberian ASI eksklusif dalam program keluarga berencana sebagai upaya meningkatkan mutu Sumber Daya Manusia (SDM) (Kemendikbud, 2013). Untuk melihat apakah sudah tercapai atau belum KD pada aspek kognitif ini maka diperlukan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) guna mengukur kompetensi yang akan dicapai.

Materi sistem reproduksi manusia merupakan materi yang kompleks dan cukup sulit, di dalamnya banyak konsep abstrak terdapat banyak konsep-konsep yang harus dipelajari seperti fungsi organ-organnya, proses reproduksinya, dan juga terdapat banyak istilah yang harus dipahami. Dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* siswa dapat lebih mudah untuk mempelajari dan memahaminya karena dalam pembelajaran dengan model *scramble* ini, siswa diarahkan untuk menyusun jawaban yang disediakan dalam bentuk kata atau kalimat yang tidak tersusun rapi menjadi sebuah jawaban yang tepat dan benar sesuai dengan soal yang diberikan. Hal ini tentunya dapat mendorong siswa untuk lebih memahami materi sistem reproduksi dengan mudah dan melatih kemampuan siswa dalam mengingat dan memahami materi ataupun istilah dalam materi sistem reproduksi yang sulit untuk dimengerti.

Tujuan dari pada sistem reproduksi adalah untuk meminimalisir kepunahan pada suatu spesies. Sistem reproduksi terdiri atas organ-organ

reproduksi yang memiliki peranan yang berbeda-beda. Organ reproduksi perlu dijaga dengan baik agar tidak rusak dan terjaga dari berbagai penyakit. Pada materi sistem reproduksi materi yang akan dipelajari itu sangat kompleks karena pada materi ini akan dipelajari bagaimana proses yang terjadi dalam organ reproduksi sampai gangguan pada organ reproduksi baik organ reproduksi pada pria maupun wanita (Sulistyowati, 2014: 229).

Proses reproduksi diawali dari peristiwa yang mengubah sel telur menjadi embrio yang berkembang. Ketika sel sperma menyatu dengan sel telur di dalam oviduk maka terjadilah proses pembuahan atau fertilisasi yang menghasilkan zigot. Setelah fertilisasi, zigot membelah dan berkembang menjadi blastosit yang tertanam dalam endometrium sekitar 7 hari. Kehamilan manusia dibagi menjadi tiga semester. Semua organ utama mulai berkembang pada minggu ke delapan (Campbell, 2010: 181-183).

Perlakuan pada kelas eksperimen ketika proses pembelajaran dimulai dengan pemberian soal *pre-test* yang harus dikerjakan dalam waktu beberapa menit, setelah selesai dilanjutkan dengan pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu kokami. Pembelajaran kooperatif dilaksanakan secara terstruktur dalam kelompok kecil, jika siswa dapat bekerja sama dengan baik akan mendapatkan penghargaan.

Berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* tersebut, siswa akan diarahkan pada sebuah permainan dimana ada penambahan media pembelajaran kokami. Penggunaan media kokami dilaksanakan pada tahap kedua, yaitu kegiatan inti. Kokami berbentuk kotak dan didalamnya terdapat amplop yang isinya tidak diketahui oleh siswa karena tersembunyi di dalam kotak. Amplop ini berupa pesan, perintah, gambar, pertanyaan, sanksi, atau tugas lain yang harus dikerjakan siswa. Media pembelajaran kokami dapat memacu minat belajar siswa sehingga akan membantu menumbuhkan pemahaman siswa terhadap materi yang dibagikan (Faturrahman, 2021: 56).

Kemampuan kognitif merupakan perilaku yang melibatkan proses berfikir. Adapun indikator hasil belajar kognitif berdasarkan Bloom dalam Yuberti

(2014: 8) yaitu, pengetahuan, pemahaman, aplikasi atau penerapan, analisa, sintesa, dan evaluasi.

Perlakuan pada kelas kontrol tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu kotak kartu misteri akan dimulai dengan pemberian soal *pre-test* yang sama seperti kelas eksperimen yang harus dikerjakan dalam waktu beberapa menit. Proses pembelajarannya menggunakan model konvensional, yaitu metode ceramah dan diakhiri dengan pemberian soal *post-test*.

Kemudian setelah masing-masing kelas diberi perlakuan dengan dan tanpa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu media kotak kartu misteri selanjutnya siswa diberikan soal *post-test* untuk mengukur bagaimana hasil siswa setelah diberi perlakuan.

Selain diberikan soal *post-test*, guru dan siswa diamati bagaimana aktivitasnya dalam pembelajaran apakah sudah sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran atau tidak. Pengamatan ini menggunakan lembar observasi aktivitas guru untuk pengajar dan lembar aktivitas siswa untuk yang diajar.

Penerapan kedua model pembelajaran ini bertujuan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa berdasarkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dan hasil nilai dari tes yang diadakan. Skema kerangka berpikir penelitian Gambar 1.1 sebagai berikut:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUNAN GUNUNG DJATI  
BANDUNG



**Gambar 1.1** Kerangka Berpikir

## F. Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini yaitu “Model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* berbantu media kotak kartu misteri (kokami) berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem reproduksi manusia.” Sedangkan hipotesis statistiknya yaitu sebagai berikut:

$H_0: \mu_1 = \mu_2$  : Antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu media kotak kartu misteri (kokami) dengan siswa yang tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu media kotak kartu misteri (kokami) tidak terdapat pengaruh pada hasil belajarnya

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$  : Antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantu media kotak kartu misteri (kokami) dengan siswa yang tanpa menggunakan model kooperatif tipe *scramble* berbantu media kotak kartu misteri (kokami) terdapat pengaruh pada hasil belajarnya.

## G. Hasil Penelitian Relevan

1. Dalam penelitian Sartika dan Rohani (2021: 32). Berdasarkan hasil analisis data pada motivasi belajar diperoleh  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  yaitu  $2,56 \leq 2,02$ , dan pada hasil belajar kognitif siswa biologi diperoleh  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  yaitu  $16,58 \leq 2,02$ , sehingga dapat dinyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan data tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *scramble* dengan media *crossword puzzle* terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif biologi siswa.
2. Dalam penelitian Abdullah (2021: 22). Berdasarkan hasil penelitian, terdapat peningkatan nilai rata-rata setelah penerapan model *scramble*. Pada siklus I hasil belajar siswa mencapai persentase 55%. Sementara pada siklus II dengan persentase 90%. Data ini menunjukkan adanya keberhasilan kelas sesuai KKM Biologi.

3. Berdasarkan penelitian Onirita dkk (2017: 3-4), dilihat dari hasil *pre-test* menunjukkan  $t_{hitung} (0,88) < t_{tabel} (2,004)$  artinya  $H_0$  diterima. Kesimpulannya tidak ada perbedaan signifikan hasil belajar kognitif siswa antara kelas eksperimen dengan kontrol pada materi sistem peredaran darah pada manusia. Sementara hasil *post-test* menunjukkan  $t_{hitung} (3,15) > t_{tabel} (2,004)$  artinya  $H_a$  diterima. Kesimpulannya ada perbedaan signifikan pada hasil belajar kognitif siswa antara kelas eksperimen dengan kontrol pada materi sistem peredaran darah manusia.
4. Dalam penelitian Fadilawati (2020: 256-257). Hasil penelitian yang telah dilakukan dikatakan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan model *scramble* dapat meningkatkan nilai siswa pada mata pelajaran sarana dan prasarana.
5. Berdasarkan Piliang (2021: 52), Hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa model pembelajaran *make a match* dan *scramble* memiliki pengaruh yang baik terhadap peningkatan hasil belajar siswa.
6. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yani (2020: 32). Dilihat dari tercapainya indikator pembelajaran melalui tes hasil belajar biologi yang dicapai siswa mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya. Pada siklus I nilai rata-rata siswa adalah 74,48. Adapun siswa yang telah mencapai KKM hanya 68,57% atau 24 orang dari 35 siswa. Pada siklus II hasil belajar siswa mencapai nilai rata-rata 81,45. Adapun siswa yang telah mencapai KKM hanya 82,85% atau jumlah siswa yang telah mencapai KKM sebanyak 29 orang dan hanya 6 orang saja yang belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan
7. Penelitian yang dilakukan oleh Utami dkk (2019: 288) menunjukkan hasil penelitian yaitu bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa dalam penggunaan media kokami dengan media *powerpoint*. Dimana penggunaan media kokami mendapatkan hasil belajar lebih tinggi daripada penggunaan media *power point* pada mata pelajaran biologi

materi sistem pertahanan tubuh kelas XI SMA Negeri 8 Kota Tasikmalaya.

8. Penelitian yang dilakukan oleh Suhro dkk (2017: 106) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT menggunakan media kokami dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
9. Penelitian yang dilakukan oleh Saridewi dan Kusmariyatni (2017: 234-237) pada penelitiannya menyatakan bahwa, diterapkannya model pembelajaran *scramble* ini dapat meningkatkan hasil belajar IPA materi daur hidup beragam jenis makhluk hidup. Hal ini dibuktikan dari hasil belajar siklus I dan II mengalami kenaikan sebesar 41,46%, yang mana hasil persentase pada siklus I tergolong sangat rendah yaitu hanya 48,78%, kemudian pada siklus II persentase hasil belajar terkategori sangat tinggi yaitu 90,24%.
10. Penelitian yang dilakukan oleh Putri dkk (2019: 71) pada penelitiannya diperoleh informasi bahwa penerapan model pembelajaran *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut terlihat dari nilai rata-rata tes hasil belajar siswa pada siklus I sampai dengan siklus III yaitu 60,56; 70,35; dan 82,74 dan ketuntasan belajar klasikal secara berturut-turut adalah 46,88%; 53,13%; dan 81,25%.