

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemahiran yang dibutuhkan untuk menghadapi era ke-21 mencakup berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan inovasi. Berfokus pada berpikir kritis, ini merupakan salah satu kemampuan kunci yang sangat diperlukan di abad ini. Pernyataan ini juga diperkuat oleh pandangan Cahyono (2017), yang menegaskan bahwa berpikir kritis diakui sebagai keahlian yang esensial untuk mencapai kesuksesan dalam pembelajaran, pekerjaan, dan kehidupan di era ke-21.

Kemampuan kolaborasi adalah kemampuan untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang menghubungkan orang lain, menghargai ketergantungan satu sama lain, dan bekerja sama di dalam tim untuk mencapai tujuan bersama. Keterampilan kolaborasi bisa dikembangkan atau dilatih dalam pembelajaran sehingga siswa menjadi profesional ketika mereka memasuki dunia kerja yang sebenarnya (Vance dan Smith, 2019). Keterampilan kolaborasi didefinisikan sebagai kemampuan untuk berkomunikasi secara dialogis untuk saling bertukar ide, pendapat, atau gagasan. Ketika dua atau lebih siswa bekerja sama untuk menyelesaikan suatu masalah, mereka berbagi tanggung jawab, bertanggung jawab, dan terorganisir dalam peran untuk mencapai pemahaman yang sama tentang masalah dan solusinya. Ini dikenal sebagai keterampilan kolaborasi. Salah satu keterampilan sosial yang penting bagi peserta didik adalah kolaborasi dalam kelas. Ini karena peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman dari satu sama lain selama proses pembelajaran.

Keterampilan kolaborasi siswa memiliki keterkaitan dengan hasil belajar siswa. Jika keterampilan kolaborasi siswa lebih baik, hasil belajar mereka juga lebih baik. Menurut Fauzi (2018), peningkatan hasil belajar siswa dikaitkan dengan peningkatan keterampilan sikap berkolaborasi siswa dalam kerja kelompok. Menurut penelitian Widodo (2013), penerapan pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan presatasi belajar kognitif (pengetahuan) siswa sebesar 34,38% menjadi 62,50%. Selain itu, hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran kolaboratif meningkat sebesar 55% menjadi 81% (Lasidos dan Matondang, 2015).

Keterampilan berpikir adalah kemampuan untuk menggabungkan perspektif, pengetahuan, dan keterampilan yang memungkinkan seseorang untuk mengubah lingkungannya dengan lebih efisien. Siswa menunjukkan tingkat *High Order Thinking Skill*, atau HOTS, yang terdiri dari kemampuan berpikir analisis, evaluasi, dan mencipta, rendah. Ini disebabkan oleh fakta bahwa mereka mengalami kesulitan dalam melakukan proses analisis, evaluasi, dan mencipta. Dalam penelitian tambahan yang dilakukan oleh Sobirin, dkk (2016), hanya 12,5% siswa berhasil menyelesaikan soal dalam kategori HOTS (Keahlian Pemikiran Berurutan Tinggi), sedangkan 87,5% siswa berhasil menyelesaikan soal dalam kategori LOTS, yang mencakup keahlian pemikiran berurutan rendah.

Salah satu alasan mengapa siswa masih rendah dalam penalaran adalah karena guru seringkali mengabaikan pembelajaran yang berbasis *High Order Thinking Skill* (HOTS) dan lebih memprioritaskan materi yang berbasis *Lower Order Thinking Skill* (LOTS). HOTS dan LOTS adalah bagian dari proses berpikir kognitif (Ichsan, 2020).

Dalam konteks proses pembelajaran, guru perlu memiliki pemahaman yang mendalam terhadap inti dari materi yang diajarkannya serta menguasai berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa dalam proses belajar. Guru diharapkan mampu merancang pengajaran dengan cermat, sehingga dapat menyusun rencana pengajaran yang terstruktur. Dalam bidang pendidikan, terdapat banyak inovasi yang dapat dikembangkan, baik itu terkait dengan kurikulum, metode pengajaran, variasi evaluasi, maupun jenis tes dalam kegiatan belajar-mengajar (Abidin, 2017).

Model pembelajaran adalah suatu rangkaian konsep yang terstruktur untuk merencanakan pembangunan pengetahuan dalam proses belajar dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Model ini dirancang secara terencana untuk memberikan panduan kepada para pendidik dalam merancang kegiatan pembelajaran. Berbagai jenis model pembelajaran tersedia, dan salah satunya adalah model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) (Fathurrahman, 2015).

Model TGT adalah model pembelajaran kolaboratif yang melibatkan turnamen akademik dan pertanyaan kuis tentang topik pelajaran tertentu. Dengan cara ini, siswa bersaing atas nama tim mereka dengan anggota tim yang lain dengan prestasi akademik yang sebanding. Ini memastikan bahwa interaksi dalam pembelajaran

berjalan dengan baik dan efektif. Model TGT dilakukan secara heterogen, sehingga melibatkan semua siswa tanpa memandang status mereka. Ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam turnamen akademik dengan siswa dari kelompok akademik yang setara. Pembelajaran ini dirasa lebih adil daripada pembelajaran konvensional. Pembelajaran kooperatif, menurut Isjoni (2009), dapat meningkatkan pembelajaran siswa dan meningkatkan sikap saling tolong-menolong dalam perilaku sosial. Konsepnya, model pembelajaran berbasis TGT menggabungkan diskusi dan pembelajaran kelompok, serta permainan yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran fisik dan mental. Model ini memberi siswa kesempatan untuk bekerja sama dan meningkatkan keterampilan komunikasi mereka, yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, dan pada masa yang akan datang kelak (Setiawan, dkk, 2021).

Pada Kurikulum Merdeka siswa diharapkan memiliki sikap profil pelajar pancasila dimana hal tersebut memiliki 6 dimensi kunci yaitu a. beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, b. berkebinekaan global, c. bergotong-royong, d. mandiri, e. bernalar kritis, dan f. kreatif. Dimensi gotong royong didalamnya terdapat tiga sub-elemen yaitu elemen kolaborasi, elemen kepedulian, dan elemen kolaborasi. Sikap kolaborasi ini diperlukan untuk memastikan bahwa siswa dapat menyelesaikan masalah dengan baik, sangat penting bagi mereka untuk mempelajari perspektif kolaboratif (Chu, 2012). Beberapa peneliti berpendapat bahwa kolaborasi dapat meningkatkan hasil pendidikan sosial dan akademis (Johnson, 1999). Trilling dan Fadel (2009:4) mengemukakan bahwa kolaborasi diidentifikasi sebagai hasil pendidikan yang penting dikarenakan pembelajaran abad ke-21 mencakup 4K, yaitu kolaborasi, kreatifitas, berpikir kritis, dan komunikasi.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan pada salah satu sekolah menengah pertama di daerah Cimahi, didapatkan informasi bahwa 1. model pembelajaran yang digunakan di dalam kelas dominan konvensional. 2. hanya terdapat beberapa siswa yang aktif dalam proses pembelajaran. 3. siswa kelas VII belum memiliki rasa kerjasama yang baik antara satu dengan yang lainnya. 4. hasil belajar yang dihasilkan siswa kurang dari yang ditetapkan sekolah, sehingga nilai siswa perlu dikembangkan.

Penyebab rendahnya kemampuan kerjasama atau kolaborasi belajar siswa kelas VII belum dapat dipastikan, oleh karena itu perlu dilakukan identifikasi permasalahan

pembelajaran terkait hal ini. Guru masih menggunakan Mata pelajaran biologi dianggap menjadi salah satu pelajaran yang sulit untuk dipelajari. Karena biologi adalah jenis ilmu pengetahuan alam dengan konsep materi yang konkrit dan abstrak, salah satu faktor yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam belajar.

Biologi merupakan pelajaran yang cenderung bersifat hafalan (Suryanti, dkk, 2019). Konsep ekologi adalah salah satu topik biologi yang sering menyebabkan siswa salah memahaminya. Materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia ini mencakup pengetahuan tentang interaksi antara makhluk hidup dan lingkungannya, serta upaya untuk merancang strategi untuk mencegah dan penanganan pencemaran dan perubahan iklim. Materi tentang ekosistem sangat dekat dengan kehidupan dan berkaitan dengan fenomena dan gejala alam yang terjadi di lingkungan karena beberapa faktor. Peran manusia sangat penting untuk ekosistem, hal ini membuat kegiatan manusia memengaruhi ekosistem. Siswa memiliki peran yang sangat penting dalam menjaga ekosistem.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka perlu dilakukan penelitian berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap *Thinking Skill* dan *Collaboration Skill* Siswa pada Materi Ekologi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah pada penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan belajar mengajar materi ekologi dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* ?
2. Bagaimana *thinking skill* dan *collaboration skill* siswa pada materi ekologi dengan dan tanpa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* ?
3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran tipe *teams games tournament* terhadap *thinking skill* dan *collaboration skill* siswa pada materi ekologi ?
4. Bagaimana respon peserta didik terhadap proses pembelajaran materi ekologi dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* ?

C. Tujuan Penelitian

Terkait rumusan masalah yang telah disebutkan, tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan pelaksanaan belajar mengajar materi ekologi dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.
2. Menganalisis data *thinking skill* dan *collaboration skill* siswa pada materi ekologi dengan dan tanpa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.
3. Menganalisis pengaruh model pembelajaran tipe *teams games tournament* terhadap *thinking skill* dan *collaboration skill* siswa pada materi ekologi.
4. Mendeskripsikan respon peserta didik terhadap proses pembelajaran materi ekologi dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat bermanfaat di dalam pendidikan untuk menemukan sebuah teori dan pengetahuan baru tentang peningkatan *thinking skill* dan *collaboration skills* siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Seorang pendidik dapat mengidentifikasi berbagai model pembelajaran yang beragam, sehingga dapat melakukan perbaikan dan peningkatan dalam sistem pembelajaran di kelas. Hal ini bertujuan untuk mengurangi tantangan yang dihadapi oleh siswa dan guru selama proses pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Menciptakan suasana pembelajaran yang berbeda dari pengalaman sebelumnya bertujuan untuk mengatasi kebosanan dan kejenuhan yang dirasakan siswa. Dalam konteks ini, siswa dilatih untuk aktif berperan serta berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, baik melibatkan interaksi dengan teman sekelas maupun dengan guru. Tujuan akhirnya adalah untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa dalam pembelajaran IPA, serta

meningkatkan keterampilan berpikir mereka dalam menyelesaikan masalah. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, karena pendekatan pembelajaran yang diterapkan membuat materi lebih mudah dipahami.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan kontribusi pada pelaksanaan pengajaran dan memberikan pandangan inovatif mengenai menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi siswa, khususnya melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Hasil penelitian ini dapat menjadi landasan evaluasi dalam pemilihan media pembelajaran untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar yang dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa.

E. Kerangka Pemikiran

Materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati merupakan salah satu bab pada mata pelajaran IPA yang harus dicapai pelajar pada fase D (kelas 7-9) di Kurikulum Merdeka. Menurut Aulia (2023) Capaian Pembelajaran (CP) lebih berfokus pada materi pelajaran yang dianggap penting dan esensial untuk dikuasai oleh siswa, sementara Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada kurikulum 2013 lebih menekankan pada kemampuan, pengetahuan, dan sikap yang diharapkan dari siswa. Materi ekologi di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki CP berupa peserta didik mengidentifikasi interaksi antar makhluk hidup dan lingkungannya, serta dapat merancang upaya-upaya mencegah dan mengatasi pencemaran dan perubahan iklim. Capaian pembelajaran materi tersebut diturunkan menjadi tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan materi dan kelasnya, dimana pada materi ekologi memiliki tujuan pembelajaran yaitu melalui *teams games tournament*, peserta didik mampu menganalisis interaksi antar komponen suatu ekosistem dan pengaruh lingkungan terhadap makhluk hidup secara kooperatif. Tujuan pembelajaran diturunkan menjadi indikator ketercapaian tujuan pembelajaran yang berfungsi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Indikator tujuan pembelajarannya ialah 1. menyebutkan komponen penyusun ekosistem dan hubungan antar makhluk hidup 2. menjelaskan

pengertian dari pelestarian alam dan interaksi antar makhluk hidup 3. mendeskripsikan komponen penyusun ekosistem faktor biotik dan abiotik 4. menerapkan upaya pelestarian alam 5. mengurutkan perpindahan energi makhluk hidup 6. menentukan dampak aktivitas 7. menganalisis faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup 8. menganalisis dampak aktivitas manusia terhadap ekosistem 9. menafsirkan faktor biotik dan abiotik suatu ekosistem 10. membuktikan dampak ketidakseimbangan rantai makanan 11. mengkritisi aktivitas manusia yang mempengaruhi ekosistem 12. merumuskan hipotesis tentang pengaruh lingkungan terhadap makhluk hidup 13. menyimpulkan interaksi antar komponen penyusun ekosistem 14. menanggulangi kerusakan ekosistem akibat aktivitas manusia.

Model pembelajaran yang dapat diterapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang digunakan ialah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*, di mana model pembelajaran ini dapat meningkatkan proses pembelajaran dan kerjasama tim yaitu semua siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang terstruktur dan sistematis ini dapat diimplementasikan dalam berbagai jenis pendidikan dan hampir pada semua materi. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan adalah TGT (*Teams Games Tournament*), di mana seluruh siswa terlibat dari awal hingga akhir proses pembelajaran. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkolaborasi, berbagi ide melalui diskusi mengenai materi pembelajaran, dan memastikan bahwa semua anggota tim memahami materi sebagai persiapan untuk permainan atau turnamen. Pembelajaran kooperatif TGT memiliki banyak manfaat, seperti sebagai alternatif untuk menciptakan kondisi belajar yang variatif, dapat membantu guru mengatasi masalah seperti minat belajar siswa yang rendah, aktivitas proses belajar siswa yang rendah, dan hasil belajar siswa yang rendah, dan melibatkan peran siswa sebagai "tutor sebaya", dan mengandung elemen reinforcement (Slavin, 2010).

Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) memiliki 4 tahapan yaitu yang pertama penyajian kelas, kedua belajar Bersama dalam kelompok, ketiga pertandingan (*game*) dan yang keempat ialah penghargaan kepada kelompok yang memenangkan pertandingan. Dalam TGT, siswa dibentuk menjadi kelompok yang terdiri dari tiga orang dengan kemampuan yang berbeda-beda dimulai dari yang

rendah, sedang dan tinggi. Komposisi ini mempunyai tabel khusus untuk menjadi catatan bagi guru yang setiap minggunya harus diubah agar kelompok memiliki kesetaraan kemampuan akademik antara satu sama lainnya (Huda, 2013). Model pembelajaran TGT terdapat kelemahan dan kelebihan. Dimana kelebihan pada TGT siswa yang memiliki kemampuan rendah dapat berperan aktif dan memiliki peran penting di dalam kelompoknya, dapat menumbuhkan rasa saling menghargai dan juga menciptakan rasa kebersamaan, siswa menjadi lebih bersemangat dikarenakan pendidik memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik, dan kegiatan pertandingan atau permainan ini membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Setelah adanya kelebihan tentunya ada kekurangan, yaitu dalam model TGT ini memerlukan alokasi waktu yang cukup lama dan pendidik dituntut untuk terampil dalam menentukan materi pelajaran yang disampaikan (Setiawan, dkk, 2021).

Model pembelajaran kooperatif memiliki hasil pembelajaran (*learner outcome*) berupa prestasi akademik (*academic achievement*), toleransi dan penerimaan terhadap keberagaman (*tolerance and acceptance of diversity*), dan keterampilan sosial (*social skill*) (Arends, 2012). Hal ini dibuktikan oleh oleh Erni Gusti (2018) dan lestari (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* meningkatkan hasil belajar siswa. Kamila, dkk (2024) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* meningkatkan sikap toleransi peserta didik. Menurut Ngailo, dkk (2021) model pembelajaran kooperatif berpengaruh baik terhadap keterampilan sosial siswa. Prestasi akademik merupakan pencapaian yang di peroleh dari hasil pembelajaran siswa berupa hasil belajar. Toleransi dan penerimaan terhadap keberagaman siswa ialah sikap siswa dalam menghargai perbedaan antar satu sama lain. Keterampilan sosial ialah keterampilan yang digunakan oleh siswa untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan antar siswa seperti bekerja sama. Pembelajaran dengan berkolaborasi dapat mengembangkan keterampilan kerjasama siswa dan dapat meningkatkan nilai siswa (Burke, 2011).

Keterampilan berpikir adalah kemampuan untuk menggabungkan perspektif, pengetahuan, dan keterampilan yang memungkinkan seseorang untuk mengubah lingkungannya dengan cara yang lebih efektif. Menurut Bloom, keterampilan berpikir dibagi menjadi dua kategori. Keterampilan berpikir tingkat rendah terdiri dari tiga

indikator tingkatan: mengingat (C1), memahami (C2), dan menerapkan (C3). Keterampilan berpikir tingkat tinggi terdiri dari tiga indikator tingkatan: menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6) (Sobirin, 2016). Klasifikasi keterampilan berpikir ini disebut taksonomi Bloom. Mengetahui tingkat berpikir siswa sangat penting untuk pengembangan kemampuan berpikir mereka lebih lanjut karena jika siswa dapat berpikir di semua tingkatan berpikir, mereka akan mampu memecahkan masalah yang kompleks dan berbeda.

Berpikir tingkat rendah atau *Lower Order Thinking Skills* (LOTS) merujuk pada keterampilan berpikir yang terbatas pada mengingat dan menghafal fakta-fakta yang ditemukan dalam teks atau materi pembelajaran. Sebagai contoh, jika seorang peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan "*what*" (apa), mereka cenderung hanya mencari jawaban yang tepat di dalam teks tanpa melakukan analisis kritis lebih lanjut. Mereka tidak aktif dalam mencari jawaban di luar teks, menganalisis masalah atau fakta, mengevaluasi hubungan antara fakta-fakta yang ada, menyelidiki sebab-akibat, mencari argumentasi di balik suatu kejadian, atau memberikan contoh konkret untuk mendukung pemahaman mereka (Ujang, 2021). *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) atau keterampilan berpikir tingkat tinggi adalah proses berpikir yang mengharuskan siswa untuk memanipulasi informasi yang ada dan ide-ide dengan cara tertentu yang memberikan mereka pengertian dan implikasi baru. Misalnya, ketika siswa menggabungkan fakta dan ide dalam proses mensintesis, melakukan generalisasi, menjelaskan, melakukan hipotesis dan analisis, hingga siswa sampai pada suatu kesimpulan (Gunawan, 2003).

Keterampilan kolaborasi adalah kemampuan untuk bertukar pikiran, ide, dan perasaan antar siswa pada tingkat yang sama. Sebaliknya, kolaborasi adalah suatu proses bekerja sama, berkoordinasi, dan mengandung unsur ketergantungan yang positif dalam suatu kelompok untuk mencapai tujuan Bersama (Lelasari, dkk., 2017). Keterampilan kolaborasi memiliki 5 indikator sebagai berikut. Indikator yang menunjukkan keterampilan kolaborasi adalah berkontribusi secara aktif, bekerja secara produktif, menunjukkan fleksibilitas dan kompromi, menunjukkan tanggung jawab, dan menunjukkan sikap menghargai (Greenstein, 2012).

Tabel 1.1 Indikator Keterampilan Kolaborasi.

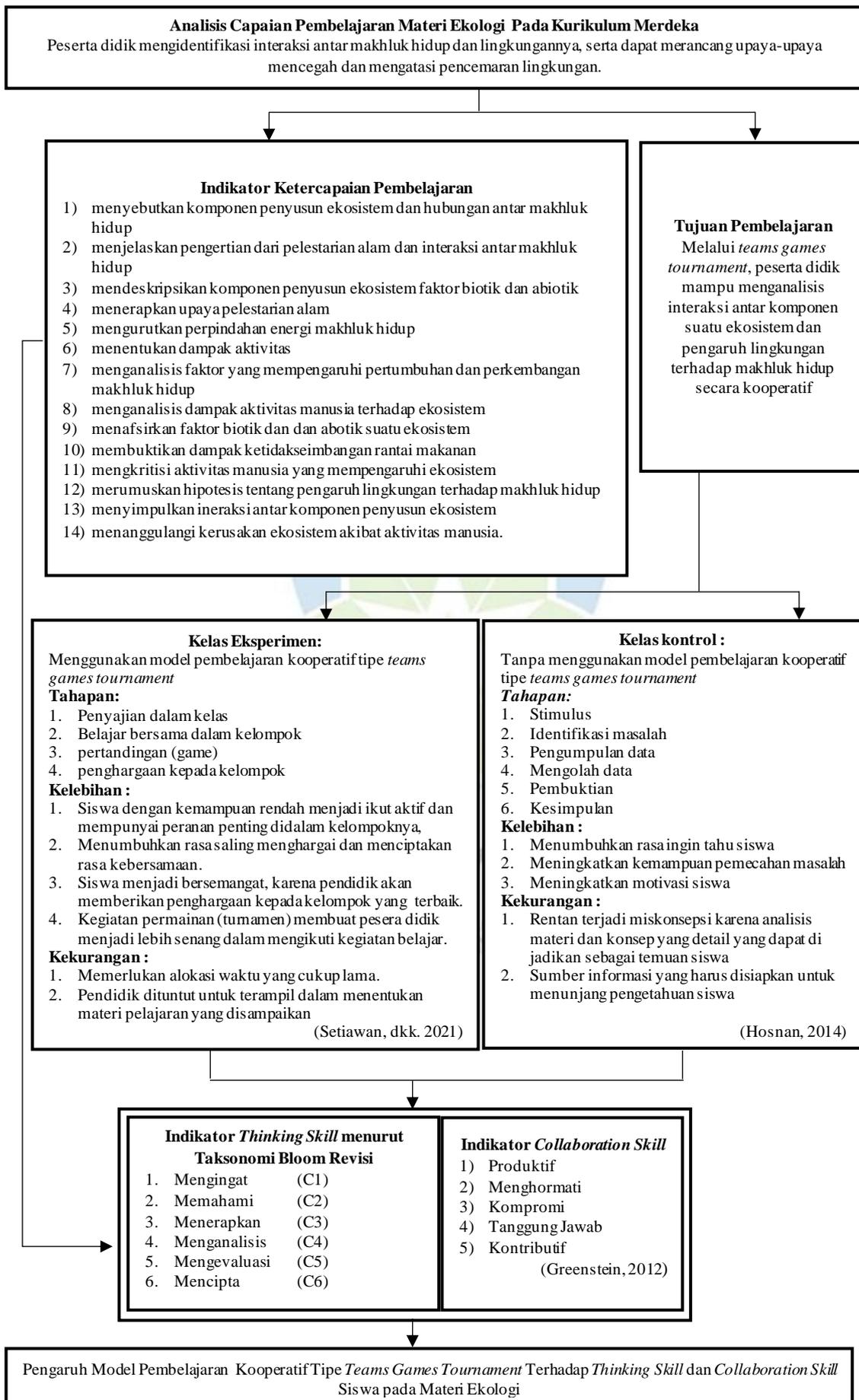
No	Indikator	Uraian
1	Produktif	Aktif melakukan diskusi, menyelesaikan tugas secara efektif dan efisien, fokus berdiskusi dalam pencarian solusi serta komunikasi lancar dalam diskusi.
2	Menghormati	Menghargai dan menghormati pendapat teman dalam forum, tidak memaksakan pendapat serta menerima keputusan bersama dalam penyelesaian masalah.
3	Kompromi	Menerima kritik dan saran, mendiskusikan perbedaan pendapat dan menerima penugasan yang diberikan.
4	Tanggung Jawab	Bertanggung jawab dalam penugasan yang diberikan, menyelesaikan tugas tepat waktu, mematuhi instruksi yang diberikan.
5	Kontributif	Berkontribusi dalam mengemukakan hasil pemikiran, menyatukan hasil diskusi dan mencari penyelesaian masalah.

(Greenstein, 2012).

Model pembelajaran yang digunakan sebagai kelas kontrol adalah *discovery learning* atau dapat juga disebut dengan *discovery strategy* yang dikenalkan oleh tokoh Pendidikan yang bernama Burner dimana model ini merupakan pembelajaran yang umum digunakan di sekolah yang akan diteliti. Pada model *discovery learning* mempunyai enam tahapan yaitu pertama stimulus, kedua indentifikasi masalah, ketiga pengumpulan data, keempat mengolah data, kelima pembuktian, dan yang keenam kesimpulan. Model pembelajaran DL ini mempunyai kelebihan dan kekurangan diantaranya yaitu kelebihan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, dan meningkatkan motivasi siswa. Kekurangannya yaitu Rentan terjadinya miskonsepsi karena Analisa materi yang kurang tepat dari siswa, dan sumber informasi yang disiapkan harus menunjang pengetahuan siswa (Hosnan, 2014).

Model *discovery learning* dapat melibatkan kegiatan pembelajaran yang secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Model *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri maka hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan (Dwi dan Rahayu, 2018).

Berdasarkan konsep tersebut, dapat diwujudkan dalam bentuk diagram sebagai berikut.



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Merujuk pada rumusan masalah sebelumnya, disusun hipotesis penelitian berupa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* pada Materi Ekologi Berpengaruh Terhadap *Thinking Skill* dan *Collaboration Skill* Siswa. Hipotesis statistik dari penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. $H_{o(1)} : \mu_1 = \mu_2$: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap *thinking skill* siswa pada materi ekologi.

$H_{a(1)} : \mu_1 \neq \mu_2$: Terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap *thinking skill* siswa pada materi ekologi.

2. $H_{o(2)} : \mu_1 = \mu_2$: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap *collaboration skill* siswa pada materi ekologi.

$H_{a(2)} : \mu_1 \neq \mu_2$: Terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap *collaboration skill* siswa pada materi ekologi.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian yang berkaitan bertujuan untuk menggambarkan perbedaan atau memperkuat temuan dengan studi sebelumnya. Tinjauan terhadap penelitian terkait berfungsi sebagai alat perbandingan untuk membandingkan kesimpulan peneliti.

1. Berdasarkan studi yang dilakukan oleh Erni Gusti pada tahun 2018, peneliti melakukan penelusuran terhadap penelitian-penelitian sebelumnya. Dalam penelusuran tersebut, ditemukan beberapa permasalahan yang terkait dengan topik yang akan diteliti. Contohnya, dalam penelitian yang dilakukan oleh Erni ditemukan kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas X.3 di SMAN 1 Perhentian Raja.

2. Berdasarkan riset yang dilakukan oleh Mudrika dan rekan-rekannya pada tahun 2018, yang dijelaskan dalam jurnal ditemukan bahwa penerapan model

pembelajaran kooperatif tipe TGT menyebabkan peningkatan motivasi dan aktivitas belajar peserta didik. Riset ini menyimpulkan bahwa penggunaan Model Rancangan *Cooperative Learning Team Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Atas memberikan dampak positif.

3. Berdasarkan analisis data oleh Ulfia dan Inwandani (2019) diperoleh perbedaan pemahaman konsep ditinjau dari perbedaan model TGT dan model konvensional. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran di kelas eksperimen dengan model TGT lebih baik daripada pembelajaran dengan model konvensional di kelas Kontrol.
4. Berdasarkan analisis data oleh Triani, dkk (2023) studi ini menyimpulkan hal-hal berikut. Pertama, penerapan model pembelajaran kooperatif secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa di bidang sains untuk tingkat pendidikan SMP dan SMA, dengan kategori pengaruh yang tinggi. Kedua, penggunaan pembelajaran kooperatif juga berpengaruh besar dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam konteks pembelajaran sains di tingkat SMP dan SMA, dengan tingkat pengaruh yang juga tinggi.
5. Berdasarkan hasil studi yang dilakukan oleh Erpan, dkk (2021), disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar fisika dan sains. Model ini terbukti efektif pada tingkat sekolah menengah dengan ukuran efek yang besar (1.084). Dalam konteks materi pelajaran, penggunaan model ini sangat berpengaruh pada topik listrik magnetik dengan ukuran efek yang sangat besar (1.516). Penggunaan jenis pembelajaran kooperatif yang spesifik, yaitu Turnamen Permainan Tim (*Team Games Tournaments*), juga memiliki dampak yang sangat besar (1.516). Selain itu, model ini juga terbukti berpengaruh di wilayah Kalimantan Selatan dengan efek yang sangat besar (1.380).
6. Berdasarkan analisis data yang dikumpulkan dalam penelitian Hidayanti dan kawan-kawan pada tahun 2023, disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis game memiliki dampak positif dalam meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pelajaran fisika.

7. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Lathifa dan koleganya (2024), dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran kooperatif memiliki potensi besar untuk secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan bekerja sama dalam kelompok, siswa menjadi lebih terlibat, termotivasi untuk aktif dalam proses pembelajaran, dan merasa puas ketika mencapai tujuan bersama. Selain itu, pendekatan ini juga memperkuat interaksi sosial dan memungkinkan siswa belajar dari berbagai sudut pandang yang berbeda, semua aspek ini secara bersama-sama mendukung peningkatan motivasi belajar siswa secara keseluruhan.
8. Berdasarkan hasil meta-analisis Lestari, dkk (2022), penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) telah terbukti memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Data menunjukkan bahwa setelah menerapkan model pembelajaran TGT, terjadi peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa.
9. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Santosa (2018), disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* bermanfaat untuk meningkatkan hasil atau prestasi belajar, kemampuan koneksi, keaktifan siswa, dan motivasi belajar siswa.
10. Berdasarkan studi literatur yang dilakukan oleh Kamila, dkk (2024) menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang diterapkan di kelas terbukti dapat meningkatkan sikap toleransi peserta didik. Hal ini disebabkan karena adanya interaksi yang intens antar siswa yang berbeda latar belakang dalam kelompoknya.
11. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wulansari, dkk (2021), disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG