

ABSTRAK

Dewi Puspita Maharani. Judul Skripsi “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Baamboozle terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi (Penelitian ini dilaksanakan di Kelas XI F3 SMA Negeri 1 Rancah)” Penyusunan skripsi ini dibawah bimbingan Dr. Romdah Romansyah, S.Pd., M.Pd., M.Si., sebagai pembimbing I dan Taupik Sopyan, S.Pd., M.Si., sebagai pembimbing II.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran biologi yang masih rendah. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Baamboozle terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem ekskresi. Penelitian dilaksanakan menggunakan pendekatan kuantitatif metode *Pre-Eksperimental* dengan desain penelitian *One Group Pretest – Posttest Design*. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Rancah dengan sampel siswa kelas XI F3 yang diambil menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen hasil belajar yang digunakan berupa tes tulis *Pretest - Posttest* dalam bentuk essai yang mengacu pada indikator ranah kognitif level *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Data hasil penelitian dianalisis secara statistik dengan uji normalitas dan uji hipotesis menggunakan uji Z. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Baamboozle terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem ekskresi. Hal ini ditunjukkan dengan data berdistribusi normal dan uji hipotesis diterima. Berdasarkan perhitungan uji Z diketahui bahwa $Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$ dimana nilai $Z_{hitung} 2,71 \geq Z_{tabel} 2,33$. Sehingga dapat disimpulkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Baamboozle berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem ekskresi.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, Baamboozle, Sistem Ekskresi