

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Secara umum, pendidikan dapat dipahami sebagai kegiatan yang disusun dengan sengaja dan sistematis untuk mendukung peserta didik dalam berkembang secara optimal melalui pengalaman belajar yang aktif, baik dalam aspek pengetahuan, spiritual, pengendalian diri, karakter, kemandirian, maupun keterampilan hidup yang relevan dengan kebutuhan dirinya dan masyarakat.² Kurikulum yang diterapkan di Indonesia saat ini disusun untuk menjawab tantangan zaman, terutama pada abad ke-21 yang menekankan kemampuan inovasi, kolaborasi, dan keterampilan belajar sepanjang hayat. Perubahan teknologi yang cepat memerlukan penyesuaian yang konstan dalam kurikulum untuk tetap relevan dengan tuntutan pasar kerja yang terus berubah. Keterampilan pendidikan era modern harus mampu mengintegrasikan keterampilan kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan literasi digital ke dalam pengalaman belajar siswa, menciptakan individu yang memiliki kemampuan beradaptasi dan berdaya saing dalam menghadapi dinamika masa depan.³

Dalam sistem pendidikan, pembelajaran yang efektif sangat diperlukan agar tujuan pembelajaran tercapai. Salah satu komponen krusial dalam kegiatan

² Muhammad Zulfikar Mansyur et al., *Belajar Dan Pembelajaran Abad 21*, 2024.

³ Hazairin Habe and AHIRUDDIN AHIRUDDIN, "Sistem Pendidikan Nasional," *Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan Dan Bisnis* 2, no. 1 (2017): 39–45.

belajar-mengajar adalah pemilihan model pembelajaran yang tepat, yang tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan akademik siswa tetapi juga keterampilan sosial seperti kolaborasi dan hasil belajar. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai harus mempertimbangkan berbagai faktor, termasuk kebutuhan siswa, karakteristik materi pelajaran, serta tujuan jangka panjang yang ingin dicapai. proses belajar yang difokuskan pada kebutuhan, minat, dan pengalaman siswa, seperti model pembelajaran aktif, juga terbukti meningkatkan partisipasi siswa dan hasil belajar yang lebih baik.⁴ Oleh karena itu, pembelajaran yang efektif tidak hanya berfokus pada metode pengajaran yang statis, tetapi juga pada fleksibilitas, inovasi, dan pendekatan yang responsif terhadap kebutuhan siswa.

Pemerintah Indonesia berbagai strategi diterapkan guna mendorong peningkatan kualitas penyelenggaraan pendidikan di satuan pendidikan, namun hasil yang diperoleh belum memuaskan. Salah satu indikatornya adalah hasil yang dirilis oleh *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2022, yang menunjukkan performa siswa Indonesia dalam bidang sains mengalami penurunan dibandingkan tahun 2018. Menurut laporan PISA 2022, rata-rata skor siswa Indonesia dalam bidang sains hanya mencapai 383, yang jauh lebih rendah dari rata-rata negara-negara OECD sebesar 485. Penurunan skor tidak hanya tampak pada sains, namun juga terlihat signifikan pada aspek matematika dan literasi. Penurunan performa ini mencerminkan tantangan besar

⁴ D W Johnson and R T Johnson, "The Impact of Cooperative Learning on Academic Achievement," *Educational Researcher*, no. August (2021): 320–30.

yang masih dihadapi oleh sistem pendidikan Indonesia.⁵ Hasil PISA 2022 ini menunjukkan bahwa masih banyak ruang untuk perbaikan dalam sistem pendidikan Indonesia, terutama dalam hal menyediakan akses pendidikan yang berkualitas dan merata.

Kualitas pendidikan yang kurang memuaskan dipengaruhi oleh berbagai sebab, salah satunya adalah ketidaktepatan dalam penerapan strategi pembelajaran. Proses pembelajaran biologi di sekolah masih banyak menekankan penyampaian materi secara tertulis dan fokus pada penyelesaian soal-soal terkait materi, tanpa menghubungkannya dengan situasi kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran sering kali didominasi oleh pendekatan berpusat pada guru, yang menyebabkan partisipasi siswa menjadi pasif dan penyampaian kurikulum lebih mengandalkan instruksi langsung.⁶ Meskipun ada guru yang mulai menerapkan model pembelajaran aktif, namun penerapannya belum merata dan belum sepenuhnya mampu melibatkan seluruh siswa secara optimal dalam proses belajar. Biologi sebagai ilmu sains seharusnya mendorong siswa untuk belajar aktif melalui pengamatan dan penemuan konsep. Namun, jika pembelajaran berjalan satu arah, siswa cenderung pasif, sehingga hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis, kemampuan bekerjasama menjadi rendah.

Kualitas pendidikan dapat diperbaiki dengan cara mengembangkan dan

⁵ Kemendikbudristek, "Literasi Membaca, Peringkat Indonesia Di PISA 2022," *Laporan Pisa Kemendikbudristek*, 2023, 1–25.

⁶ M E Adnyana, N P Ristiati, and I G A N Setiawan, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja Indonesia E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi IPA," *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha* 4, no. 2 (2014).

menerapkan berbagai model pembelajaran. Model ini berperan dalam membantu proses belajar mengajar agar berjalan sesuai harapan dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Model pembelajaran adalah suatu desain atau pola yang dijadikan acuan dalam merancang kegiatan pembelajaran, baik di dalam kelas maupun saat sesi tutorial.⁷ Model pembelajaran merupakan cara atau rangkaian pembelajaran yang dirancang, direncanakan, disajikan, dan dilaksanakan oleh seorang guru dalam sebuah proses pembelajaran.⁸ Agar peserta didik dapat mencapai nilai KKM yang ditentukan, guru perlu menyelenggarakan pembelajaran yang mendorong eksplorasi, kolaborasi dan kerja sama. Pembelajaran tersebut harus disajikan secara menarik dan menantang sehingga memotivasi siswa untuk secara aktif mengeksplorasi serta mengembangkan materi yang telah diberikan sebagai bagian dari proses pembelajaran lanjutan.⁹

Kemampuan berkolaborasi merupakan salah satu keterampilan kunci dalam pendidikan yang penting bagi kesuksesan di era modern. Berbeda dengan kerja sama tim yang bersifat sementara, kolaborasi berlangsung dalam jangka waktu yang lebih lama. Sebagai suatu proses, kolaborasi melibatkan interaksi berkelanjutan antar individu guna mencapai tujuan yang telah disepakati bersama.¹⁰ Dalam melakukan kolaborasi, diperlukan perencanaan bersama

⁷ Nike Astiswijaya Rani Sri Wahyuni et al., *MODEL-MODEL PEMBELAJARAN*, ed. Aas Masruroh (Bandung: Widina Media Utama, 2024).

⁸ Putri Khoerunnisa and Syifa Masyhuril Aqwal, "Analisis Model-Model Pembelajaran," *Fondatia* 4, no. 1 (2020): 1–27.

⁹ ASIH WIDIASTUTI, "Upaya Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Jaringan Mata Pelajaran Biologi Lintas Minat Melalui Penerapan Model Pembelajaran Make a Match," *EDUCATIONAL : Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran* 1, no. 1 (2021): 17–23.

¹⁰ Anderson, E.T. & J. McFarlane, *Community as Partner Theory and Practice in Nursing 4th Ed.* Philadelphia, 2004.

sehingga tanggung jawab dalam implementasinya menjadi tanggung jawab bersama dalam kelompok. Lindeke dan Sieckert memandang kolaborasi sebagai sebuah proses yang kompleks, di mana pembagian pengetahuan dilakukan secara terencana, disengaja, dan menjadi tanggung jawab bersama.¹¹

Pembelajaran kolaboratif adalah suatu pendekatan di mana siswa dengan tingkat kemampuan yang beragam bekerja bersama Dalam kelompok kecil dengan tujuan yang seragam. Dalam kelompok tersebut, setiap siswa saling memberikan bantuan dan dukungan satu sama lain. Dengan demikian, suasana belajar kolaboratif ditandai oleh adanya ketergantungan positif, di mana setiap anggota saling mendukung serta turut bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.¹² Ketergantungan positif ini tidak hanya membangun keterampilan sosial dan komunikasi saja, akan tetapi juga berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar. Dengan bekerja sama, siswa lebih mudah memahami konsep, memecahkan masalah, dan memperluas wawasan mereka, yang kemudian berkontribusi pada peningkatan prestasi akademik.

Hasil belajar merupakan kemampuan atau kompetensi spesifik hasil yang diraih siswa pasca menjalani kegiatan pembelajaran, mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.¹³ Hal ini sejalan dengan Taksonomi Bloom, yang mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam tiga ranah utama: kognitif

¹¹ Lindeke, L., Sieckert, A. M, "Nurse-Physician Workplace Collaboration," *Online Journal of Issues in Nursing*, 2005.

¹² Amiruddin, "Pembelajaran Kooperatif Dan Kolaboratif," *Journal of Educational Science (JES)* 5, no. 1 (2019): 24–32.

¹³ Desi Erawati, "Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD Negeri 6 Pajar Bulan," *SHEs: Conference Series* 5, no. 5 (2022): 1086–93.

(kemampuan berpikir), afektif (sikap, minat, dan nilai), serta psikomotorik (keterampilan fisik dan tindakan nyata).¹⁴ Ketiga ranah tersebut menjadi acuan dalam merancang tujuan pembelajaran, pelaksanaan kegiatan belajar, serta dalam mengevaluasi ketercapaian hasil belajar siswa. Hasil belajar yang optimal tidak hanya ditentukan oleh pemahaman siswa terhadap konsep, tetapi juga oleh keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan aktif siswa serta kerja sama selama proses belajar berlangsung.

Materi tentang klasifikasi makhluk hidup termasuk salah satu pokok bahasan dasar dalam pembelajaran biologi di tingkat SMP/MTs. Materi ini memuat konsep dasar pengelompokan makhluk hidup berdasarkan karakteristik tertentu, yang bertujuan untuk mempermudah identifikasi, studi, dan pemahaman tentang keanekaragaman hayati. Pemahaman materi ini penting dikuasai siswa agar mereka menyadari betapa banyaknya jenis makhluk hidup di bumi dan pentingnya menjaga keanekaragaman tersebut untuk generasi mendatang. Kesadaran ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa peduli dan tanggung jawab terhadap lingkungan. Materi klasifikasi makhluk hidup termasuk topik yang rumit dan menantang karena banyaknya ragam jenis makhluk hidup yang ada.¹⁵ Dengan demikian, pendekatan pembelajaran yang menarik dan bersifat interaktif sangat penting diterapkan agar siswa dapat

¹⁴ B. S. Bloom, *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. Handbook I: Cognitive Domain* (New York: David McKay Company, 1956).

¹⁵ Dkk Budiyantri Dwi Hardanie, *ILMU PENGETAHUAN ALAM* (Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021).

memahami materi ini secara lebih baik.

Kesulitan dalam memahami materi ini dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang bersifat individual cenderung kurang efektif untuk membantu siswa memahami konsep ini, karena siswa lebih membutuhkan aktivitas yang interaktif dan praktis untuk mengaplikasikan konsep klasifikasi makhluk hidup dalam kehidupan nyata. Karena itu, diperlukan metode atau model pembelajaran yang dapat meningkatkan interaksi antar siswa untuk memotivasi mereka, meningkatkan prestasi belajar, serta mengasah kemampuan kolaborasi dan kerja sama dalam memahami materi klasifikasi makhluk hidup. Dengan demikian, guru juga dapat memperoleh pemahaman baru mengenai cara mengintegrasikan metode interaktif ke dalam proses pembelajaran sehari-hari demi meningkatkan hasil belajar siswa.

Beberapa guru di sekolah telah mencoba menerapkan model pembelajaran aktif seperti *Discovery Learning*, yang mendorong siswa menemukan konsep melalui observasi dan diskusi. Metode ini dapat meningkatkan partisipasi intelektual siswa, namun efektivitasnya sangat dipengaruhi oleh sejauh mana siswa siap untuk belajar secara mandiri dan mampu mengelola informasi dengan baik.¹⁶ Dalam praktiknya, meskipun model ini menekankan pada proses penemuan konsep oleh siswa, guru sering kali menerapkannya dalam bentuk kerja kelompok untuk mempermudah diskusi dan eksplorasi materi. Sayangnya,

¹⁶ & Marid Prasetyana, Y., "Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Wonorejo Karanganyar Tahun Ajaran 2014/2015," *Jurnal Mahesa Center* 1, no. 1 (2015): 15–23.

tidak semua siswa aktif terlibat dalam proses penemuan. Beberapa siswa cenderung mendominasi, sementara yang lain pasif, sehingga efektivitas kerja kelompok menjadi kurang optimal. Kondisi ini menyebabkan tujuan pengembangan keterampilan kolaboratif belum tercapai secara maksimal.

Berdasarkan pengamatan awal saat pelaksanaan PPL di kelas VII MTs Darussalam Kademangan, minat beberapa siswa dalam mengumpulkan tugas dan mengikuti proses pembelajaran tampak cukup rendah. Hal ini dapat dilihat dari beberapa fakta berikut: ketika siswa mendapatkan tugas untuk membaca materi, 80% diantaranya tidak serius bahkan digunakan untuk berbincang atau bercanda, peserta didik sering gaduh sendiri, bercerita dengan teman sebangku atau bahkan keluar masuk kelas tanpa alasan, masih sedikit peserta didik yang mengajukan pertanyaan atas materi yang diberikan, masih banyak siswa yang sering lupa atau enggan menyelesaikan tugas rumah yang disediakan oleh guru. Selain itu, saat guru memberikan soal latihan selama pembelajaran, hanya sedikit siswa yang bersedia mengerjakan di depan kelas, kecuali jika mereka secara langsung ditunjuk oleh guru. Karena itu, dibutuhkan langkah nyata untuk mendorong peningkatan kesungguhan belajar peserta didik agar pencapaian akademiknya dapat berkembang secara optimal.

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang bertujuan menciptakan suasana belajar yang seru dan penuh persaingan sehat. Dalam TGT, siswa berpartisipasi dalam permainan dan turnamen dengan bekerja sama dalam tim untuk memenangkan kompetisi berdasarkan penguasaan materi yang telah dipelajari. Metode ini

dapat memotivasi siswa belajar lewat kompetisi yang positif dan kerja sama tim, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar mereka. Saat siswa bekerja dalam kelompok, mereka cenderung lebih aktif terlibat dalam pembelajaran dan mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, serta kemampuan menyelesaikan konflik.¹⁷

Penelitian terkait model pembelajaran TGT telah dilakukan oleh Karini dan rekan-rekannya dalam studi berjudul Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan *Setting Lesson Study* terhadap Sikap Ilmiah Siswa. Dalam penelitian itu, TGT digunakan sebagai salah satu model pembelajaran yang mampu menarik minat siswa sekaligus meningkatkan kemandirian mereka dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas IV SD di Kecamatan Kubutambahan.¹⁸ Selain itu, penelitian Erviani, dkk tentang penggunaan media kokami (kartu dan kotak misterius) pada pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas XII SMP Negeri 40 Sinjai. Dalam penelitian tersebut, menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media Kokami memiliki dampak positif terhadap keterampilan kolaborasi siswa. Rata-rata keterampilan kolaborasi siswa yang diajar dengan model ini mencapai 94%, yang dikategorikan sebagai sangat kuat.¹⁹

¹⁷ Robert E. Slavin, Eric A. Hurley, and Anne Chamberlain, "Cooperative Learning and Achievement: Theory and Research," *Handbook of Psychology*, no. April (2003): 177–98.

¹⁸ Ni. W. Karini, A. A. G. Agung, and I M. Citra Wibawa, "Pengaruh Model Pembelajaran Tgt (*Teams Games Tournament*) Dengan Seting Lesson Study Terhadap Sikap Ilmiah Siswa," *Indonesian Journal Of Educational Research and Review* 3, no. 1 (2020): 86.

¹⁹ Irma Erviani, Hilmi Hambali, and Rahmatia Thahir, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournament) Berbantuan Media Kokami Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa," *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran* 2, no. 3 (2022): 30–38.

Pada peneliti terdahulu lebih banyak menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT) umumnya diterapkan dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa, meningkatkan kemandirian siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih efektif. Pendekatan tersebut berhasil mendorong siswa untuk belajar secara mandiri, bekerja dalam tim dan memupuk rasa tanggung jawab terhadap tugas akademik mereka. Akan tetapi, dalam penelitian ini, peneliti tidak hanya fokus pada keterampilan kolaborasi, tetapi juga ingin mengeksplorasi pengaruh model TGT terhadap hasil belajar siswa secara keseluruhan. Penelitian ini juga bertujuan merangsang keterampilan kolaboratif siswa melalui kerja sama dan pemecahan masalah bersama.

Berbagai model pembelajaran aktif telah dikembangkan untuk menjawab tantangan pendidikan saat ini, di antaranya adalah *Discovery Learning* dan *Teams Games Tournament* (TGT). Keduanya sama-sama mendorong keterlibatan siswa secara aktif, namun memiliki pendekatan yang berbeda. *Discovery Learning* lebih menekankan pada proses eksplorasi individu atau kelompok kecil dalam menemukan konsep. Dalam praktiknya, keterlibatan siswa sering kali belum merata. Sementara itu, TGT menawarkan struktur pembelajaran kooperatif yang lebih terorganisir melalui diskusi kelompok, permainan edukatif, dan sistem turnamen, yang secara langsung mendorong interaksi sosial dan kerja sama antar siswa.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menelusuri sejauh mana penerapan model TGT mampu memberikan pengaruh positif dalam menciptakan pendidikan yang bermakna di MTs Darussalam Kademangan.

Diharapkan, penggunaan model TGT tidak hanya mampu meningkatkan prestasi akademik siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan merata bagi seluruh peserta didik, sesuai dengan prinsip Profil Pelajar Pancasila yang menekankan pada pendekatan pendidikan yang inklusif dan adil bagi semua siswa. Berdasarkan uraian diatas, maka dilakukan penelitian untuk mengetahui **“Pengaruh Model TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Kemampuan Kolaborasi dan Hasil Belajar Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII MTs Darussalam Kademangan Blitar.**

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang sebelumnya, identifikasi masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Kemampuan kolaborasi siswa dalam pembelajaran masih tergolong rendah, yang terlihat dari kurangnya interaksi antar siswa, tanggung jawab, dan kerja sama saat kegiatan kelompok berlangsung.
2. Hasil belajar siswa masih bervariasi dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) secara merata, yang diduga disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif dan kolaboratif dalam proses pembelajaran.
3. Dalam pelaksanaan pembelajaran, masih ada kendala dalam mengoptimalkan aktivitas dan pemahaman siswa. Pembelajaran yang berlangsung monoton tanpa elemen permainan menyebabkan meskipun

ada kerja kelompok, sebagian siswa kurang aktif dan hanya mengandalkan satu anggota tim saja.

4. Diperlukan model pembelajaran yang interaktif, kompetitif, dan berbasis kerja tim dalam permainan seperti *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi dan hasil belajar siswa.

2. Batasan Masalah

Untuk menghindari perluasan masalah yang tidak sesuai dengan fokus penelitian, peneliti memberikan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT).
2. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII MTs Darussalam Kademangan Blitar pada tahun pelajaran 2024/2025.
3. Kemampuan kolaborasi siswa diukur menggunakan instrumen lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator kemampuan kolaborasi.
4. Penilaian terhadap hasil belajar siswa pada topik Klasifikasi Makhluk Hidup dilakukan untuk mengukur sejauh mana siswa menguasai materi tersebut, yaitu melalui instrumen tes uraian yang mencakup ranah kognitif C2 (*memahami*) dan C4 (*menganalisis*), sesuai dengan indikator pembelajaran yang telah ditentukan.

C. Rumusan Masalah

1. Adakah pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap kemampuan kolaborasi siswa pada materi klasifikasi makhluk

hidup di kelas VII MTs Darussalam Kademangan Blitar?

2. Adakah pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup di kelas VII MTs Darussalam Kademangan Blitar?
3. Adakah pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap kemampuan kolaborasi dan hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup di kelas VII MTs Darussalam Kademangan Blitar?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap kemampuan kolaborasi siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup di kelas VII MTs Darussalam Kademangan Blitar.
2. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup di kelas VII MTs Darussalam Kademangan Blitar.
3. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap kemampuan kolaborasi dan hasil belajar siswa secara keseluruhan pada materi klasifikasi makhluk hidup di kelas VII MTs Darussalam Kademangan Blitar.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini mengkaji bagaimana penggunaan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas VII MTs Darussalam Kademangan pada materi klasifikasi makhluk hidup. Kegunaan Penelitian :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan tentang masalah yang akan diteliti, Terutama model pembelajaran TGT yang mampu meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa dalam memahami materi klasifikasi makhluk hidup. Selain itu, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para guru dalam memilih metode pembelajaran yang tepat untuk mendorong keterlibatan aktif siswa sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

2. Secara Praktis

a) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan tentang pengaruh model pembelajaran TGT dalam meningkatkan kolaborasi siswa Kelas VII MTs Darussalam Kademangan.

b) Bagi Guru Kelas VII MTs

Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan dalam menggunakan model pembelajaran TGT dalam meningkatkan kolaborasi dalam menyelesaikan masalah untuk materi klasifikasi

mahluk hidup.

c) Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini, diharapkan sekolah memperoleh wawasan untuk meningkatkan standar mutu pada semua mata pelajaran, pada khususnya pada mata pelajaran IPA terutama pada materi klasifikasi mahluk hidup

F. Ruang Lingkup Penelitian

Mengacu pada latar belakang yang telah dijelaskan, penelitian ini mencakup identifikasi serta pembatasan masalah yang akan diteliti. Identifikasi masalah dalam penelitian ini mencerminkan kondisi bahwa keterampilan kolaborasi siswa dalam proses pembelajaran masih termasuk dalam kategori rendah. Hal ini terlihat dari minimnya interaksi antar siswa, kurangnya rasa tanggung jawab, serta lemahnya kerja sama saat kegiatan kelompok berlangsung.

Selain itu, hasil belajar siswa pada materi Klasifikasi MakhluK Hidup masih beragam dan belum merata mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini diduga terkait dengan penerapan model pembelajaran yang masih menghadapi kendala dalam mengoptimalkan keterlibatan aktif dan pemahaman konsep siswa secara menyeluruh. Pembelajaran yang berlangsung cenderung bersifat monoton dan berulang tanpa adanya elemen permainan atau aktivitas yang menarik, sehingga meskipun terdapat kerja kelompok, Beberapa siswa kurang menunjukkan keaktifan dan cenderung bergantung pada satu atau dua anggota tim, sementara anggota lainnya kurang

berpartisipasi secara maksimal. Dengan demikian, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang bersifat interaktif, kompetitif, dan memanfaatkan kerja tim dalam bentuk permainan seperti *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi dan hasil belajar siswa.

Untuk membatasi ruang lingkup agar penelitian ini lebih terarah dan sesuai dengan fokus yang ditetapkan, peneliti memberikan batasan sebagai berikut. Model pembelajaran yang diterapkan adalah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Subjek penelitian adalah siswa kelas VII MTs Darussalam Kademangan Blitar Tahun Ajaran 2024/2025. Kemampuan kolaborasi siswa diukur menggunakan instrumen lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator-indikator kolaborasi yang relevan. Sementara itu, prestasi belajar siswa pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup dinilai melalui instrumen tes uraian yang mencakup ranah kognitif C2 (*memahami*) dan C4 (*menganalisis*) sesuai indikator pembelajaran yang telah ditentukan.

G. Penegasan Variabel

1. Secara Konseptual

a) Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

TGT (*Teams Games Tournament*) adalah sebuah model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis tim, permainan, dan kompetisi turnamen.²⁰ TGT (*Teams Games Tournament*) model ini adalah

²⁰ Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston:

pembelajaran kooperatif yang memanfaatkan turnamen akademik, kuis, dan sistem penilaian skor kemajuan individu. Para siswa berlomba sebagai perwakilan tim mereka, melawan anggota dari tim lain yang memiliki prestasi akademik seimbang. Metode ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap menjunjung prinsip keadilan dan kesetaraan dalam pembagian lawan. Dalam suasana turnamen seperti ini, siswa tidak hanya terpacu untuk menunjukkan pemahaman mereka terhadap materi, tetapi juga terdorong untuk berkontribusi maksimal demi keberhasilan timnya. Pendekatan ini bertujuan untuk memotivasi siswa agar lebih aktif dalam memahami konsep, sekaligus memperkuat kerja sama tim melalui rasa tanggung jawab dan keterlibatan sosial dalam kelompok.

b) Kemampuan Kolaborasi

Kolaborasi adalah proses di mana dua individu atau lebih bekerja sama secara efektif untuk mencapai tujuan atau menyelesaikan tugas yang telah ditentukan. Dalam konteks pendidikan, kolaborasi mengacu pada interaksi antara siswa yang bekerja dalam kelompok untuk memecahkan masalah, mengembangkan ide, dan menyelesaikan proyek. Proses ini melibatkan komunikasi yang terbuka, tanggung jawab bersama, dan pemanfaatan keahlian masing-masing anggota kelompok untuk mencapai hasil yang lebih baik daripada yang bisa dicapai secara individu. Kolaborasi juga penting dalam lingkungan

kerja dan organisasi untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, dan perspektif yang berbeda demi mencapai tujuan bersama.²¹

c) Hasil Belajar

Hasil belajar adalah terbentuknya konsep, yaitu pengelompokan terhadap rangsangan dari lingkungan yang memberikan skema terstruktur untuk mengasimilasi rangsangan baru serta mengidentifikasi hubungan di dalam dan antar kategori tersebut.²² Hasil belajar kerap dijadikan sebagai indikator untuk mengukur tingkat penguasaan seseorang terhadap materi yang telah disampaikan dapat diketahui melalui serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang valid dan layak. Pengukuran ini memungkinkan karena merupakan suatu kegiatan ilmiah yang dapat diterapkan di berbagai bidang, termasuk dalam dunia pendidikan.²³

d) Klasifikasi Makhluk Hidup

Klasifikasi makhluk hidup merupakan metode untuk mengelompokkan berbagai jenis makhluk hidup berdasarkan karakteristik tertentu. Pengelompokan disini didasarkan pada persamaan dan perbedaan ciri-ciri atau sifat dari makhluk hidup tersebut. Persamaan atau perbedaan ciri yang biasanya digunakan

²¹ Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). *Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning*. Boston: Allyn & Bacon.

²² Ratna Wilis Dahar, *Teori-Teori Belajar* (Jakarta: P2LPTK, 1988).

²³ Nfn Purwanto, "Tujuan Pendidikan Dan Hasil Belajar: Domain Dan Taksonomi," *Jurnal Teknodik*, 2019, 146–64.

dalam klasifikasi makhluk hidup meliputi morfologi, anatomi, bentuk tubuh, fisiologi, perilaku, dan kromosom.²⁴ Tjitrosoepomo mengatakan bahwa dasar pengadaaan klasifikasi adalah keseragaman kesamaan-kesamaan itulah yang dijadikan dasar klasifikasi. Para ahli biologi menerapkan sistem klasifikasi untuk mengelompokkan tumbuhan dan hewan berdasarkan persamaan struktur yang mereka miliki. Setiap kelompok kemudian dibagi lagi menurut kesamaan dalam kategori lain. Konsep ini awalnya diperkenalkan oleh John Ray dari Inggris dan kemudian dikembangkan lebih lanjut oleh Carl Von Linne, seorang pakar botani dari Swedia yang sekarang dikenal dengan nama Carolus Linnaeus.²⁵

2. Secara Operasional

a) Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

TGT (*Teams Games Tournament*) adalah model pembelajaran yang menekankan kerja sama tim, kompetisi positif dan tanggung jawab bersama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam implementasinya, model ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa melalui kompetisi yang sehat dan kolaborasi.

b) Kemampuan Kolaborasi

Kolaborasi adalah proses di mana setiap individu untuk bekerja

²⁴ Maulida Sari, M Rezeki, and Faizah M Nur, "Klasifikasi Makhluk Hidup (Klasifikasi Hewan Dan Tumbuhan)," *Modul Digital Konsep Dasar Sains I Berbasis Qurani*, 2020, 1–21.

²⁵ Gembong Tjitrosoepomo, *Taksonomi Tumbuhan* (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 1989).

sama untuk mencapai hasil tertentu. Dalam praktiknya, kolaborasi melibatkan pembagian tugas yang jelas, komunikasi yang efektif, dan saling dukung antar anggota. Contoh konkret kolaborasi dapat ditemukan dalam kerja kelompok di sekolah, proyek tim di tempat kerja, atau kegiatan komunitas di mana setiap anggota berkontribusi sesuai dengan kemampuan mereka untuk mencapai tujuan bersama. Hasil dari kolaborasi diukur berdasarkan sejauh mana tujuan bersama tercapai dan kepuasan masing-masing anggota terhadap proses dan hasil akhir kerja sama tersebut.

c) Hasil Belajar

Dalam penelitian ini, hasil belajar merujuk pada skor tes kognitif yang diperoleh siswa terkait materi klasifikasi makhluk hidup, serta pengamatan terhadap aktivitas dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Data dari tes kognitif dikumpulkan melalui pelaksanaan pretest dan posttest yang dirancang khusus untuk mengukur pemahaman siswa sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Selain itu, hasil belajar juga diukur melalui lembar observasi untuk menilai aspek afektif, seperti kerja sama, partisipasi dalam diskusi, dan sikap siswa terhadap pembelajaran.

d) Klasifikasi Makhluk Hidup

Klasifikasi makhluk hidup merupakan salah satu materi dalam pelajaran IPA kelas VII, yang mencakup pengenalan konsep dasar

klasifikasi, ciri-ciri makhluk hidup, pengelompokan makhluk hidup berdasarkan persamaan dan perbedaan serta sistem klasifikasi sederhana. Siswa akan mempelajari berbagai jenis makhluk hidup, mulai dari bakteri, protista, jamur, tumbuhan, hingga hewan, serta memahami pentingnya klasifikasi untuk mengenali keanekaragaman makhluk hidup.

H. Sistematika Penulisan

Peneliti berusaha menyusun kerangka penelitian secara sistematis, agar pembahasan lebih terarah dan mudah dipahami, serta sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

1. Bagian awal, terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.
2. Bagian Utama (inti), terdiri dari: BAB I, BAB II, BAB III, BAB IV, BAB V, dan BAB VI. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut. BAB I (Pendahuluan), terdiri dari :
 - a. Latar belakang
 - b. Identifikasi dan batasan masalah
 - c. Rumusan masalah
 - d. Tujuan penelitian
 - e. Kegunaan penelitian
 - f. Ruang Lingkup Penelitian

- g. Penegasan Variabel
 - h. Sistematika pembahasan
3. BAB II (Kajian Pustaka), terdiri dari :
- a. Landasan teori
 - b. Penelitian terdahulu
 - c. Kerangka Berfikir
 - d. Hipotesis Penelitian
4. BAB III (Metode penelitian), terdiri dari :
- a. Rancangan penelitian
 - b. Lokasi Penelitian
 - c. Variabel pengukuran
 - d. Data dan Sumber Data
 - e. Populasi, Sampel dan sampling
 - f. Kisi-kisi instrumen
 - g. Instrumen Penelitian
 - h. Teknik pengumpulan data
 - i. Teknik analisis data
 - j. Tahapan Penelitian
5. BAB IV (Hasil penelitian), terdiri dari : berisi deskripsi data yang dihasilkan penelitian, temuan penelitian, dan analisis data penelitian.
6. BAB V (Pembahasan), berisikan pembahasan analisis data hasil penelitian yang dikaitkan beberapa literatur untuk memperkuat pembahasan penelitian.

7. BAB VI (Penutup), terdiri dari :

a. Kesimpulan

b. Saran

8. Bagian akhir, terdiri dari :

a. Daftar rujukan

b. Lampiran-lampiran