

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan, seseorang dapat memperoleh ilmu pengetahuan, baik itu melalui pendidikan formal maupun pendidikan non formal. Pendidikan juga memegang peranan sentral dalam meningkatkan sumber daya manusia dalam suatu negara. Maka dari itu, seluruh masyarakat Indonesia memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan. Sebagaimana yang telah tertuang dalam UUD 1945 pasal 31 (1) yang menyebutkan bahwa: “setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan.”¹

Salah satu usaha dalam meningkatkan mutu pendidikan adalah melalui pengembangan kurikulum. Untuk mewujudkan hal tersebut, saat ini Indonesia telah menerapkan kurikulum merdeka yang menempatkan siswa sebagai pusat dalam proses pembelajaran.² Untuk mendukung tujuan tersebut, pemerintah mengintegrasikan pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*) yang mengutamakan keterlibatan aktif siswa.³

¹ Assa Riswan, “Faktor Penyebab Anak Putus Sekolah di Desa Sonuo Kecamatan Bolangitang Barat Kabupaten Bolaang Mongondow Utara” *Jurnal Ilmiah Society*, vol. 2, no. 1 (2022): 1–12.

² Susanti Sufyadi dkk., *Pembelajaran Paradigma Baru* (Jakarta: Pusat Asesmen dan Pembelajaran Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021).

³ Euis Kusumarini Eka Selvi Handayani, Ferry Fernando, Sherly Gaspersz, Ridwan, Ahmadin, “Implementasi Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) Dalam Meningkatkan

Penerapan proses pembelajaran seperti ini sejalan dengan karakteristik mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang tidak hanya mengajarkan siswa menyampaikan fakta dan konsep ilmiah, namun juga melatih siswa untuk memahami konsep agar dapat berpikir secara kritis, sistematis, dan kreatif.⁴

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari alam, termasuk makhluk hidup, benda mati, dan proses yang terjadi di sekitarnya.⁵ Salah satu materi IPA kelas VII adalah klasifikasi makhluk hidup yang mempelajari ciri-ciri makhluk hidup, tingkatan klasifikasi, tata nama ilmiah, dan sistem lima kingdom. Materi ini termasuk materi yang menuntut pemahaman yang mendalam karena peserta didik harus mampu membedakan karakteristik setiap kelompok makhluk hidup serta mengklasifikasikannya secara tepat.⁶

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Miftakhul Hakim pada tahun 2025, menunjukkan bahwa materi klasifikasi makhluk hidup masih menjadi tantangan, karena melibatkan konsep-konsep yang sulit dipahami apabila pembelajaran masih dilakukan secara konvensional. Pengajaran konvensional, seperti hanya ceramah satu arah, sering kali membuat

Efektivitas Kurikulum Berdampak di Sekolah,” *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)* 6 (2025): 1522–35.

⁴ Ar Rizky Maulana Akbar dkk., “Hakikat Pendidikan IPA,” *Algoritma: Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumihan Dan Angkasa* 3, no. 1 (2025): 235–45, <https://doi.org/10.62383/algoritma.v3i1.395>.

⁵ Ayu Arina Putri dkk., “Ilmu Pengetahuan Alam Dan Bidang 4 Ilmu Pengetahuan Alam,” *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika* 3, no. 1 (2025): 287–304, <https://doi.org/10.61132/arjuna.v3i1.1597>.

⁶ Rahmadhani Fitri, Niggita Syofyati, dan Heffi Alberida, “Undertanding’s Analysis the Concept of Classification of Living Organism for Student’s Class VII at SMPN 8 Padang,” *Bioeducation Journal* 5, no. 2 (2021): 68–77, <https://doi.org/10.24036/bioedu.v5i2.142>.

materi ini terasa membosankan dan sulit dipahami oleh siswa. Oleh karena itu proses pembelajaran pada materi ini dibutuhkan strategi pembelajaran yang dapat mendorong antusiasme keaktifan siswa, sehingga siswa tersebut dapat memahami materi secara optimal.⁷

Berdasarkan hasil observasi awal, sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka dengan pendekatan *deep learning*, namun penerapannya belum sepenuhnya mampu mendorong keaktifan siswa. Saat guru menjelaskan materi, masih banyak siswa yang kurang memperhatikan, berbicara dengan teman sebangku, serta kurang berpartisipasi dalam kegiatan diskusi maupun tanya jawab. Ketika guru mengajukan pertanyaan, hanya sebagian kecil siswa saja yang berani menjawab atau menyampaikan pendapat, sedangkan siswa lainnya cenderung pasif dan menunggu jawaban dari teman. Guru IPA di sekolah ini mengatakan, bahwa proses pembelajaran IPA pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup di SMPN 2 Kademangan Blitar belum berjalan secara optimal. Kondisi tersebut tidak hanya berdampak pada rendahnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran, tetapi juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPA, hasil belajar siswa pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup juga belum optimal. Guru menyampaikan bahwa masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan

⁷ Miftahul Hakim dkk., “Optimalisasi Hasil Belajar Klasifikasi Makhluk Hidup Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Problem-Based Learning,” *Jurnal Cerdik: Jurnal pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 5, No. 1, 2025, 76–83.

dalam membedakan tingkatan klasifikasi makhluk hidup, menentukan nama ilmiah, serta mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan sistem lima kingdom. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi.

Menurut Fransiska dkk. pada tahun 2024, seorang peserta didik dikatakan dapat memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat dikatakan bahwa masih banyak siswa yang belum memahami konsep materi. Ketika siswa memahami suatu materi, maka saat guru bertanya atau mengajukan pendapat, seharusnya siswa dengan percaya diri mampu menjawab atau menyampaikan ide serta pendapatnya. Sehingga, dapat dikatakan model pembelajaran yang digunakan belum dapat mewujudkan keaktifan dan pemahaman siswa terhadap materi, sehingga berdampak pada hasil belajar yang diperoleh.⁸

Rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah sehingga proses pembelajaran berlangsung satu arah. Peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru dibandingkan terlibat secara aktif dalam diskusi, kerja sama kelompok, maupun kegiatan pemecahan masalah. Akibatnya, peserta didik mudah merasa bosan, kurang

⁸ Fransiska Antonia Sari, Nurdin H. Abd. Rahman, dan Muhammad Shahrin, "Analisis Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMPK ST. Maria Maumere," *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1, no. 2 (2024): 313–38, <https://doi.org/10.62383/hardik.v1i2.566>.

termotivasi untuk belajar, dan kurang memperoleh kesempatan untuk membangun pemahamannya sendiri.

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi aktif dan pemahaman siswa terhadap materi yang pada akhirnya memengaruhi hasil belajar.⁹ Hal ini dikarenakan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran mengakibatkan daya serap siswa terhadap materi menjadi kurang optimal. Menurut guru IPA di SMPN 2 Kademangan sendiri, beliau mengatakan bahwa “Keadaan siswa kelas VII jiwanya itu masih masa peralihan antara SD ke SMP. Mereka belum mampu menerima pembelajaran yang terlalu kompleks, sehingga membutuhkan model pembelajaran yang lebih menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik mereka.”

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan adanya pemilihan model pembelajaran yang tepat, mampu melibatkan siswa secara aktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, namun juga berinteraksi melalui diskusi, kerja kelompok, maupun aktivitas pemecahan masalah. Keterlibatan ini menjadikan siswa lebih aktif, fokus, dan semangat mengikuti pembelajaran.¹⁰

⁹ Rahmi Ramadhani dkk., “Analisis Faktor Kurangnya Partisipasi Aktif Siswa Terhadap Hasil Belajar PPKn di SMK Negeri 2 Kolaka” 9 (2025): 12342–48.

¹⁰ Sepi Vita Sari Gea dkk., “Analisis Efektivitas Model Pembelajaran Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Pelajaran Ipa Smp Negeri 1 Tuhemberua.” Vol. 5, No. 1 (2025), hal. 147. ”

Berdasarkan solusi dan pendapat di atas, maka untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti memilih untuk menerapkan salah satu model pembelajaran kooperatif yang diharapkan mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe strategi pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dengan melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Slavin, secara konsep sama seperti STAD, perbedaannya pada bentuk turnamen akademik (pada model TGT) dan menggunakan kuis-kuis serta sistem skor dimana para peserta didik bersama timnya berlomba untuk memenangkan permainan dari tim lainnya.¹¹

Penelitian ini terdapat dua jenis permainan (*games*) yang digunakan dalam proses pembelajaran model TGT, yaitu permainan estafet pertanyaan dan teka-teki silang (TTS). Penggunaan variasi permainan dilakukan untuk menyesuaikan karakteristik materi Klasifikasi Makhluk Hidup yang dipelajari. Selain itu, variasi permainan bertujuan untuk menghindari kejenuhan peserta didik apabila menggunakan jenis

¹¹ Siti Muthoharoh, Toetik Ismiati, dan Murbangun Nuswowati, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Ekologi Dan Keanekaragaman Hayati Kelas VII SMP Negeri 40 Semarang," 2024, 1491–99, <https://proceeding.unnes.ac.id/snpptk/article/view/3287>.

permainan yang sama selama proses pembelajaran, sekaligus meningkatkan antusiasme dan tantangan belajar sehingga peserta didik tetap aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Aktivitas belajar dengan bentuk permainan yang dirancang seperti ini, memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan santai dan menyenangkan. Mereka bersaing untuk memenangkan kelompoknya, sehingga hal ini membuat siswa lebih semangat belajar dalam memahami materi untuk menghadapi kelompok lawan. Selain sikap tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, dan persaingan sehat antar kelompok, keterlibatan belajar siswa pun juga akan terealisasi dalam strategi model pembelajaran ini.¹²

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mia Audina dan Muhiddinur Kamal pada tahun 2024 menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa. Hal ini didukung oleh hasil penelitiannya yang menyatakan bahwa hasil analisis uji *independent sample t-test* menunjukkan $\text{sig } 0,000 < 0,05$, dengan nilai $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ ($3,568 > 2,145$). Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi

¹² Zulfa Setiawan dan Hari Anna Lastya, "Penerapan TGT (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli," *Jurnal Edukasi Elektro* 05, no. 2 (2021): 131–37.

menghindari gibah dan melaksanakan tabayun dalam kehidupan sehari-hari pada kelas VII di SMPN 2 Lubuk Basung.¹³

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Agustina dkk. pada tahun 2020, menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa. Hal ini didukung oleh hasil penelitiannya yang menyatakan bahwa, nilai rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen dapat dikategorikan baik yaitu 78,47 dengan menggunakan model tipe *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan nilai rata-rata hasil belajar kelas kontrol dengan tidak menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat dikategorikan cukup dengan rata-rata hasil belajar siswa adalah 63,05. Berdasarkan perhitungan, diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel} = 7,105 > 1,667$, maka dapat diketahui bahwa hipotesis (H_a) diterima yang berarti ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran fisika kelas X di SMK PGRI 2 Palembang.¹⁴

Selain itu, juga penelitian yang dilakukan oleh Qois Hasna Hanifah dkk. pada tahun 2024, menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman konsep siswa. Hal ini didukung oleh hasil penelitiannya,

¹³ Mia Audina dan Muhiddinur Kamal, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar PAI Pada Siswa Kelas VII Di SMPN 2 Lubuk Basung," *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, Vol. 4, no. 10 (2024): 203–14.

¹⁴ Lefudin, Agustina, dan Misdalina, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika," *Jurnal Pendidikan Fisika* 8, no. 2 (2020): 186, <https://doi.org/10.24127/jpf.v8i2.2673>.

berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa keaktifan siswa meningkat signifikan dari 60% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II. Pemahaman konsep siswa juga mengalami peningkatan, dengan persentase ketuntasan belajar yang awalnya 48% pada kondisi pra-tindakan, meningkat menjadi 72% pada siklus I, dan 88% pada siklus II. Model TGT, yang melibatkan permainan dan turnamen dalam kelompok, terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dan memahami materi dengan lebih baik. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman konsep matematika siswa pada materi perkalian di kelas IV SDN Harjodipuran.¹⁵

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, dapat dinyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menjadi rekomendasi baik pemilihan model pembelajaran dalam mengatasi permasalahan siswa di SMPN 2 Kademangan Blitar pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup yang pembelajarannya membutuhkan pemahaman konsep secara mendalam. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini sebelumnya belum pernah digunakan dalam pembelajaran materi Klasifikasi Makhluk Hidup di kelas VII SMPN 2 Kademangan Blitar,

¹⁵ Qois Hasna Hanifah dkk. "Peningkatan Keaktifan Dan Pemahaman Konsep Perkalian Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas IV Sdn Harjodipuran," in *Social, Humanities, and Educational Studies*, vol. 2, 2024, 917–23, <https://jurnal.uns.ac.id/shes>.

sehingga dapat menjadi salah satu alternatif referensi bagi guru IPA untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran. Maka dari itu, peneliti melakukan penelitian tentang “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMPN 2 Kademangan Blitar.”

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini yaitu:

- a. Sekolah telah menerapkan kurikulum merdeka dengan pendekatan *deep learning*, namun penerapannya belum berjalan secara optimal. Proses kegiatan pembelajaran yang digunakan guru masih dominan ceramah, transfer pengetahuan satu arah, dan kurang menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa. Sehingga, hal tersebut dapat mempengaruhi keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 2 Kademangan Blitar.
- b. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran disebabkan karena mereka cenderung hanya mengandalkan guru sebagai satu-satunya sumber belajar, sehingga siswa menjadi pasif, cepat merasa bosan, dan kurang terlibat secara aktif dalam proses kegiatan pembelajaran.

- c. Rendahnya hasil belajar siswa terhadap materi klasifikasi makhluk hidup, karena sebagian besar siswa hanya menerima informasi secara hafalan tanpa benar-benar memahami makna dan keterkaitan antar konsep, sehingga berdampak pada hasil belajar yang diperoleh.

2. Batasan Masalah

Terdapat batasan masalah dalam identifikasi masalah untuk penelitian diantaranya:

- a. Model pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- b. Materi pelajaran dalam penelitian ini adalah materi Klasifikasi Makhluk Hidup kelas VII semester genap.
- c. Penelitian fokus pada keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa kelas VII SMPN 2 Kademangan.
- d. Tingkat keaktifan siswa akan diukur melalui observasi langsung yang akan diamati berdasarkan peran aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar siswa akan diukur melalui tes berupa *pre-test* dan *post-test*.

C. Rumusan Masalah

- 1. Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup kelas VII SMPN 2 Kademangan Blitar?

2. Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup kelas VII SMPN 2 Kademangan Blitar?
3. Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup kelas VII SMPN 2 Kademangan Blitar?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup kelas VII SMPN 2 Kademangan Blitar.
2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem Klasifikasi Makhluk Hidup kelas VII SMPN 2 Kademangan Blitar.
3. Mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup kelas VII SMPN 2 Kademangan Blitar.

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya kajian ilmu pendidikan, khususnya dalam pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Hasil penelitian tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA ini dapat menjadi bukti empiris. Sehingga dapat menjadi tambahan referensi bagi penelitian-penelitian yang serupa terutama pada bidang sains.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat meningkatkan wawasan, pengetahuan, dan keterampilan peneliti dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi bekal dan dasar pertimbangan untuk mengembangkan penelitian selanjutnya di masa mendatang, yang tentunya dengan pribadi yang lebih berpengalaman, memiliki keahlian, dan berwawasan luas.

b. Bagi Siswa

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam penelitian diharapkan memiliki

pengaruh terhadap peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa tentang materi Klasifikasi Makhluk Hidup. Dengan demikian, siswa dapat lebih antusias, termotivasi, dan merasa senang dalam belajar IPA. Sehingga, dengan pemahaman konsep terhadap materi, siswa dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapatkannya dalam kehidupan sehari-hari.

c. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi alternatif guru dalam memilih model pembelajaran yang inovatif, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dapat digunakan guru sebagai strategi dalam mengajar.

d. Bagi Lembaga Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan rekomendasi berharga kepada lembaga sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam materi pelajaran IPA. Penelitian ini dapat menjadi dasar oleh pihak sekolah dalam merancang program pelatihan guru dan memberi kesempatan kepada guru dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif, sehingga kualitas guru dalam mengajar terus berkembang.

e. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan referensi atau rujukan dalam melakukan penelitian sejenis, terutama terkait penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

pada mata pelajaran IPA maupun mata pelajaran lain. Penelitian ini dapat juga menjadi peluang bagi peneliti lain untuk mengembangkan kajian lebih lanjut, misalnya dengan variabel yang berbeda atau pada jenjang pendidikan yang lain.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini memiliki ruang lingkup sebagai berikut:

1. Subjek penelitian

Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas VII SMPN 2 Kademangan Blitar, yang menjadi model pengaplikasian model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini meliputi sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- b. Keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- c. Hasil belajar siswa terhadap materi yang diajarkan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran

3. Variabel penelitian

- a. Variabel bebas (*Independent Variable*): Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- b. Variabel terikat (*Dependent Variable*): Keaktifan dan hasil belajar siswa.

- c. Variabel kontrol: Jenjang kelas siswa, guru atau pengampu mata pelajaran, materi pembelajaran, instrumen penelitian, dan alokasi waktu pembelajaran.

4. Materi

Materi pelajaran yang digunakan pada penelitian ini dibatasi pada bab tertentu pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yaitu pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup.

5. Waktu dan Tempat penelitian

Penelitian dilaksanakan dalam kurun waktu tertentu, dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan pembelajaran dalam 2 minggu di SMPN 2 Kademangan Blitar.

6. Batasan penelitian

Penelitian ini terdapat batasan penelitian yang menjadi fokus penelitian yaitu penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan mengukur dua aspek meliputi keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa.

G. Penegasan Variabel

1. Penegasan Konseptual

- a. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah konsep belajar yang mengutamakan kerjasama pada peserta didik dalam sebuah kelompok, terdapat

kuis, lalu antar kelompok akan dipertandingkan ke dalam permainan. Kelompok belajar ini dibentuk secara heterogen tanpa memandang status siswa, dan masing-masing anggota kelompok mempelajari materi terlebih dahulu sebelum mengikuti kuis dan permainan.¹⁶

b. Keaktifan

Keaktifan dalam konteks pembelajaran adalah kegiatan yang melibatkan siswa secara langsung selama proses pembelajaran. Dengan adanya daya keaktifan dari siswa di dalam proses pembelajaran, maka siswa sebagai peserta didik akan lebih cenderung memiliki rasa ketertarikan dan semangat yang tinggi dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar.¹⁷

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang ditunjukkan melalui penguasaan aspek pengetahuan, seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, hingga mencipta, yang diukur menggunakan instrumen tes. Hasil belajar kognitif mencerminkan tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran

¹⁶ Alyannida Alfira dan Harlinda Syofyan, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Daur Kehidupan Hewan Siswa SD,” *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)* 7, no. 1 (2022): 177, <https://doi.org/10.29210/022080jpgi0005>.

¹⁷ Syifa Tiara Naziah, “Analisis Keaktifan Belajar Siswa Selama Pembelajaran Daring Pada Masa Covid-19 Di Sekolah Dasar,” *Jurnal JPSD* 7, no. 2 (2020): 109–20.

pada ranah pengetahuan.¹⁸

d. Klasifikasi Makhluk Hidup

Klasifikasi makhluk hidup adalah pengelompokan makhluk hidup berdasarkan kesamaan dan ciri yang dimiliki.¹⁹ Tujuan utama dari klasifikasi ini adalah untuk memahami keragaman kehidupan di bumi dan memudahkan identifikasi, serta studi lebih lanjut terhadap organisme-organisme tersebut.²⁰ Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk memahami dasar-dasar Klasifikasi Makhluk Hidup agar dapat menjaga dan menghargai keanekaragaman hayati.²¹

2. Penegasan Operasional

a. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah strategi pembelajaran di mana siswa dibagi dalam kelompok heterogen, kemudian bekerja bersama kelompok untuk mempelajari materi yang diberikan guru, setelah

¹⁸ Nurlita Lestariani, "Analisis Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa Melalui Peningkatan Otonomi Belajar Dan Literasi Informasi Digital Analysis of Student Cognitive Learning Achievement Through Increased Learning Autonomy and Digital Information Literacy," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 8 (2023): 218–38, <https://doi.org/10.24832/jpnk.v8i2.4392>.

¹⁹ Dwi Kurnia Hayati, "Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup," *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research* 3, no. 1 (2022): 82–93, <https://doi.org/10.32332/al-jahiz.v3i1.4910>.

²⁰ Nisa Sholehah Pangsuma Topik Hidayat, "The Urgency of Understanding Taxonomy in Learning Biology," *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* 9, no. 4 (2023): 95–110, <https://online-journal.unja.ac.id/biodik>.

²¹ Farida Catur Wahyu Anggriyani, "Klasifikasi Makhluk Hidup," *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 5 (2024): 378–84, <https://doi.org/10.62017/merdeka>.

belajar dalam kelompok, siswa akan bermain *game* untuk meninjau pengetahuan mereka mengenai materi pelajaran, kemudian siswa bertanding dengan perwakilan kelompok lain untuk menunjukkan penguasaan materi mereka dalam sebuah turnamen, terakhir yaitu pemberian penghargaan kepada tim dengan kinerja terbaik dalam *games* dan turnamen.

b. Keaktifan

Keaktifan dalam penelitian ini adalah perilaku siswa dalam kegiatan belajar mengajar dimana siswa ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini seperti memperhatikan penjelasan guru, keikutsertaan dalam kegiatan diskusi mengenai materi pelajaran, dan menjawab pertanyaan berdasarkan apa yang telah dipelajari.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah tingkat penguasaan pengetahuan (ranah kognitif) peserta didik kelas VII SMPN 2 Kademangan Blitar pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Hasil belajar diukur menggunakan tes (*pre-test* dan *post-test*). Nilai yang diperoleh peserta didik menjadi data untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik.

d. Klasifikasi makhluk hidup

Klasifikasi Makhluk Hidup dalam penelitian ini adalah salah satu materi dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang diajarkan pada kelas VII semester genap.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun secara sistematis dan terstruktur agar memudahkan pembaca dalam memahami isi, alur logika, dan cakupan penelitian yang dilakukan. Setiap bagian dalam skripsi dirancang untuk menyampaikan informasi secara runtut, mulai dari latar belakang masalah hingga kesimpulan dan saran. Adapun sistematika penulisan tugas akhir ini terdiri dari tiga bagian utama, yaitu:

1. Bagian Awal

Bagian awal terdiri dari sampul depan, halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan penguji, pernyataan keaslian karya tulis, motto, persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak dalam bahasa Indonesia, bahasa Inggris, dan bahasa Arab.

2. Bagian Utama

Bagian utama terdiri dari enam bab, yaitu:

- a. Bab I: Pendahuluan, yang memuat latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup

penelitian, penegasan variabel (konseptual dan operasional), serta sistematika penulisan laporan.

- b. Bab II: Landasan Teori, yang memuat teori-teori yang mendukung penelitian, hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan, kerangka teori, dan hipotesis penelitian.
 - c. Bab III: Metode Penelitian, yang memuat rancangan penelitian (pendekatan, jenis, dan desain penelitian), lokasi penelitian, variabel dan pengukurannya, populasi, sampling, dan sampel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.
 - d. Bab IV: Hasil Penelitian, yang menyajikan deskripsi data dan hasil pengujian hipotesis secara faktual dan objektif.
 - e. Bab V: Pembahasan, yang membahas hasil penelitian dengan mengaitkan teori, temuan penelitian terdahulu, serta interpretasi kritis dari peneliti.
 - f. Bab VI: Penutup, yang berisi kesimpulan dan saran sebagai implikasi dari hasil penelitian.
3. Bagian Akhir: Bagian akhir terdiri atas daftar rujukan, lampiran-lampiran penting seperti instrumen penelitian dan data mentah, serta daftar riwayat hidup peneliti.