

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembangunan suatu bangsa karena berperan penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, seseorang tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan, nilai, dan sikap yang diperlukan untuk menghadapi tantangan kehidupan (Faratunnisa, A. dan Afifah, N., 2024). Pendidikan yang bermutu diharapkan mampu melahirkan generasi yang cerdas, berkarakter, dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Dengan demikian, pendidikan dapat dipandang sebagai investasi jangka panjang yang menentukan arah kemajuan bangsa (Widiastuti, I., dkk., 2021).

Namun, peningkatan kualitas pendidikan masih menjadi salah satu tantangan utama di Indonesia. Hasil survei *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2022 menunjukkan bahwa capaian literasi, numerasi, dan sains peserta didik Indonesia mengalami penurunan cukup signifikan. Indonesia menempati peringkat 66 dari 81 negara, dengan skor literasi membaca 359, matematika 366, dan sains 383 (Hasanah, D., 2024). Kondisi ini mengindikasikan bahwa capaian belajar siswa masih perlu ditingkatkan, terutama dalam aspek penguasaan konsep. Murtiyasa (2022) menyatakan bahwa penguasaan konsep siswa dapat dianalisis melalui proses kognitif yang tercermin dalam hasil belajar kognitif, khususnya pada pembelajaran IPA.

Penguasaan konsep pada dasarnya mencerminkan kemampuan siswa dalam menerima, memahami, serta menginternalisasi materi yang diajarkan guru. Kemampuan ini memiliki hubungan erat dengan hasil belajar peserta didik, sebab hasil belajar mencakup aspek kognitif yang merupakan luaran dari interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Juwitasari, N., dkk., 2023). Hasil belajar berfungsi sebagai dasar dalam menilai kemampuan siswa sekaligus menjadi tolok ukur untuk mengembangkan proses pembelajaran selanjutnya (Annisa & Erwin, 2021). Dengan kata lain, rendahnya hasil belajar akan berdampak pada lemahnya penguasaan konsep siswa (Putra, D dan Hefni, E., 2022).

Permasalahan tersebut juga tampak nyata di lapangan. Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran IPA di salah satu Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kabupaten Garut (Lampiran G.1), hanya sekitar 40% siswa yang berhasil mencapai nilai

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Rendahnya capaian ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain sulitnya siswa berkonsentrasi selama pembelajaran, ketidakdisiplinan dalam mengerjakan tugas, rendahnya kepedulian, serta minimnya partisipasi dalam diskusi kelompok. Sistem pembagian kelompok secara acak yang selama ini diterapkan juga membuat sebagian siswa merasa tidak nyaman, sehingga komunikasi dalam kelompok terhambat dan hanya segelintir siswa yang mendominasi diskusi. Kompleksitas materi IPA, khususnya topik klasifikasi makhluk hidup, turut memperberat masalah karena siswa mengalami kesulitan memahami konsep-konsep penting dan menerapkannya dalam mengklasifikasikan organisme berdasarkan ciri-ciri serta kekerabatannya (Satar dkk., 2024).

Materi klasifikasi makhluk hidup terdapat pada Capaian Pembelajaran (CP) IPA fase D dalam Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini dikembangkan dengan berbagai landasan, salah satunya landasan sosiologis yang berhubungan dengan era Revolusi Industri 4.0 (Wahyudin, D., dkk., 2024). Pendidikan pada era ini bercirikan pemanfaatan teknologi digital (cyber system) dalam proses belajar mengajar. Pandangan ini sejalan dengan Dito dan Pujiastuti (2021) yang menekankan pentingnya sistem pendidikan beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan melahirkan inovasi. Kondisi tersebut dikenal sebagai pembelajaran abad ke-21, di mana siswa tidak hanya dituntut menguasai pengetahuan akademik, tetapi juga keterampilan esensial (Hidayah & Nugraheni, 2024). *Partnership for 21st Century Skills* merumuskan empat keterampilan utama (*The 4C Skills*), yaitu berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi (Akcanca, 2020).

Kurikulum Merdeka dikembangkan untuk mencapai dan menunjang profil pelajar Pancasila. Berdasarkan urgensi pengetahuan dan keterampilan yang perlu dibangun dalam diri pelajar Indonesia, dirumuskan 6 (enam) dimensi profil yang semuanya harus terbangun bersama-sama dalam diri setiap individu pelajar Indonesia (Amaliyah, N., dan Fatimah, W., 2023). Enam dimensi Profil Pelajar Pancasila tersebut salah satunya dimensi bergotong royong, Pelajar Indonesia memiliki kemampuan bergotong-royong, yaitu kemampuan untuk melakukan kegiatan secara bersama-sama dengan suka rela agar kegiatan yang dikerjakan dapat berjalan lancar, mudah dan ringan. Elemen-elemen dari bergotong royong adalah **kolaborasi**, kepedulian, dan berbagi.

Sejalan dengan itu, Kurikulum Merdeka juga diarahkan untuk membentuk Profil Pelajar Pancasila. Terdapat enam dimensi yang harus tercermin dalam diri setiap peserta didik, salah satunya adalah dimensi bergotong royong. Dimensi ini menekankan kemampuan bekerja sama secara sukarela agar suatu kegiatan dapat terlaksana dengan baik.

Elemen penting dari bergotong royong meliputi kolaborasi, kepedulian, dan berbagi. Menurut Hidayah dan Nugraheni (2024), Keterampilan kolaborasi menjadi bagian penting dari keterampilan abad ke-21 sekaligus salah satu sub-elemen dari dimensi bergotong royong dalam Profil Pelajar Pancasila. Keterampilan ini menuntut siswa bekerja efektif dalam tim dengan latar belakang yang beragam demi mencapai tujuan bersama (Gusta & Christina, 2020). Trilling dan Fadel (2009) menyebutkan indikator keterampilan kolaborasi meliputi, kerjasama, fleksibilitas, tanggung jawab, kompromi, dan komunikasi. Dalam penerapannya, keterampilan kolaborasi melatih siswa dalam membuat keputusan yang diperlukan untuk tujuan bersama, memikul tanggung jawab bersama untuk kerjasama dan menghargai pendapat yang diberikan setiap anggota kelompok (Dewi dkk., 2020).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dipaparkan sebelumnya, keterampilan kolaborasi pada siswa belum optimal, dimana siswa belum bisa aktif dalam berdiskusi secara keseluruhan, selain itu hasil survey melalui angket yang berisi 10 pernyataan tentang pembelajaran IPA kepada 56 peserta didik (lampiran 2), mengungkapkan sebanyak 69,6% siswa setuju bahwa mereka tidak nyaman jika pembagian kelompok secara acak dan 57,1% siswa merasa kesal jika ada teman yang tidak setuju dengan pendapatnya. Hal tersebut menandakan bahwa keterampilan kolaborasi siswa masih perlu ditingkatkan karena siswa masih belum bisa menerima perbedaan pendapat dan pembentukan kelompok secara heterogen. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang tidak hanya memfasilitasi pemahaman konsep tetapi juga menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, dan bermakna. Menurut Wakhidah dkk. (2024) Penentuan model pembelajaran yang tepat sangat penting dalam keterlaksanaan pembelajaran, salah satu model pembelajaran yang menuntut peserta didik berperan aktif adalah model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif adalah model yang dapat mengasah dan mengukur kemampuan siswa serta pembelajaran yang menuntut keterlibatan siswa secara aktif. Model pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe yang variatif dan menarik (Utami dkk., 2021). Salah satu model pembelajaran kooperatif yang tidak hanya memfasilitasi penguasaan konsep tetapi juga menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan sintak meliputi: penyajian kelas, belajar bersama kelompok, turnamen dan penghargaan (Slavin, 2005). 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 (Verawati dkk., 2024). Menurut

Setiawan, dkk. (2021) 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.

Dengan menggunakan model TGT ini, penguasaan konsep siswa bisa meningkat karena adanya pengulangan dan penguatan materi melalui kuis dalam kegiatan turnamen (Nurina, A., dan Nurita, T., 2024) . Pembagian kelompok untuk kegiatan belajar bersama kelompok dan turnamen juga dilakukan secara heterogen, sehingga melibatkan semua siswa tanpa memandang status mereka. Ini memungkinkan siswa secara aktif berdiskusi dalam kegiatan belajar kelompok dan berpartisipasi dalam turnamen akademik dengan siswa dari kelompok akademik yang setara. Hal ini dibuktikan dalam penelitian Dewi. P dan I Dewa Putu (2023) yang menunjukkan adanya peningkatan keterampilan kolaborasi lebih dari 60% setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT).

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) akan lebih bermakna dan maksimal dengan di dukung oleh media pembelajaran yang edukatif. Salah satunya yaitu penggunaan media boardgame, Media ini digunakan sebagai sarana permainan yang bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (Nurjanah dkk., 2024). Menurut Anggraeni dan Yulianti (2024) media boardgame ini membuat siswa untuk bisa bekerjasama dalam tim dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Media boardgame yang digunakan dalam penelitian ini adalah jumanji boardgame.

Jumanji boardgame merupakan permainan berbasis dadu yang dimainkan oleh empat kelompok dalam suasana kompetitif. Setiap kelompok harus menyelesaikan tantangan di setiap langkah agar dapat melanjutkan permainan. Jika gagal, kelompok akan mundur beberapa langkah. Permainan berakhir ketika salah satu kelompok berhasil mencapai puncak terlebih dahulu (Yuliatun, T., Uskenat, K., & Jua, S. K. (2023). Melalui mekanisme ini, siswa dituntut berusaha keras, bekerja sama, dan menyelesaikan tantangan hingga akhir. Dengan demikian, penggunaan media Jumanji boardgame menghadirkan unsur kegembiraan yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Anggraeni dan Yulianti (2024) Suasana permainan yang menyenangkan mendorong siswa lebih aktif, bertanggung jawab, serta terampil dalam memecahkan masalah. Pada akhirnya, permainan ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menghibur, tetapi juga mendukung pencapaian penguasaan konsep serta keterampilan kolaborasi siswa secara optimal (Nurjanah dkk., 2024).

Materi klasifikasi makhluk hidup menuntut siswa untuk memahami konsep-konsep dasar mengenai ciri, persamaan, dan perbedaan organisme sehingga mampu mengelompokkan makhluk hidup secara sistematis (Anwar, M. dan Hujjatisnaini, N., 2024) Penguasaan konsep ini akan semakin kuat apabila didukung oleh keterampilan kolaborasi, sebab menurut Babullah, R. dkk. (2024) dalam proses diskusi dan kerja kelompok siswa dapat saling bertukar informasi, mengklarifikasi pemahaman, dan menyusun strategi pemecahan masalah bersama. Penggunaan model TGT yang dipadukan dengan media Jumanji boardgame diyakini dapat secara simultan meningkatkan penguasaan konsep dan keterampilan kolaborasi siswa. Melalui sintaks TGT yang menekankan pada diskusi kelompok, turnamen, dan penghargaan, siswa diberi kesempatan untuk memperdalam pemahaman konsep materi melalui pengulangan, latihan soal, dan interaksi dengan teman sebaya (Slavin, 2005).

Di sisi lain, media Jumanji boardgame menghadirkan suasana permainan yang kompetitif namun menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk bekerja sama, berbagi peran, dan saling mendukung dalam menyelesaikan tantangan (Anggraeni dan Yulianti, 2024). Kolaborasi yang terbangun dalam permainan tidak hanya membantu siswa dalam menginternalisasi konsep-konsep IPA, tetapi juga membentuk keterampilan sosial seperti komunikasi dan tanggung jawab (Wazuda dan Subayani, 2024). Dengan demikian, integrasi model TGT dan media Jumanji boardgame berfungsi dalam memperkuat pemahaman konsep sekaligus mengembangkan keterampilan kolaborasi yang relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Dari latar belakang yang telah dipaparkan, maka akan dilakukan penelitian mengenai **“Pembelajaran Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Melalui Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Jumanji Boardgame Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Keterampilan Kolaborasi Siswa”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah **“Bagaimana pembelajaran klasifikasi makhluk hidup melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *jumanji boardgame* dalam meningkatkan penguasaan konsep dan keterampilan kolaborasi siswa?”**. Adapun rumusan masalah ini dijabarkan melalui pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran materi klasifikasi makhluk hidup dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *jumanji boardgame*?
2. Bagaimana peningkatan penguasaan konsep siswa pada pembelajaran materi klasifikasi makhluk hidup dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *jumanji boardgame*?
3. Bagaimana peningkatan keterampilan kolaborasi siswa pada pembelajaran materi klasifikasi makhluk hidup dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *jumanji boardgame*?
4. Bagaimana perbedaan peningkatan penguasaan konsep dan keterampilan kolaborasi siswa pada pembelajaran materi klasifikasi makhluk hidup dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *jumanji boardgame*?
5. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran materi klasifikasi makhluk hidup menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *jumanji boardgame*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis keterlaksanaan pembelajaran materi klasifikasi makhluk hidup dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *jumanji boardgame*.
2. Menganalisis peningkatan penguasaan konsep siswa pada pembelajaran materi klasifikasi makhluk hidup dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *jumanji boardgame*.
3. Menganalisis peningkatan keterampilan kolaborasi siswa pada pembelajaran materi klasifikasi makhluk hidup dengan dan tanpa menggunakan model

pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *jumanji boardgame*.

4. Menganalisis perbedaan peningkatan penguasaan konsep dan keterampilan kolaborasi siswa pada pembelajaran materi klasifikasi makhluk hidup dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *jumanji boardgame*.
5. Menganalisis respon siswa terhadap pembelajaran materi klasifikasi makhluk hidup menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *jumanji boardgame*.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis, Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi mengenai bagaimana pembelajaran materi klasifikasi makhluk hidup menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi dan penguasaan konsep siswa.
2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Menciptakan suasana belajar yang baru bertujuan untuk mengurangi rasa bosan dan lelah yang dialami siswa. Para siswa didorong untuk mengambil peran aktif dalam pembelajaran melalui interaksi dengan teman sekelas dan guru. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi dan penguasaan konsep siswa dalam pelajaran IPA.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan variasi dalam model pembelajaran dan cara-cara alternatif dalam melakukan evaluasi pembelajaran, yang dapat membantu meningkatkan profesionalisme dan kreativitas guru dalam mengajar.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pelaksanaan pengajaran dan memberikan wawasan baru tentang cara menciptakan suasana belajar yang

menyenangkan, khususnya melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai dasar dalam mengevaluasi pemilihan media pembelajaran untuk meningkatkan proses belajar mengajar yang mendukung pengembangan keterampilan kolaborasi siswa.

E. Kerangka Berfikir

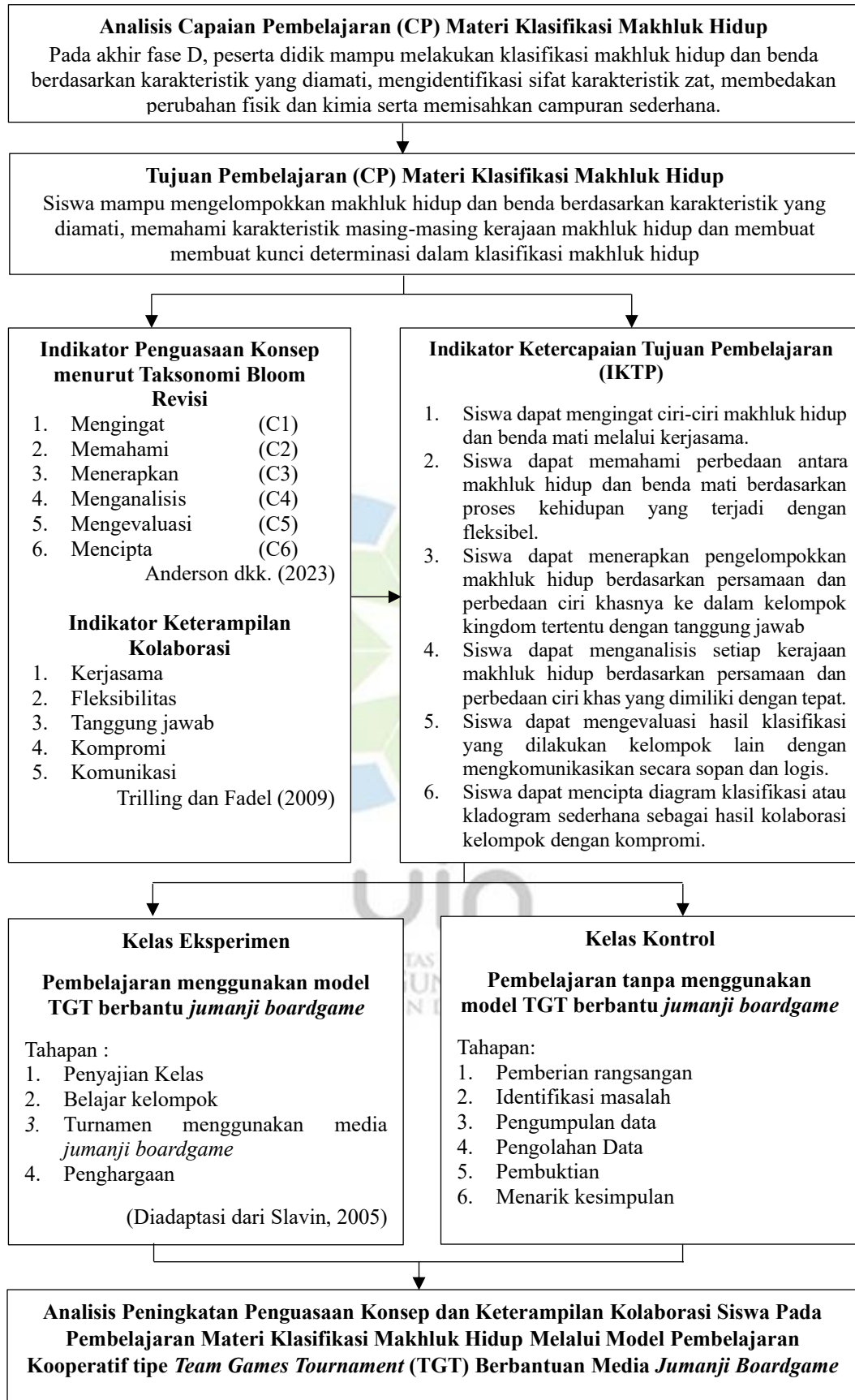
Penelitian ini didasarkan dari hasil temuan di salah satu SMP di Garut, berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPA menyebutkan adanya permasalahan dalam pembelajaran terutama dalam pembelajaran secara berkelompok, hal tersebut didukung dengan hasil angket siswa mengenai pembelajaran IPA di kelas. Jika permasalahan itu tidak segera diatasi dapat mengakibatkan tidak tercapainya tujuan dari pembelajaran yang sudah ditetapkan sebelum pembelajaran. Sebelum pembelajaran, guru perlu menyusun Capaian Pembelajaran (CP) dan Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP) yang akan menjadi acuan penguasaan materi bagi siswa. Dalam kurikulum merdeka, capaian pembelajaran (CP) pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII adalah pada akhir fase D, Peserta didik mampu melakukan klasifikasi makhluk hidup dan benda berdasarkan karakteristik yang diamati, mengidentifikasi sifat karakteristik zat, membedakan perubahan fisik dan kimia serta memisahkan campuran sederhana. Kemudian, capaian pembelajaran (CP) diturunkan menjadi Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP).

CP dan IKTP ini menjadi salah satu indikator penting dalam ketercapaian pembelajaran pada materi klasifikasi makhluk hidup melalui model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media media jumanji boardgame untuk meningkatkan penguasaan konsep dan keterampilan kolaborasi siswa. Peningkatan penguasaan konsep dilihat dari hasil belajar kognitif siswa versi taksonomi bloom revisi. Menurut (Anderson dkk., 2023) terdapat enam kategori proses diantaranya yaitu: 1) Mengingat (C1); 2) Memahami (C2); 3) Menerapkan (C3); 4) Menganalisis (C4); 5) Mengevaluasi (C5); 6) Mencipta (C6). Sedangkan peningkatan keterampilan kolaborasi siswa terjadi apabila indikator keterampilan kolaborasi terlaksana dengan baik. Penilaian keterampilan kolaborasi merujuk pada

indikator keterampilan kolaborasi menurut Trilling dan Fadel (2009) yang terdiri dari lima indikator yaitu: 1) Kerjasama; 2) Fleksibilitas; 3) Tanggung jawab; 4) Kompromi; 5) Komunikasi. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dinilai mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa karena dalam pelaksanaannya peserta didik dilatih untuk bekerja sama, diskusi, dan menyelesaikan masalah. Menurut (Slavin., 2005) Sintaks model *Teams Games Tournament* (TGT) ada 5 komponen utama pembelajaran: 1) Penyajian kelas; 2) Belajar kelompok; 4) Turnamen; 5) Penghargaan.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki berbagai keunggulan dan kelemahan dalam penerapannya. Menurut (Aditya dan Wahyudi, 2024), keunggulan utama model ini adalah kemampuannya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui sistem pertandingan atau turnamen yang membuat peserta didik lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Anggraeni dan Yulianti (2024) menambahkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak hanya bermanfaat bagi siswa berprestasi untuk lebih aktif, tetapi juga mendorong siswa yang mempunyai prestasi akademis rendah untuk berpartisipasi dan berkontribusi penting dalam kelompok mereka. Namun, model ini juga memiliki beberapa kelemahan seperti membutuhkan waktu pembelajaran yang lebih panjang dan berisiko menimbulkan kegaduhan antar peserta didik jika guru tidak mampu mengelola kelas dengan baik. Selain itu, tantangan bagi guru dalam membentuk kelompok siswa dengan kemampuan akademis yang heterogen.

Penelitian ini menggunakan dua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dua kelas yang digunakan yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media *jumanji boardgame*, sedangkan kelas kontrol diterapkan model pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru di sekolah tersebut. Adapun kerangka berpikir pada penelitian ini ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pemaparan kerangka penelitian, dapat dirumuskan bahwa hipotesis penelitian ini yaitu “Terdapat peningkatan penguasaan konsep dan keterampilan kolaborasi siswa pada pembelajaran materi klasifikasi makhluk hidup dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *jumanji boardgame*”. Berdasarkan variabel-variabel yang ada, hipotesis penelitiannya dapat disimpulkan sebagai berikut:

H₀: Tidak terdapat peningkatan penguasaan konsep dan keterampilan kolaborasi siswa pada pembelajaran materi klasifikasi makhluk hidup dengan dan tanpa menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *jumanji boardgame*

H₁: Terdapat peningkatan penguasaan konsep dan keterampilan kolaborasi siswa pada pembelajaran materi klasifikasi makhluk hidup dengan dan tanpa menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *jumanji boardgame*

Di mana H₀ adalah hipotesis nol, H₁ adalah set alternatif, dan μ adalah rata-rata populasi (Sudrajat, 2016).

G. Hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Wakhidah, L. R., Hanafi, Y., dan Sagitha, F. D. (2024) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dalam topik Klasifikasi Makhluk Hidup dengan Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (Octopus Games) dengan Bantuan Media Google Lens, dilihat dari nilai rata-rata pretest sebesar 68 (Baik) meningkat menjadi 82 (Sangat Baik).
2. Penelitian oleh Fitriani, H (2023) menunjukkan bahwa hasil belajar dengan menggunakan model TGT pada materi klasifikasi makhluk hidup mengalami peningkatan, dimana nilai rata-rata pretest sebesar 46,9 (Cukup) meningkat menjadi 70,2 (Baik).

3. Penelitian yang dilakukan oleh Sinaga, W. I. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) dapat meningkatkan hasil belajar materi klasifikasi makhluk hidup siswa kelas VII-4 SMP St. Paulus Sidikalang. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa yang mencapai 34 orang dari 40 siswa kelas VII-4, yang awalnya hanya 17 siswa yang tuntas.
4. Penelitian Ridha, M. P., Sulistyowati, S., dan Rizal, S. U. (2025) menunjukkan bahwa model pembelajaran tipe Teams Games Tournament berbantuan media quizizz berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil uji N-Gain dengan nilai signifikan 86,36 yang dikategorikan tinggi
5. Penelitian oleh Alfira, A., dan Syofyan, H. (2022) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dengan menggunakan model pembelajaran TGT terhadap nilai peserta didik pada mata pelajaran IPA, dilihat dari nilai N-Gain kelas yang sesudah diberikan perlakuan memperoleh 0,56 yang berarti bahwa model Teams Games Tournament ini membantu siswa dalam menguasai materi IPA dan juga hasil belajar siswa
6. Penelitian Delviana dan Indayati (2024) mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan penerapan model kooperatif tipe TGT (Team Game Tournament) berpengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi pewarisan pada makhluk hidup, dilihat dari nilai signifikansi 2 tailed kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$)
7. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi & I Dewa Putu, (2023) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada mata pelajaran biologi kelas 11 dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dilihat dari pencapaian indikator keberhasilan yang ditentukan, yaitu lebih dari 60%.
8. Penelitian oleh Erviani dkk. (2022) menunjukan adanya pengaruh model pembelajaran TGT terhadap keterampilan kolaborasi siswa pada materi IPA kelas VII, dilihat dari nilai rata-rata sebelum perlakuan sebesar 52,25 sedangkan, nilai rata-rata hasil post-TGT kelas eksperimen adalah 75,42.

9. Penelitian Elbayani, A. K., dkk. (2024) menunjukkan model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi. Model TGT membantu siswa memahami materi dengan lebih baik melalui kerja kelompok dan permainan akademik, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka. Oleh karena itu, penerapan model TGT direkomendasikan sebagai model pembelajaran yang efektif untuk mata pelajaran biologi di tingkat SMA.
10. Kusmiati, A. T., Purnamasari, S., & Rahmaniar, A. (2024) mengungkapkan hasil literature review atau tinjauan pustaka terhadap 25 artikel ditemukan bahwa penggunaan game seperti permainan tradisional, game simulasi, permainan papan petak, kuis, permainan kartu, role playing, adventure game dan lain-lain. berpengaruh positif terhadap motivasi, minat, semangat, serta keaktifan siswa, sekaligus meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, kritis, kolaborasi, pemecahan masalah, dan karakter ilmiah yang berdampak pada hasil belajar.

