

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar dan pembelajaran merupakan dua aspek yang saling berhubungan, seperti yang terlihat dalam konsep keduanya. Contoh aspek yang menonjol dari manusia salah satunya yaitu kemampuan untuk belajar, yang memungkinkan manusia untuk mengubah dirinya sendiri. Untuk mencapai tujuan tertentu, proses belajar mencakup tahapan identifikasi, perencanaan, pelaksanaan, serta penyelesaian masalah. Belajar diartikan selaku proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada perilaku, terdiri dari keterampilan, sikap, pengetahuan, dan berbagai aspek kepribadian.

Berbeda dengan pandangan lain, belajar dapat dipandang sebagai proses asimilasi dan akomodasi, di mana individu menyesuaikan informasi baru dengan informasi yang sudah dimiliki melalui interaksi dengan lingkungan dan pengamatan terhadap ketidaksesuaian informasi. Belajar juga melibatkan penciptaan peluang untuk menguatkan motivasi belajar, sehingga individu menjadi lebih bersemangat dengan adanya penghargaan atau pujian atas pencapaian belajarnya. Maka dari itu, disimpulkan belajar sebagai sebuah proses perubahan perilaku baru yang mencakup penciptaan kondisi yang mendukung, pencarian informasi baru dengan tekun, serta penerimaan penghargaan atas hasil belajar.

Proses belajar dan pembelajaran merupakan sebuah keharusan bagi kehidupan manusia. Belajar dan pembelajaran telah berjalan dari zaman Rasulullah SAW. Pentingnya belajar dan pembelajaran bagi manusia salah satunya untuk mengetahui potensi yang ada di pada diri manusia itu sendiri. Proses mengetahui kemampuan diri manusia yang harus digunakan pada proses belajar serta pembelajaran tertera dalam QS. An-Nahl: 78 yang memiliki arti *“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui apapun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”*. Pada ayat tersebut menunjukkan bahwa ada tiga potensi yang terlibat dalam proses pembelajaran yaitu Al-Sam’u yang artinya telinga untuk merekam suara, memahami pembicaraan dan lain sebagainya, Al-Bashar yang berarti mengetahui

atau melihat sesuatu, dan Fu'ad yang berarti titik tengah dalam sebuah penalaran yang berfungsi saat belajar dan mengajar yaitu hati. Tiga hal ini yaitu melihat, mendengar dan hati adalah alat dalam mendapatkan suatu pengetahuan yang dapat ditingkatkan melalui pembelajaran.

Belajar dan pembelajaran menjadi hal penting bagi seluruh manusia dimanapun mereka berada tidak melihat dari mana daerahnya ataupun asal suku bangsanya. Dalam sebuah proses belajar dan pembelajaran akan menghasilkan berbagai kemampuan salah satunya adalah pemahaman konsep. Selain pemahaman konsep, belajar dan pembelajaran juga mencerminkan nilai-nilai yang dijunjung tinggi oleh berbagai kelompok masyarakat. Negara Indonesia yang memiliki keberagaman suku bangsa dan seluruh suku bangsa Indonesia mengajarkan kebaikan terutama dalam menuntut ilmu dengan belajar melalui pembelajaran. Melihat pembelajaran saat ini pembentukan karakter bangsa Indonesia yang kuat dipengaruhi oleh nilai-nilai budaya lokal serta adat istiadat yang ada pada setiap daerah. Salah satunya adalah nilai kesundaan yang telah dikenal dengan watak masyarakat suku Sunda yaitu *Elmu tungtut dunya siar* (Hermawan & Hasanah, 2021, hlm. 122) yang berarti keharusan dalam mencari ilmu. Nilai kesundaan berarti keharusan setiap manusia dalam mencari ilmu agar selamat dunia dan akhirat.

Sejalan dengan pentingnya belajar dan pembelajaran dalam kehidupan manusia, pemahaman konsep sebagai salah satu kompetensi utama yang perlu dikuasai oleh peserta didik. Pemahaman konsep meliputi kecakapan dalam menafsirkan suatu pengetahuan atau materi menggunakan bahasa sendiri, mampu memahami serta menyimpulkan suatu penjelasan menggunakan huruf, angka, gambar dan lainnya (Novanto, 2021, hlm. 206). Sedangkan menurut Hareta (2022, hlm. 327) kemampuan pemahaman konsep dalam belajar ialah kemampuan dasar yang utama dikuasai setiap peserta didik salah satunya adalah kemahiran atau kecakapan. Hal ini juga di jelaskan oleh Delsi, dkk (2024, hlm. 901) kemampuan pemahaman konsep merupakan keahlian dalam menerima, mengingat, memahami, dan menafsirkan suatu informasi atau materi yang didapatkan dari serangkaian peristiwa yang dilihat maupun didengar langsung, disimpan di dalam pikiran, dan nantinya mampu diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari serta peserta didik

seperti memaparkan informasi atau materi yang disusun menggunakan bahasa dan pemahaman masing-masing.

Sejalan dengan paragraf di atas, Azizah, dkk (2022, hlm. 2421) mendefinisikan pemahaman konsep sebagai mengetahui mengenai sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi menggunakan kata-kata sendiri. Sedangkan menurut Pratiwi, dkk (2022, hlm. 381) pemahaman konsep yaitu kemampuan seseorang untuk memahami suatu konsep. Adapun menurut Zuleni, dkk (2022, hlm. 246) pemahaman konsep IPA merupakan keahlian yang menyeluruh seperti memahami setiap ide pada konsep IPA, merumuskan prosedur pengerjaan atau menyelesaikan suatu perhitungan sederhana dan mampu menerapkannya di dalam kehidupan nyata. Sejalan dengan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan pemahaman konsep diartikan sebagai kemampuan dalam menjabarkan suatu konsep atau pengetahuan IPA secara menyeluruh menggunakan bahasa sendiri.

Pemahaman merupakan salah satu dari dimensi proses kognitif yaitu memahami. Menurut Anderson dan Krathwohl (2023, hlm. 80) peserta didik dinyatakan memahami ketika mereka dapat menjelaskan, menafsirkan, mengklasifikasikan, mencontohkan, meringkas, menyimpulkan, membandingkan, dan menafsirkan. Sedangkan *National Council of Teacher of Mathematics* (NCTM) (dalam Hareta, 2021, hlm. 327) menyebutkan pemahaman dan pengetahuan peserta didik mengenai suatu konsep belajar mampu diukur melalui: 1) mengartikan konsep secara bahasa maupun tulisan, 2) mendefinisikan serta memberikan contoh dan bukan contoh 3) mampu menerapkan model, berbagai simbol, dan diagram saat menyampaikan sebuah konsep, 4) mengubah suatu konsep representasi ke dalam bentuk yang lain, 5) memahami beragam makna dan penafsiran sebuah konsep, 6) menemukan ciri-ciri salah satu konsep dan memahami kriteria dalam memilih konsep tersebut, serta 7) membedakan dan membandingkan konsep-konsep.

Pendapat KilPatrick dan Findel terdapat indikator penilaian pemahaman konsep dibagi menjadi tujuh yakni, 1) kemampuan untuk mengungkapkan kembali konsep, 2) kemampuan mengklarifikasi objek berdasarkan terpenuhi atau tidaknya kriteria pembentuk konsep, 3) kemampuan menerapkan konsep secara prosedural atau algoritmik, 4) kemampuan memberikan contoh sesuai dengan konsep yang telah diamati, 5) kecakapan merepresentasikan konsep ke dalam berbagai bentuk,

6) kepandaian menghubungkan satu konsep dengan konsep lainnya, dan 7) kemampuan merumuskan ketentuan wajib dan ketentuan cukup dari sebuah konsep (Handayani, 2018, hlm.145). Sejalan dengan Arikunto yang menyebutkan bawah indikator kemampuan pemahaman konsep terdiri dari kecapakan dalam memberi contoh, kemampuan menjelaskan serta kemampuan menyimpulkan (Pratiwi, dkk, 2020 hlm. 14). Pendapat lainnya menurut Aen, dkk (2020, hlm. 101) indikator mengukur pemahaman konsep IPA peserta didik yaitu mereka mampu menjelaskan materi menggunakan kata-kata sendiri dan menyajikan materi dalam bentuk gambar dan tulisan. Maka diambil kesimpulan bahwa indikator pemahaman konsep yaitu terdiri dari menjelaskan, mempresentasikan, menyebutkan contoh dan bukan contoh, membandingkan, mengidentifikasikan dan mengartikan menggunakan kata-kata sendiri.

Kemampuan pemahaman konsep dapat dimiliki melalui beberapa proses pembelajaran dari berbagai mata pelajaran salah satunya pada mata pelajaran IPAS. Hisbullah (2018, hlm. 1) menuliskan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau umum disebut sains, kata sains berawal dari kata *scientia* yang memiliki arti saya tahu berasal dari bahasa latin. Sedangkan kata *science* dari bahasa inggris yang berarti pengetahuan. Sains atau *science* lalu meluas menjadi *social science* jika pada Bahasa Indonesia yang disebut dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan *natural science* yang disebut Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pendapat Hisbullah (2018, hlm. 1) juga menuliskan bahwa pada dasarnya IPA merupakan sebuah ilmu pengetahuan mengenai gejala alam berisikan suatu konsep, prinsip, dan hukum yang telah dibuktikan melalui serangkaian proses berdasarkan metode ilmiah.

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kurikulum merdeka kini berubah menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Pada pembelajaran tersebut akan tersirat secara tampak segala sesuatu yang terjadi di alam semesta ini melalui berbagai macam penelitian dengan sebuah metode-metode ilmiah untuk menyimpulkan data temuan dan hasil. Mata Pelajaran IPA memiliki makna alam dan berbagai fenomena, perilaku, dan karakteristik yang dikemas menjadi sekumpulan konsep atau teori yang berorientasi pada serangkaian proses ilmiah yang dilakukan oleh peserta didik. Menurut Arief (2022, hlm. 15-16) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki empat hakikat yaitu produk,

metode, sikap, dan teknologi. Empat hal ini memiliki keterkaitan satu sama lainnya dalam konteks hakikat IPAS. IPAS memiliki makna pada sikap yaitu dalam proses mendapatkan produk yang mengandung sikap-sikap ilmiah dan sains sebagai teknologi. Hal ini berarti bahwa IPAS/sains memiliki keterkaitan yang erat dengan perkembangan teknologi. Berikut tabel 1.1 adalah latar belakang permasalahan penelitian ini:

Tabel 1.1 Permasalahan Latar Belakang Penelitian

No	Aspek yang Dikaji	Keterangan
1.	Mata Pelajaran	IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)
2.	Tujuan Pembelajaran	Memahami dan menerapkan konsep ilmiah dan sosial
3.	Permasalahan Umum	Rendahnya pemahaman konsep peserta didik
4.	Bentuk Kesulitan	- Tidak bisa klasifikasi konsep - Sulit beri contoh & non-contoh - Belum bisa menerapkan konsep
5.	Kelas yang Diamati	V (Lima)
6.	Jumlah Peserta Didik	28 orang
7.	Materi yang Diujikan	Struktur Organ Pencernaan Manusia
8.	Nilai Rata-rata Ulangan Harian	56
9.	KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran)	75
10.	Jumlah Peserta Didik yang Tuntas (≥ 75)	5 Peserta Didik (18%) (rentang nilai 75-82)
11.	Jumlah Peserta Didik yang Belum Tuntas (< 75)	23 Peserta Didik (82%) (rentang nilai 41-66)

Adapun hasil pengamatan ketika pelaksanaan pembelajaran di kelas, pendidik sering menerapkan model pembelajaran *Direct Learning* dan kurang memanfaatkan teknologi digital. Partisipasi peserta didik saat proses pembelajaran terlihat rendah, peserta didik diberikan kegiatan menghafal materi sehingga pembelajaran terlihat monoton dan membosankan. Pendidik cenderung memberikan soal evaluasi dalam tingkatan kognitif rendah yaitu mengingat (C1), ketika peserta didik diberikan pertanyaan atau soal pada tingkatan kognitif memahami (C2) menunjukkan hasil kurang maksimal. Hal tersebut disebabkan karena peserta didik tidak ajarkan menentukan konsep sendiri sehingga pemahaman peserta didik pada materi yang di ajarkan rendah.

Sesuai dengan alinea di atas, rendahnya kemampuan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPAS peserta didik disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran, serta penggunaan model pembelajaran yang sama secara

berulang serta keterlibatan peserta didik yang pasif. Pasifnya peserta didik didalam sebuah kegiatan pembelajaran mampu mempengaruhi pemahaman peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari serta hasil belajar mereka. Oleh karena itu, pendidik perlu melakukan perubahan pada kegiatan belajar mengajar sehingga pemahaman konsep IPA peserta didik dapat meningkat dari pembelajaran sebelumnya.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti memiliki solusi untuk dapat mengatasi hal tersebut. Solusi peneliti yang mampu digunakan adalah penggunaan model pembelajaran yang menerapkan *student centered* yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dibantu oleh aplikasi *Bamboozle* sebagai media pembelajaran. Dengan adanya interaksi yang lebih sering dan keadaan pembelajaran yang menyenangkan, peserta didik mampu dengan cepat memahami materi yang di ajarkan. Adapun, proses pembelajaran menggunakan model dan media pembelajaran interaktif mampu menjadi penunjang keberhasilan tercapainya tujuan pembelajaran oleh peserta didik serta membantu pendidik saat melakukan pembelajaran dikelas.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dijadikan rujukan beralasan jenis model TGT yaitu model pembelajaran yang menerapkan permainan maka mampu menghasilkan suasana kelas yang menyenangkan serta meningkatkan keaktifan peserta didik, mendorong pemahaman materi dengan mudah ketika kegiatan pembelajaran di kelas (Nurhayati, dkk. 2022, hlm. 9120). Pada pendapat Setiawan, dkk (2021, hlm. 133) model pembelajaran kooperatif tipe TGT ialah model pembelajaran dengan proses belajar membentuk kelompok dan menerapkan fase permainan dan turnamen serta memperoleh poin bagi kelompok mereka. Setiawan, dkk (2021, hlm. 133-134) menyatakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mempunyai empat unsur terdiri mempresentasikan di kelas, berkelompok, permainan dan turnamen. Hal ini sejalan dengan Diah, dkk (2023, hlm. 1035) model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan wujud dari suatu tipe model pembelajaran kooperatif bertumpu pada kolaborasi tim untuk membawa peserta didik ke dalam sebuah permainan yang mengharuskan seluruh peserta didik bekerja sama tanpa batas apapun.

Pengertian lainnya perihal model pembelajaran kooperatif tipe TGT disebutkan Octaviani, dkk. (2024, hlm. 879) yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai suatu model pembelajaran yang memanfaatkan kelompok belajar yang kooperatif, menuntun peserta didik agar terbiasa membantu, pengalaman, tugas, bertanggung jawab serta berinteraksi dan komunikasi maupun bersosialisasi. Selain itu, menurut Fauzi, dkk (2024, hlm. 11-12) *Team Games Tournament* (TGT) yaitu model pembelajaran dengan tipe pembelajaran membentuk peserta didik ke dalam tim yang anggotanya 4-6 orang serta mempunyai perbedaan potensi, suku/ras dan jenis kelamin yang berbeda. Berlandaskan pengertian tersebut, dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yaitu model pembelajaran berpusat kepada peserta didik pada kegiatan pembelajaran peserta didik di bentuk menjadi beberapa kelompok secara heterogen, serta pembelajaran berbasis permainan yang bersifat turnamen.

Model pembelajaran kooperatif memiliki keunggulan menurut Suarjana (dalam Nurhayati, dkk. 2022, hlm. 9120) diantaranya mendorong toleransi dalam keragaman individu, meliputi penguasaan materi yang mendalam meskipun dalam waktu relatif pendek, meningkatkan keikutsertaan peserta didik saat pembelajaran melatih interaksi antar peserta didik serta meningkatkan kepekaan dan toleransi. Sedangkan menurut Setiawan, dkk. (2021, hlm. 133) keunggulan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT diantaranya mampu meningkatkan keaktifan peserta didik, suasana kelas lebih menyenangkan, dan meningkatkan pemahaman peserta didik. Sejalan dengan pengertian sebelumnya, Diah, dkk (2023, hlm. 1035) mengatakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT bermanfaat sebagai pemicu peserta didik berperan aktif bersama tim, mengembangkan rasa kekompakkan dan mampu menghargai perbedaan antar manusia serta membangkitkan semangat para peserta didik saat belajar.

Kelebihan dari model pembelajaran TGT lainnya menurut Taniredja (dalam Astuti, dkk. 2022, hlm. 200) yaitu mempunyai kebebasan dalam interaksi dan mengungkapkan pendapat, meningkatkan rasa percaya diri peserta didik, semangat peserta didik bertambah, pemahaman peserta didik lebih mendalam, membentuk kebaikan budi, toleransi, serta kepedulian antara peserta didik serta pendidik dan pendidik. Selain itu kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pendapat

Fauzi, dkk (2024, hlm. 12) yaitu mampu meningkatkan semangat peserta didik, berinteraksi dengan bebas, saling bertukar pikiran ketika proses pembelajaran. Oleh karena itu, berlandaskan pemaparan yang dikemukakan di atas, mampu disimpulkan keunggulan dari model pembelajaran TGT yaitu mampu meningkatkan dan mendorong peran aktif peserta didik, kolaborasi, komunikasi, minat, motivasi, dan mampu meningkatkan pemahaman serta hasil belajar peserta didik.

Terdapat beberapa prosedur saat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berdasarkan pendapat para ahli diantaranya Setiawan, dkk (2021, hlm. 134) yaitu, membentuk kelompok peserta didik secara heterogen dengan jumlah anggota 3-5 orang, pendidik mempersiapkan pembelajaran dan menetapkan anggota tim kelompok belajar saat mengerjakan lembar aktivitas, setiap peserta didik terlibat saat permainan dan pertandingan, memberikan penghargaan terhadap kelompok yang mencapai nilai tertinggi, serta peserta didik mengerjakan latihan soal secara individual untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik. Nurhayati, dkk (2022, hlm. 9123) yaitu, 1) pendidik memaparkan tujuan pembelajaran, inti materi pelajaran, serta penjelasan mengenai lembar kerja yang diberikan kepada kelompok, 2) peserta didik dibentuk ke dalam kelompok untuk berdiskusi dan menyelesaikan lembar kerja tersebut, 3) pendidik merancang permainan yang berisikan pertanyaan-pertanyaan untuk menguji pemahaman peserta didik, 4) kompetisi atau turnamen dapat dilaksanakan setiap minggu atau setelah sesi presentasi dari pendidik di kelas, dan 5) pemberian penghargaan bagi peserta didik sebagai bentuk apresiasi.

Adapun, sintaks model pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Diah, dkk. (2023, hlm. 1035) yakni, pendidik menyusun kuis dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan, peserta dibentuk ke dalam beberapa kelompok untuk menjawab pertanyaan, peserta didik melakukan pertandingan atau turnamen untuk mengumpulkan poin bagi kelompoknya, dan pemberian hadiah pada kelompok yang memiliki poin tertinggi. Sedangkan menurut Usman, dkk. (2024, hlm. 2150) langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT yakni, 1) pendidik menyiapkan materi dan menyampaikan materi disajikan di kelas, 2) kelas dibagi menjadi beberapa kelompok oleh pendidik secara heterogen, 3) permainan dari

pertanyaan yang sesuai isi materi serta tujuan permainan, 4) pertandingan atau lomba dimainkan saat pendidik selesai memaparkan materi di kelas dan peserta didik menyelesaikan lembar kerja peserta didik, 5) pemberian penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor terbesar.

Sejalan dengan pengertian beberapa ahli di atas mengenai langkah-langkah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, Fauzi, dkk (2024, hlm. 12) menyebutkan bahwa kegiatan diawali memaparkan tujuan pembelajaran dan materi inti, berdiskusi dan kompetisi atau turnamen berkelompok, serta di tutup dengan penghargaan kelompok. Maka dari itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari penyampaian materi oleh pendidik, pembentukan kelompok untuk peserta didik secara heterogen, pelaksanaan permainan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang selaras dengan materi serta tujuan pembelajaran, pelaksanaan turnamen dalam mengerjakan lembar kerja peserta didik, dan pemberian *reward* (penghargaan) kelompok yang memperoleh nilai tertinggi.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dirasa menjadi lebih efektif jika dibantu oleh media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan berkaitan dengan materi yang akan dibahas adalah *Baamboozle*. Menurut Mariani, dkk (2022, hlm. 209) aplikasi *Baamboozle* adalah permainan edukasi berbasis web site dengan menyediakan permainan interaktif dan menarik dimana *game* ini menggunakan kuis sebagai permainannya. Hal ini sejalan dengan Mardiah, dkk (2024, hlm. 189-190) *Baamboozle* merupakan sebuah *platform* digital yang telah dirancang untuk mengubah cara pendidik dan peserta didik berinteraksi dalam proses pembelajaran. Sedangkan pengertian *Baamboozle* menurut Yuniar (2023, hlm. 540) merupakan salah satu aplikasi berbasis permainan dan mendorong gagasan bahwa belajar harus menyenangkan. *Baamboozle* dirancang untuk memberikan fleksibilitas kepada peserta didik saat belajar dan berlatih di luar jam pelajaran karena dapat diakses dari mana saja selama terhubung oleh akses internet. *Baamboozle* merupakan salah satu *game* dengan karakteristik menyerupai cerdas cermat, dapat digunakan untuk menyampaikan materi maupun pengambilan nilai Ulangan Harian, UTS, maupun UAS (Sa'diyah, dkk, 2021, hlm 200).

Madini, dkk (2023, hlm. 515) mengungkapkan *Baamboozle* sebagai salah satu jenis media pembelajaran yang menekankan pada permainan atau *edugames* yang serupa dengan lomba cerdas cermat, dapat dilakukan secara daring dan peserta didik tidak diharuskan memiliki akun terlebih dahulu. Selaras dengan pendapat para ahli mengenai *Baamboozle*, mampu disimpulkan bahwa *Baamboozle* adalah suatu media pembelajaran interaktif menekankan pada permainan yang dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik dimana saja selama terdapat akses internet untuk menyampaikan materi, ujian dan latihan soal secara interaktif, menyenangkan serta mampu mendorong interaksi peserta didik saat proses pembelajaran.

Aplikasi *Baamboozle* ini merupakan web interaktif gratis yang dapat pendidik gunakan untuk membantu proses pembelajaran di kelas, karena *web site* ini memiliki berbagai fitur menarik untuk menarik minat belajar peserta didik, dan mempermudah pemahaman materi pelajaran serta dapat digunakan sebagai alat evaluasi bagi pendidik. Aplikasi *Baamboozle* yang berjenis permainan edukasi dapat di isi dengan materi struktur organ pernapasan manusia yang akan membuat peserta didik bersemangat, merangsang untuk memahami dan memperdalam pengetahuan tentang struktur organ pernafasan manusia.

Penggunaan model pembelajaran inovatif dan bervariasi saat berlansungnya proses pembelajaran di kelas dapat membuat suasana pembelajaran lebih menarik. Media pembelajaran interaktif juga mendukung peserta didik menguasai materi dan melibatkan mereka untuk memecahkan permasalahan, dengan demikian mampu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep. Penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilaksanakan Setiawan, dkk., (2021); Nuhayati, dkk., (2022); Suardin, dkk., (2023); Rohmah, dkk., (2024); Usman, dkk., (2024) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT mampu mendorong keaktifan belajar, hasil belajar, serta kemampuan dalam berpikir kritis peserta didik. Hal ini terjadi ketika peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan mudah memahami konsep materi. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Junaid, dkk., (2021); Handayani, dkk., (2022); Ikstanti, dkk., (2023); Sari, dkk., (2023); Siahaan, dkk., (2023) yang membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis masalah (PBL), *discovery*, serta kooperatif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik tingkat dasar hingga pada tingkat menengah.

Adapun penelitian mengenai media pembelajaran *Baamboozle* menurut Iskandar, dkk., (2022); Rohman, dkk., (2023); Sulistyowati, dkk., (2023); Andriyani, dkk., (2024); Ariyanti, dkk., (2025) yang menyatakan adanya peningkatan keahaman, keaktifan, antusias belajar, dan motivasi peserta didik.

Berlandaskan permasalahan serta penelitian terdahulu, penulis berkeinginan melaksanakan sebuah penelitian menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) serta penggunaan aplikasi *Baamboozle* sehingga berdampak sebagai media pembelajaran interaktif pada kemampuan pemahaman konsep IPA peserta didik kelas V SD. Perbedaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian sebelumnya, yaitu penulis menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan berbantuan aplikasi *Baamboozle* pada peserta didik kelas V di SDN 188 Bandung Baru dalam pelajaran IPAS dengan materi organ pernapasan dan pencernaan manusia yang akan dilakukan pada tahun 2025. Selain itu, tolak ukur yang ingin diteliti yaitu apakah terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep IPA peserta didik.

Penelitian ini penting dan perlu dilakukan karena kemampuan pemahaman konsep IPAS menjadi kemampuan yang perlu dikuasi bagi peserta didik agar mampu memahami isi materi serta dapat mengaplikasikan pada kehidupan sehari-hari. Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti berminat untuk melaksanakan penelitian yang akan diberi judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbantuan Aplikasi *Baamboozle* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik SD”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan pemahaman konsep peserta didik
2. Proses pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran yang sama secara berulang
3. Penggunaan media pembelajaran interaktif yang masih jarang saat proses pembelajaran.
4. Rendahnya keterlibatan aktif peserta didik pada proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan indentifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan Aplikasi *Baamboozle* dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Direct Learning* di kelas V SD?
2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata pemahaman konsep IPA peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan Aplikasi *Baamboozle* dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Direct Learning* di kelas V SD?
3. Apakah terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep IPA peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan Aplikasi *Baamboozle* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Direct Learning* di kelas V SD?
4. Seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan Aplikasi *Baamboozle* terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep IPA peserta didik di SD?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan yang telah ada, maka dapat diuraikan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan Aplikasi *Baamboozle* dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Direct Learning* di kelas V SD.
2. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata kemampuan pemahaman konsep IPA peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan Aplikasi *Baamboozle* dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Direct Learning* di kelas V SD.
3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman konsep IPA peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan

Aplikasi *Baamboozle* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Direct Learning* di kelas V SD.

4. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan Aplikasi *Baamboozle* terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep IPA peserta didik di SD.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dilaksanakan penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan menambah wawasan dan pengetahuan peneliti dan pembaca terkait cara meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPA peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan Aplikasi *Baamboozle*.

2. Manfaat praktis

a. Bagi penulis

Hasil penelitian ini diharapkan menambah wawasan dan keahlian menulis penelitian serta memberikan pengalaman dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dibantu aplikasi *Baamboozle* secara langsung di lapangan.

b. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan membantu peserta didik sehingga memiliki kemampuan pemahaman konsep IPA yang baik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan Aplikasi *Baamboozle*.

c. Bagi pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan membantu pendidik dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPA peserta didik dan menjadi masukan dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, aktif, efektif dan menyenangkan bagi peserta didik melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan Aplikasi *Baamboozle*.

F. Definisi Operasional

Guna mencegah adanya banyak persepsi dan kesalahan pemahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam variabel penelitian dijelaskan sebagai berikut:

1) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)

Pada pendapat Setiawan, dkk (2021, hlm. 133) model pembelajaran kooperatif tipe TGT ialah model pembelajaran dengan proses belajar membentuk kelompok dan menerapkan fase permainan dan turnamen serta memperoleh poin bagi kelompok mereka. Sedangkan menurut Maimanah, dkk (2024, hlm. 22) model TGT merupakan model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tahapan diantaranya: tahap presentasi kelas, pembelajaran kelompok, permainan, kompetisi, dan penghargaan yang bertujuan mampu menciptakan kegiatan yang dapat diperankan oleh seluruh peserta didik sehingga meningkatkan motivasi dan dorongan untuk belajar. Adiputra dan Heryadi (2021, hlm. 107) mendefinisikan model kooperatif tipe TGT sebagai model pembelajaran yang bisa diterapkan di berbagai jenjang pendidikan, model pembelajaran tersebut mampu mendorong kolaborasi dan interaksi peserta didik, memunculkan dorongan belajar mereka, dan mampu menciptakan suasana belajar yang menghibur serta peningkatan pada hasil belajar peserta didik.

Berlandaskan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ialah jenis model pembelajaran kooperatif dalam pelaksanaannya melibatkan seluruh peserta didik pada kegiatan kelompok, dan peserta didik memiliki peran sebagai tutor sebaya agar mereka yang mempunyai kemampuan akademik lebih rendah dapat ikut berpartisipasi secara aktif ketika pembelajaran di kelas. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang peneliti gunakan diantaranya:

1. Tahap penyajian materi: Pendidik memaparkan tujuan pembelajaran, inti pembelajaran serta penjelasan menjawab lembar kerja yang dibagikan kepada peserta didik .
2. Membuat pokok materi: Peserta didik dibentuk berkelompok untuk berdiskusi serta mengerjakan lembar kerja peserta didik yang diberikan.
3. Permainan atau *games*: Pendidik membuat permainan yang berisi pertanyaan untuk menguji pengetahuan peserta didik.
4. Turnamen atau pertandingan: Pendidik membuat permainan setelah atau saat menyampaikan materi di kelas.
5. Penghargaan : Pendidikan memberikan penghargaan kepada peserta didik.

2) *Baamboozle*

Baamboozle menurut Iskandar, dkk (2022, hlm. 12502) adalah sebuah alat pembelajaran digital yang termasuk ke dalam jenis permainan edugames seperti lomba cerdas. *Baamboozle* yaitu permainan edukasi berbasis web yang dapat digunakan oleh para pendidik saat melakukan evaluasi kepada peserta didik (Muflikhah, dkk. 2024, hlm. 119). Adapun *Baamboozle* merupakan aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat atau melakukan kuis (Muliadi, dkk. 2024, hlm. 66). Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan *baamboozle* adalah media pembelajaran berbasis web interaktif berguna untuk membantu proses pembelajaran dalam mendorong keterlibatan peserta didik, kolaborasi, dan menarik dengan menyediakan berbagai jenis permainan atau fitur yang dapat diubah dan disusun oleh pendidik sehingga dapat disesuaikan mengikuti materi atau topik yang hendak diajarkan kepada peserta didik.

3) **Pemahaman Konsep IPA**

Zuleni, dkk (2022, hlm. 246) menyatakan pemahaman konsep IPA merupakan keahlian yang menyeluruh seperti memahami setiap ide pada konsep IPA, merumuskan prosedur pengerjaan atau menyelesaikan suatu perhitungan sederhana dan mampu menerapkannya di dalam kehidupan nyata. Sedangkan menurut Hareta (2022, hlm. 327) kemampuan pemahaman konsep dalam belajar ialah kemampuan dasar yang utama dikuasai setiap peserta didik salah satunya adalah kemahiran atau kecakapan. Memahami konsep-konsep dasar IPA, peserta didik diharapkan mampu mengaitkan pengetahuan ilmiah dengan kehidupan sehari-hari, membentuk sikap positif terhadap sains dan memotivasi mereka untuk belajar dan mengeksplorasi (Ansya, dkk. 2025, hlm. 3). Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan pemahaman konsep IPA adalah sebuah kompetensi yang harus dikuasai bagi setiap peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Indikator dari kemampuan pemahaman konsep terdiri dari kemampuan dalam mengklasifikasikan suatu konsep, kemampuan memberikan contoh dan non contoh pada suatu konsep, dan mampu menggunakan, memilih, serta memanfaatkan prosedur tertentu.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan karya tulis ilmiah dirujuk berdasarkan buku Tim Panduan Penulisan KTI FKIP Unpas (2024, hlm. 27). Berdasarkan rujukan penulisan skripsi disusun menjadi lima bab, pada setiap bab mencakup beberapa komponen penelitian yang berbeda, diantaranya:

Bab I bagian pendahuluan, berisikan penjelasan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika skripsi.

Bab II bagian kajian teori dan kerangka pemikiran, berisikan penjelasan mengenai kajian teori yang relevan dengan pembelajaran yang diteliti, temuan-temuan dari penelitian terdahulu yang selaras dengan variabel penelitian yang dikaji, penyusunan kerangka pemikiran berserta diagram atau skema paradigma penelitian, serga asumsi serta hipotesis penelitian atau pertanyaan penelitian

Bab III bagian metode penelitian memuat uraian secara sistematis dan rinci mengenai langkah-langkah serta pendektaakan yang digunakan untuk menjawab setiap rumusan masalah dan memperoleh sebuah simpulan. Bagian ini meliputi jenis metode peneitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, serta prosedur pelaksanaan penelitian.

Bab IV bagian hasil penelitian dan pembahasan, berisikan penjelasan mengenai hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya selaras dengan urutan rumusan masalah pada penelitian serta menjawab pertanyaan penelitian yang sudah ditentukan sebelumnya.

Bab V bagian simpulan dan saran, menuliskan simpulan dan saran. Simpulan menyajikan interpretasi dan makna dari hasil analisis temuan yang dilakukan oleh peneliti. Sementara itu, saran berisikan rekomendasi bagi para mengambil kebijakan, pengguna, atau peneliti selanjutnya yang berminat untuk malanjutkan penelitian dibidang terkait.