

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha manusia untuk meningkatkan karakter mereka sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan budayanya. Dalam tahap perkembangan ini, kata "pendidikan" atau "pedagogi" merujuk pada arahan atau bantuan yang diberikan oleh orang dewasa untuk mencapai kematangan. Selain itu, pendidikan dipahami sebagai usaha individu atau kelompok untuk menjadi dewasa atau meraih kualitas hidup yang lebih baik atau tingkat kehidupan yang lebih tinggi dalam aspek intelektual. Sebagaimana tercantum dalam Pasal 1 Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989: "Pendidikan adalah usaha yang dilakukan dengan sadar untuk mempersiapkan siswa menghadapi peran mereka di masa depan melalui bimbingan, pengajaran, dan/atau praktik".

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang didapat oleh setiap manusia (siswa) untuk dapat membuat manusia (siswa) itu mengerti, paham, dan lebih dewasa serta mampu membuat manusia (siswa) lebih kritis dalam berpikir. Untuk meraih sasaran pendidikan yang membawa siswa menuju kemandirian dan kedewasaan, serta untuk menjamin kesuksesan pendidikan, negara memerlukan kurikulum yang terencana dan terstruktur sebagai acuan dalam kegiatan belajar-mengajar.. Sejalan dengan hal tersebut, dalam QS. Al-Mujādilah ayat 11 disebutkan:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

"Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat" Q.S Al- Mujādilah Ayat 11. Ayat ini menunjukkan bahwa Pendidikan tidak hanya bertujuan mencerdaskan secara intelektual, tetapi juga membentuk keimanan dan akhlak siswa Sejalan juga dengan peribahasa sunda *"Cai karacak ninggang batu laun-laun jadi dekok"* yang artinya *"Tetes air yang terus-menerus jatuh diatas batu lambat laun akan meninggalkan jajak)*. Peribahasa ini mengajarkan bahwa dengan kedisiplinan, kesungguhan, dan pantang menyerah, setiap usaha yang dilakukan, meskipun sulit akan menghasilkan sesuatu yang

berharga Begitu pula dalam belajar, kerja keras tidak akan pernah sia-sia. Sejalan dengan pentingnya pendidikan dalam mengembangkan potensi siswa, kurikulum hadir sebagai perangkat yang mengarahkan proses pencapaian tujuan tersebut.

Kurikulum merupakan “ruh” Pendidikan yang harus dievaluasi secara inovatif, dinamis, dan berkala sesuai dengan perkembangan zaman dan IPTEK. Di dalam konteks berbangsa dan bernegara kurikulum merupakan perangkat pembelajaran yang amat strategis untuk menyemaikan dan membentuk konsep dan perilaku individu tentang kesadaran identitas. Kesadaran identitas menurut Suwignyo, (2007, hlm. 39) yaitu kemampuan serta proses memahami perubahan jati diri terkait cara berpikir, kemandirian, dan orientasi pribadi (aspek internal-psikologis) serta posisi, peran, dan tanggung jawab sosial individu (aspek eksternal-sosiologis). Pergantian kurikulum dengan mengikuti perkembangan zaman akan menjadi penguatan kualitas Pendidikan terutama Pendidikan matematika dalam membentuk pemahaman konsep matematika.

Pembelajaran matematika merupakan kegiatan yang mencakup pengajaran dan pembelajaran berbagai konsep matematika, siswa bukan sekedar memperoleh ilmu mengenai teori dan rumus, namun perlu dilatih untuk mengasah kemampuan berpikir logis, analitis, serta memecahkan masalah. (Harianja & Fauzi, 2025, hlm. 93). Hal ini menunjukkan bahwa saat belajar matematika, siswa perlu memahami dasar-dasar matematika terlebih dahulu sehingga mereka bisa mengatasi masalah dan menggunakan apa yang telah mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan pemahaman konsep adalah kemampuan seseorang untuk memahami dan mengerti suatu gagasan atau ide tanpa mengubah makna konsep tersebut.. Dalam kemampuan pemahaman konsep matematika siswa harus bisa memahami atau mengerti makna tentang konsep matematika yang sedang dipelajari, baik ketika Pendidik sedang menjelaskan materi ataupun dalam bentuk menyelesaikan permasalahan soal-soal matematika. (Meidianti dkk, 2022, hlm. 135). Konsep dasar pada pelajaran matematika harus benar-benar dikuasai siswa sejak awal, baik sebelum mempelajari matematika ataupun sesudah. Siswa yang memahami konsep matematika akan lebih mudah dalam menyelesaikan permasalahan dan soal-soal yang diberikan oleh Pendidik, sedangkan siswa yang kurang memahami konsep matematika akan merasa kesulitan dalam

menyelesaikannya. Oleh karena itu, pemahaman konsep sangatlah penting dilakukan saat proses belajar mengajar, memiliki pemahaman konsep yang tepat juga akan mempermudah siswa dalam meningkatkan keterampilan berpikir, menjelaskan kembali konsep ilmu pengetahuan sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Siswa dianggap mengerti konsep ketika siswa dapat (1) Mampu menjelaskan kembali konsep yang telah dipelajari, (2) Dapat mengelompokkan objek-objek berdasarkan apakah mereka memenuhi syarat yang membentuk konsep tersebut atau tidak, (3) Mampu menerapkan konsep dengan cara yang sistematis, (4) Mampu memberikan contoh dan contoh yang tidak sesuai dari konsep yang telah dipelajari, dan (5) Mampu menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematika (Cholid dkk, 2022, hlm. 92). Dengan memahami indikator-indikator tersebut, dapat terlihat bagaimana kemampuan konseptual siswa seharusnya terbentuk, sehingga menjadi dasar penting untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang muncul ketika pengertian tentang konsep di kalangan siswa masih bisa dikatakan minim.

Permasalahan yang terjadi saat ini adalah ketidakpahaman siswa terhadap konsep matematika yang menyebabkan rendahnya prestasi belajar siswa, terutama dalam menyelesaikan permasalahan atau soal-soal yang tak bisa ditemukan sebagai dalam karakter dari soal tersebut. Memodifikasi model pembelajaran, kurikulum harus dilakukan secara terstruktur mengikuti perkembangan zaman dan memanfaatkan teknologi. Oleh karena itu, untuk membantu siswa memahami makna pemahaman konsep matematika, diperlukan pengajaran matematika yang baik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 166 Ciateul pada kelas III masalah siswa terhadap mata pelajaran matematika masih tergolong sangat banyak, Termasuk ketidakpahaman terhadap konsep matematika yang mengakibatkan rendahnya prestasi belajar. contohnya sebagian besar siswa belum bisa menemukan apa yang menjadi permasalahan dalam soal yang diberikan. Jika diberikan soal yang berbeda dari contoh, siswa kesulitan untuk bisa mengerjakannya. Sebagian besar siswa tidak dapat menjelaskan kembali tentang konsep materi yang telah dipelajari. Terlihat dari rendahnya nilai sumatif ataupun formatif yang dilakukan, yang mana disebabkan ketidakpahaman terhadap konsep matematika,

didapatkan informasi bahwa hasil belajar matematika masih rendah dan nilainya pun beragam.

Dari 23 siswa memiliki berbagai macam hasil belajar yang mana rentang nilainya 0 sampai 100 dengan standar nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) minimum 70. Diketahui bahwa nilai diatas KKTP menunjukkan pemahaman konsep siswa yang cukup, sedangkan nilai yang masih dibawah KKTP menunjukkan pemahaman konsep siswa yang kurang. Dari hasil yang di peroleh menunjukkan bahwa masih ada siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKTP. Siswa yang mendapat nilai <70 sebanyak 15 siswa. Sedangkan siswa yang menadapat nilai ≥ 70 sebanyak 8 siswa. Jadi siswa yang belum mencapai KKTP sebanyak 15 siswa dari 23 siswa atau 65,21% sedangkan sebanyak 8 siswa dari 23 siswa atau 34,78% sudah mampu mencapai KKTP yang telah ditetapkan.

Hal tersebut terjadi karena uasana belajar di ruang kelas tidak memberikan dukungan yang baik untuk proses pembelajaran, sehingga para siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep serta sulit untuk menjawab pertanyaan. Beberapa siswa merasa canggung sehingga hal ini menghalangi interaksi yang efektif antara mereka dan guru. Di kelas juga ada siswa yang lebih aktif dan mendominasi, sementara ada pula siswa yang memilih untuk menjauh. Tak ketinggalan, ada siswa yang lebih suka menggambar atau berbicara saat pelajaran berlangsung. yang akhirnya tidak memperhatikan penjelassn yang diberikan oleh Pendidik sehingga menyebabkan ketidakpahaman terhadap konsep matematika yang diberikan.

Dari hasil wawancara diperoleh informasi lainnya juga bahwa dalam pembelajaran matematika Pendidik masih belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, Pendidik cenderung menggunakan hafalan, yang mana siswa merasa bosan pada saat pembelajaran saat anak-anak di kelas tiga masih senang bermain, itu menunjukkan bahwa pemahaman mereka terhadap suatu konsep masih belum berkembang sepenuhnya. Menurut pengalaman saya selama observasi, siswa lebih suka diajak masuk ke dalam permainan yang dikaitkan dengan soal matematika, dan siswa akan menjadi paham jika pembelajaran dibalut dengan permainan. Oleh karena itu, saya ingin melakukan penelitian dengan

menggunakan pengajaran dan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Pembelajaran kooperatif merupakan metode pendidikan yang melibatkan siswa berkolaborasi dalam kelompok untuk meraih sasaran pembelajaran yang sama. Dalam pendekatan ini, siswa tidak hanya fokus pada pembelajaran individual mereka, tetapi juga saling mendukung dan berbagi ilmu dengan rekan-rekannya dalam kelompok. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap berbagai konsep, keterampilan sosial, serta hasil belajar mereka di berbagai bidang studi, seperti matematika (Rahmadani, 2025, hlm. 83).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat menciptakan suasana kelas yang efektif dimana siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas III dan menerima dukungan berkelanjutan atas kinerja yang sukses serta kesempatan untuk memperdalam pemahaman mereka tentang konsep-konsep yang dibahas. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa metode pembelajaran ini termasuk dalam jenis pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Metode ini memiliki langkah-langkah yang sesuai dengan sifat siswa di kelas III, yaitu, 1). Pendidik menyampaikan materi pada pembelajaran, 2). Siswa diajak membentuk kelompok diskusi, 3). Pemberian tugas kelompok (mengerjakan soal secara individu atau kelompok), 4). Turnamen (Kompetisi antar tim yang mewakili anggotanya), 5). Penghargaan kelompok (pemberian apresiasi kepada tim terbaik) (Astuti, 2022, hlm. 214-215).

Dengan sintaks tersebut diharapkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT para siswa mendapatkan pengalaman belajar yang baru dan tidak merasa jenuh di kelas karena mereka telah menguasai dan memahami materi secara menyeluruh. Ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperlihatkan pengetahuan yang mereka miliki dengan cara yang bervariasi. Di sini, siswa yang telah memahami materi dapat, contohnya, menampilkan pengetahuan mereka dalam bentuk ilustrasi, grafik, dan lain-lain, dan kelompok yang meraih nilai tertinggi akan dinyatakan sebagai pemenang.. Tentunya model yang digunakan juga tidak bisa berjalan lancar tanpa adanya media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim belajar, kondisi belajar, dan lingkungan belajar yang dikondisikan dan dikembangkan oleh Pendidik. Media pembelajaran merupakan komponen integral dalam sistem pembelajaran modern yang membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan efektif. Menurut Trisiana (2020, hlm. 33). Pada penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis web yaitu *Baamboozle*.

Baamboozle merupakan aplikasi online yang dapat dimanfaatkan di ruang kelas sebagai permainan edukatif yang cerdas, yang dapat dimainkan secara perorangan maupun dalam kelompok. Dengan demikian, para pendidik dapat memanfaatkan *baamboozle* sebagai alat pembelajaran guna memenuhi kebutuhan belajar siswa mereka. Selain itu, penggunaan alat ini dapat memperdalam pemahaman siswa mengenai matematika, karena mereka dapat lebih mudah menguasai konsep melalui interaksi dan diskusi dalam kelompok.

Menunjukkan bahwa pemanfaatan *platform Baamboozle* membuat proses pembelajaran menjadi lebih menawan dan melibatkan, yang pada gilirannya memperbaiki pencapaian siswa dalam belajar. Menurut Siti Marwah & Nurul Ain (2022, hlm. 70) Keunggulan penggunaan *Baamboozle* yaitu siswa tidak perlu masuk atau login untuk mengerjakan soal dalam kuis. Mereka hanya perlu memperhatikan pada layar yang ditampilkan oleh Pendidik sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif. Selain itu, permainan ini dimainkan dalam kelompok sehingga mendorong kerja sama di antara anggota kelompoknya.

Penelitian yang berkaitan dengan pendekatan pembelajaran kooperatif TGT dengan menggunakan media *Baamboozle* untuk meningkatkan pemahaman konsep, termasuk sebuah penelitian yang dilakukan oleh (Royani & Kelana, 2021) Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kualitas pembelajaran ketika diterapkannya model TGT. Hal ini menunjukkan bahwa temuan penelitian menunjukkan bahwa situasi pembelajaran dan penerapannya didukung oleh sikap siswa dengan persentase rata-rata 71%, yang masuk dalam kategori "baik". Kesulitan yang dihadapi siswa, dengan rata-rata 26%, terlihat pada indikator "pemahaman konsep".

Selanjutnya penelitian yang relevan dilakukan (Nabillah Putri Adinda Fahra dkk., 2025) Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat nilai rata-rata kelas eksperimen $82,31 >$ rata rata kelas kontrol $66,00$ dengan besar perbedaan $16,31\%$. Selain itu, pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi Baamboozle terhadap kemampuan pemahaman konsep IPA yaitu sebesar 2.16 berkategori sangat besar. Berdasarkan hasil tersebut, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi *Baamboozle* berpengaruh pada pemahaman konsep IPA dan dapat dijadikan salah satu model serta media pembelajaran untuk diterapkan pada pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan (Aulia dkk., 2024) oleh Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika. Besarnya peningkatan kemampuan pemahaman konsep yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi quizizz adalah $64,40$ nilai rata-rata pretes dan $81,57$ nilai rata-rata postes maka menghasilkan selisih $17,17$ poin atau sebesar $57,2\%$.

Berdasarkan penjelasan mengenai masalah yang telah disampaikan, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Aplikasi *Baamboozle* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Dasar"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini Adalah sebagai berikut:

1. Pemahaman konsep siswa rendah sehingga banyak siswa yang hasil belajarnya belum memenuhi KKTP
2. Pendidik kurang mengaplikasikan model dan metode pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada siswa
3. Model yang diaplikasikan Pendidik belum bervariasi sehingga kemampuan siswa dalam memahami konsep matematika masih rendah

C. Batasan Masalah

Agar dapat menghindari masalah yang akan dianalisis dalam studi ini, maka batasan untuk penelitian ditentukan sebagai berikut.:

1. Penelitian ini dilakukan di kelas III SDN Ciateul Bandung
2. Pokok bahasan yang dipilih dalam penelitian adalah Pelajaran matematika materi unsur-unsur bangun datar
3. Model pembelajaran yang digunakan adalah model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada kelas eksperimen dan model konvensional pada kelas kontrol
4. Aspek yang diteliti adalah kemampuan pemahaman matematis siswa SD yaitu, menyatakan ulang, mengelompokkan, mengaplikasikan dan memberikan contoh dan bukan contoh

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Aplikasi *Baamboozle* terhadap pemahaman konsep matematis siswa sekolah dasar dengan siswa yang menggunakan model konvensional?
2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata pemahaman konsep matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Baamboozle* dengan siswa yang menggunakan model konvensional?
3. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Baamboozle* terhadap pemahaman konsep matematis siswa Sekolah Dasar?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang akan dilakukan Adalah sebagai berikut, berdasarkan bagaimana topik penelitian dirumuskan sebelumnya:

1. Untuk mengetahui bagaimana gambaran proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Aplikasi *Baamboozle* terhadap pemahaman konsep matematis siswa sekolah dasar
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata pemahaman konsep matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Baamboozle* dengan siswa yang menggunakan model konvensional
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Baamboozle* terhadap pemahaman konsep matematis siswa sekolah dasar

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori cooperative learning tipe *Team Games Tournament* (TGT), dengan menunjukkan bagaimana integrasi permainan digital seperti *Baamboozle* dapat memperkaya langkah-langkah *Team Games Tournament* (TGT) dan meningkatkan pemahaman konsep unsur-unsur bangun datar dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

2. Secara Praktis

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah

a. Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah sehingga mutu lulusan sekolah tersebut semakin meningkatkan.

b. Bagi Pendidik

Sebagai suatu masukan dan menambah media pembelajaran untuk kegiatan mengajar sehingga dapat meningkatkan pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Sebagai suatu pembelajaran karena pada penelitian ini peneliti dapat mengaplikasikan segala pengetahuan yang di dapatkan selama perkuliahan maupun di luar perkuliahan.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mendukung penelitian-penelitian sejenis dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) baik sebagai rujukan, dukungan, maupun pembandingan.

G. Definisi Operasional

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

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang mengutamakan keaktifan siswa dalam bentuk kelompok dengan tujuan mencapai hasil belajar yang signifikan menggunakan berbagai permainan yang mana siswa tidak memiliki perbedaan serta batasan saat melaksanakan kegiatan pembelajaran maupun saat siswa menjadi tutor sebaya bagi teman-temannya model pembelajaran ini memiliki unsur bermain (Hermawan & Rahayu, (2020 hlm. 467). Sejalan dengan pendapat tersebut Alawiyah dkk, (2025, hlm. 72) juga mengungkapkan bahwa Metode pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) mampu mendukung siswa dalam belajar. Melalui permainan yang dimainkan, siswa merasa termotivasi untuk belajar dan mendapatkan kesempatan untuk saling berinteraksi serta berbagi ide tanpa batas untuk menyelesaikan masalah dalam kegiatan belajar. Menurut Setiawan dkk., (2021, hlm. 134) Ada beberapa langkah penerapan model pembelajaran TGT yang perlu diperhatikan yaitu; (1) kelompok heterogeny yang terdiri dari 3 hingga 5 siswa; (2) Pendidik menyiapkan materi ajar dan memilih anggota kelompok belajar yang akan menyelesaikan lembar kerja; (3) Siswa ikut serta dalam kompetisi di mana peserta dibagi sesuai dengan tingkat pencapaian; (4) Kelompok yang mencapai nilai tertentu akan mendapatkan penghargaan; (5) Siswa menjalani kuis pribadi untuk menilai perkembangan belajar mereka.

Berdasarkan berbagai pendapat diatas maka dapat di tarik kesimpulan bahwa Model pembelajaran TGT menekankan kerja sama dalam kelompok melalui permainan dan turnamen yang menarik. Strategi ini membantu meningkatkan motivasi, interaksi, dalam pemahaman konsep siswa melalui penyajian materi, kegiatan kelompok, game turnamen, penghargaan

kelompok, serta evaluasi individual.

2. *Baamboozle*

Baamboozle merupakan salah satu platform yang mampu menghadirkan aktivitas belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan mudah diakses sehingga dapat mendukung proses pembelajaran secara efektif. *Baamboozle* merupakan game edukasi berbasis web yang menawarkan berbagai permainan interaktif dan menarik (Kusyani & Adelina Ray, 2023, hlm. 466). Sedangkan menurut Yunita Andriyani dkk., (2024, hlm 818) *Baamboozle* dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena memiliki fitur inti berupa permainan kuis, yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik serta memotivasi siswa agar lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat diatas menurut Siti Marwah & Nurul Ain, (2022, hlm. 70) edugames *baamboozle* ini bisa digunakan untuk semua mata pelajaran, baik untuk menyampaikan materi maupun untuk pengambilan nilai ulangan harian, UTS maupun UAS. *Baamboozle* juga bisa digunakan untuk pembelajaran daring yang nantinya langsung terhubung melalui *screen sharing* layar *zoom meeting* atau aplikasi pembelajaran daring lainnya.

Berdasarkan berbagai pendapat diatas maka dapat di tarik kesimpulan bahwa *baamboozle* merupakan permainan edukatif yang berbasis internet, menyediakan berbagai jenis permainan interaktif yang menjadikan belajar lebih menyenangkan dan menarik.. Media ini efektif digunakan karena fitur utamanya berupa kuis mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Selain itu, *Baamboozle* bersifat fleksibel karena dapat digunakan pada semua mata pelajaran, baik untuk penyampaian materi maupun evaluasi seperti ulangan harian, UTS, dan UAS. *Baamboozle* juga mendukung pembelajaran daring dengan fitur *screen sharing* pada platform seperti *Zoom* dan aplikasi pembelajaran lainnya, sehingga menjadikannya media pembelajaran yang praktis, variatif, dan adaptif.

3. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep merupakan suatu kemampuan menerima, menyerap, serta mengerti suatu materi maupun informasi yang diperoleh

melalui serangkaian peristiwa yang dapat dilihat langsung maupun didengar yang disimpan di dalam pikiran yang nantinya dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari (Erina Susanti dkk., 2021, hlm. 686). Sedangkan Menurut Yani dkk., (2022, hlm. 440) pemahaman konsep matematis adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa dalam memahami materi yang dipelajari, di mana pemahaman yang dimiliki siswa hanya mengenal dan mengetahui tetapi mampu mengungkapkan kembali konsep yang telah dipelajari serta mampu mengaplikasikan konsep secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam menyelesaikan masalah matematis. Sejalan dengan definisi pemahaman konsep diatas, pemahaman konsep juga meliputi beberapa indikator yaitu: 1) Menyatakan ulang sebuah konsep, 2) Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya), 3) Memberi contoh dan non contoh dari konsep, 4) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis, 5) Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup dari konsep, 6) Menggunakan prosedur atau operasi tertentu, 7) Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah (Depdiknas, 2009).

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, maka dapat di tarik kesimpulan bahwa pemahaman konsep merupakan kemampuan siswa dalam memahami, mengolah, dan menerapkan informasi secara tepat dalam kehidupan maupun dalam penyelesaian masalah. Dalam konteks matematika, pemahaman konsep terlihat dari kemampuan siswa untuk menjelaskan kembali dan menggunakan konsep yang telah dipelajari secara akurat dan efektif.

H. Sistematika Skripsi

Menurut panduan buku penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) mahasiswa FKIP Universitas Pasundan (2022, hlm. 36-47) sistematika diterapkan untuk membantu penulis dalam penulisan skripsi dengan mudah. Penyusunan sistematika skripsi, sebagai berikut

1. Bagian Pembuka Skripsi

Bagian pembuka skripsi meliputi halaman sampul, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian

skripsi, kata pengantar, ucapan terimakasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi

- a. Bab I Pendahuluan, meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, Batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi
- b. Bab II Kajian teori dan Kerangka Pemikiran, meliputi deskripsi teoritis yang menekankan pada hasil analisis atas konsep mengenai hasil penelitian menggunakan model yang digunakan dan hasil penelitian terdahulu yang menunjang peraturan setara dengan persoalan penelitian yang dikaji.
- c. Bab III Metode Penelitian, meliputi pendekatan penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, Teknik analisis data, dan prosedur penelitian, serta jadwal penelitian.
- d. Bab IV Hasil Penelitian, membahas tentang hasil penelitian menggunakan model yang digunakan dan diskusi tentang temuan penelitian yang ditunjukkan untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan
- e. Bab V Simpulan dan Saran, berisi kesimpulan dan saran terhadap pembahasan yang telah di bahas dan hasil ppenelitian serta memberikan saran kepada berbagai pihak.

3. Bagian Akhir Skripsi

- a. Daftar Pustaka, pengumpulan data yang berisi jurnal atau daftar buku yang digunakan sebagai referensi dalam penulisan.
- b. Lampiran, berisi dokumen-dokumen tambahan untuk menunjang kelengkapan skripsi