BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keberhasilan suatu negara berawal pada sudut kualitas pembelajarannya. Pembelajaran merupakan adanya siswa yang belajar dan adanya guru yang mengajar, dimana proses pembelajaran bukan hanya hasil pembelajaran akan tetapi fokusnya pada proses dan tercapainnya suatu pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya fokus pada pemberian pengetahuan dari guru ke siswa, tetapi juga melibatkan berbagai sumber belajar yang bisa membantu siswa mencapai tujuan pendidikan. Oleh karena itu, pembelajaran merupakan suatu proses yang aktif, dinamis, dan berpusat pada peserta didik, sehingga mampu membantu pengembangan potensi diri siswa secara optimal (Amaliyah & Rahmat, 2021).

Selain itu, menurut Alvira et al. (2024) dalam proses pembelajaran, berbagai kegiatan yang dirancang agar peserta didik dapat mengalami proses belajar. Pembelajaran harus disusun secara teratur agar peserta didik dapat mengalami perubahan perilaku yang diinginkan (Alvira et al., 2024). Pendapat ini menunjukkan bahwa peran guru tidak hanya sekadar memberi informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, menyenangkan, dan berarti, sehingga peserta didik bisa berkembang dalam kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan mandiri (Fitriyanti & Hidayati, 2025).

Dalam pembelajaran, kemampuan pemahaman konsep sangat penting karena menjadi dasar bagi siswa untuk mempelajari materi secara dalam dan menerapkannya dalam berbagai keadaan. Memahami konsep bukan hanya tentang menghafal rumus atau definisi, tetapi juga tentang kemampuan siswa

menghubungkan pengetahuan lama dengan pengetahuan baru (Amaliyah & Rahmat, 2021). Dengan memahami konsep secara baik, siswa bisa berpikir secara logis, menyelesaikan masalah dengan teratur, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Selain itu, pemahaman konsep juga membantu siswa dalam membangun struktur pengetahuan yang bermakna, sehingga mereka mampu menafsirkan, menjelaskan, dan menggunakan konsep tersebut dalam konteks kehidupan nyata.

Menurut Anderson (dalam Aisyah & Putra, 2024) terdapat tujuh aspek kemampuan pemahaman konsep yang meliputi: yaitu : 1) Menafsirkan (*Interpreting*); 2) Memberikan Contoh (*Exemplifying*); 3) Mengklasifikasikan (*Classifying*); 4) Meringkas (*Summarizing*); 5) Menarik Inferensi (*Inferring*); 6) Membandingkan (*Comparing*) dan; 7) Menjelaskan (*Explaining*). Ketujuh aspek tersebut saling berkaitan dan membentuk kemampuan secara baik dalam memahami suatu konsep secara utuh. Dengan menguasai seluruh aspek tersebut, siswa dapat mengaitkan pengetahuan yang dimiliki dengan situasi baru serta mampu mengaplikasikannya secara efektif.

Kemampuan pemahaman konsep yang masih rendah, disebabkan oleh siswa belum bisa menghubungkan pengetahuan yang sudah dimilikinya dengan konsep baru yang sedang dipelajari. Hal ini bisa dilihat dari kesulitan siswa dalam menjelaskan kembali materi dengan kalimat sendiri, memberi contoh yang jelas, atau menerapkan konsep tersebut ke dalam situasi yang berbeda.

Masalah rendahnya kemampuan pemahaman konsep juga terlihat di SD N Karangjati 04, terutama pada siswa kelas IIA dan IIB. Permasalahan tersebut dilihat dari hasil tes yang dilakukan dalam studi pendahuluan. Berdasarkan analisis data studi pendahuluan tersebut ditemukan bahwa sebagian besar siswa

memiliki kemampuan pemahaman konsep yang rendah. Adapun dalam penelitian ini, peneliti melakukan studi pendahuluan mengenai soal kemampuan pemahaman konsep yang diberikan kepada siswa. Peneliti memberikan soal kepada siswa kelas IIA berjumlah 20 siswa dan kelas IIB berjumlah 20 siswa. Sehingga total keseluruhan siswa tersebut 40 siswa.

Berdasarkan hasil jawaban salah satu siswa dapat dianalisis bahwa pada No. 5 dengan indikator menyimpulkan (*infering*) dan soal No. 7 dengan indikator menjelaskan (*explaining*) jawaban yang diberikan masih kurang tepat. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya mampu menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia serta belum dapat menguraikan alasan atau penjelasan secara logis dan sistematis. Kemungkinan penyebabnya yaitu kurangnya pemahaman mendalam terhadap konsep dasar yang mendasari soal, serta keterbatasan dalam menghubungkan antara konsep yang telah dipelajari dengan konteks permasalahan yang diberikan.

Dengan demikian, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konseptual agar siswa mampu menafsirkan, menyimpulkan, dan menjelaskan materi dengan lebih baik. Hal ini diperkuat dari hasil analisis soal studi pendahuluan sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Hasil Studi Pendahuluan

Indikator	Kelas IIA	Kelas IIB	Rata-rata
Menafsirkan *(interpreting)*	36%	29%	33,50%
Memberikan contoh (*Exemplifying*)	30%	24%	26,88%
Mengklasifikasikan	30%	31%	30,63%

(classifying)			
Meringkas *(summarizing)*	30%	26%	28,13%
Menyimpulkan *(infering)*	13%	20%	16,25%
Membandingkan *(comparing)*	29%	24%	26,25%
Menjelaskan *(explaining)*	16%	14%	15,00%
RATA-RATA	**26,28%**	**24%**	**25,14%**

Berdasarkan tabel diatas dapat dianalisis bahwa pada indikator : Menafsirkan (*interpreting*) rata-rata presentase sebesar 33,50%, indikator Memberikan contoh (*Exemplifying*) presentase sebesar 26,88%, indikator Mengklasifikasikan *(classifying)* dengan presentase sebesar 30,63%, Meringkas *(summarizing)* sebesar 28,13%, Menyimpulkan *(infering)* sebesar 16,25%, Membandingkan *(comparing)* sebesar 26,25%, dan indikator Menjelaskan *(explaining)* sebesar 15,00%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa di kelas II SD Karangjati 04 kemampuan pemahaman konsep masing tergolong rendah.

Di SD N Karangjati 04, model pembelajaran yang diterapkan oleh guru kelas II masih monoton, dimana guru sering menggunakan metode ceramah saja. Selain itu, model pembelajaran yang menggunakan metode konvesional dan mengandalkan buku LKS saja sebagai media pembelajaran. Hal tersebut membuat proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan cenderung berpusat pada guru. Sehingga menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran, mudah merasa bosan, dan tingkat pemahaman terhadap materi pun rendah. Akibatnya, tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal.

Berdasarkan hasil analisis soal studi pendahuluan, peneliti juga melakukan wawancara sebagai salah satu sumber data yang mendukung. Dari hasil

wawancara bahwa kemampuan pemahaman konsep siswa masih sangat rendah dikarenakan guru masih sering menggunakan model pembelajaran konvesional yang hanya berpusat pada guru seperti ceramah. Sehingga menyebabkan siswa cenderung pasif dan tidak ikut terlibat aktif selama kegiatan proses pembelajaran berlangsung. Hal ini tentunya berpengaruh pada kemampuan pemahaman konsep siswa hanya lebih banyak mendengarkan materi materi yang disampaikan oleh guru tetapi tidak bisa memahami makna atau konsep dari materi yang telah diterima. Untuk itu kemampuan pemahaman konsep siswa penting untuk dikembangkan agar kedepannya siswa mampu memecahkan permasalahan dengan tepat.

Selain itu, peneliti telah menyebarkan lembar angket kepada siswa dan mengumpulkan data tentang proses kegiatan pembelajaran. Angket ini diberikan kepada siswa kelas II SD Negeri Karangjati 04, dan berisi pertanyaan tentang indikator kemampuan pemahaman konsep, model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran. Penyataan ini didukung dengan hasil analisis angket siswa sebagai berikut:

Tabel 1. 2 Hasil Angket Studi Pendahuluan

Indikator	Kelas IIA	Kelas IIB	Rata-rata
Media Pembelajaran	35,00%	41,66%	38,33%
Model Pembelajaran	29,16%	35,00%	32,08%
Pemahaman Konsep	29,37%	31,25%	30,31%

Berdasarkan hasil analisis angket studi pendahuluan, rendahnya kemampuan pemahaman konsep siswa kelas II disebabkan oleh media pembelajaran dan model pembelajaran yang kurang sesuai. Model pembelajaran yang kurang tepat membuat siswa merasa jenuh dalam proses pembelajaran. Hal ini membuat siswa kehilangan semangat dan dorongan untuk mengikuti

pelajaran, sehingga pembelajaran menjadi pasif, hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa berusaha memahami materi dengan lebih dalam. Jika siswa tidak terlibat aktif dalam berpikir, bertanya, atau mencari pemahaman sendiri, maka informasi yang diterima tidak akan bertahan lama dan mudah dilupakan. Akibatnya, kemampuan siswa dalam memahami, menghubungkan, serta menerapkan konsep ke dalam kehidupan nyata menjadi menurun, yang secara keseluruhan memengaruhi kualitas pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan kerangka atau pola pedagogis yang dirancang untuk mengorganisasikan interaksi antara guru, siswa. Menurut Utami (2023) model pembelajaran merupakan konsep yang menjelaskan keadaan belajar, termasuk kurikulum, mata pelajaran, desain unit, bahan pembelajaran, buku teks, program multimedia, serta program komputer yang mendukung proses belajar. Model pembelajaran merupakan cara yang digunakan dalam proses belajar mengajar, dengan tujuan untuk merencanakan kegiatan belajar, termasuk perangkat pembelajaran dan penyusunan materi ajar.

Model pembelajaran berbasis permainan yaitu pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa, karena pembelajaran tersebut tidak hanya berfokus pada kemampuan kognitif, melainkan juga pada pengembangan sikap dan keterampilan motorik (Rizqi et al., 2025). Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga menunjang agar proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media yang tepat dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih konkret, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, media pembelajaran berperan penting dalam memperkuat efektivitas pembelajaran serta membantu siswa mencapai tujuan

belajar secara optimal.

Model *Game Based Learning* memberikan nuansa permainan yang menumbuhkan motivasi dan semangat belajar, sementara media Papan Tembak menghadirkan pengalaman belajar langsung melalui aktivitas fisik dan tantangan yang menarik. Kolaborasi keduanya mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, bekerja sama, serta berpikir kritis dalam memecahkan soal yang berkaitan dengan materi pelajaran. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep semata, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, konsentrasi, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

Permasalahan di SD tersebut dapat diatasi dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat dan inovatif. Model pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar, dengan tujuan untuk merencanakan kegiatan belajar, termasuk perangkat pembelajaran dan penyusunan materi ajar. Model pembelajaran *Game Based Learning* merupakan kegiatan belajar yang disengaja dirancang dengan menggunakan permainan atau game untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan merupakan bentuk pembelajaran yang berpusat pada peserta belajar, menggunakan permainan digital maupun non-digital untuk mendukung proses belajar (Marini et al.,2025).

Media pembelajaran merupakan berbagai alat atau benda yang digunakan dalam proses belajar mengajar, dengan tujuan menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran (Dwi Amanda et al., 2023) . Melalui media pembelajaran, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi karena informasi yang disampaikan menjadi lebih konkret dan visual. Selain itu, penggunaan media juga dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat daya ingat, serta menciptakan

suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta materi yang akan diajarkan agar hasil belajar dapat tercapai secara optimal.

Namun kenyataannya di lapangan masih banyak guru yang masing mengandalkan LKS sebagai media pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran yang kurang bervariatif dapat menyebabkan proses belajar menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa, sehingga siswa cenderung pasif dan tidak terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Akibatnya, kemampuan pemahaman konsep siswa menjadi rendah karena hanya menerima informasi secara satu arah tanpa adanya kesempatan untuk mengeksplorasi, berdiskusi, atau menemukan konsep melalui pengalaman langsung.

Selain itu media pembelajaran yang kurang menarik juga membuat siswa kurang interaktif dalam proses pembelajaran. Hal ini mengakibatkan kemampuan pemehaman konsep siswa rendah. Jika media pembelajaran tidak bisa membuat siswa penasaran dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, maka proses belajarnya hanya sekadar mendengar dan melihat tanpa ada eksplorasi atau partisipasi aktif. Akibatnya, siswa kesulitan memahami konsep secara utuh, tidak bisa menghubungkan pengetahuan baru dengan yang sudah diketahui sebelumnya, serta mudah lupa apa yang sudah dipelajari.

Media Papan Tembak merupakan media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam proses belajar di kelas. Media ini berbentuk papan besar yang ditempel di tembok kelas dan berisi beberapa kolom atau kotak dengan nomor tertentu. Setiap kolom berisi tantangan atau soal yang telah disiapkan oleh guru sesuai dengan materi

pembelajaran. Media ini tidak hanya melatih pemahaman konsep siswa terhadap materi, tetapi juga menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat, melatih kerja sama kelompok, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan aktif. Selain itu, kegiatan ini membantu siswa belajar melalui pengalaman langsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berkesan.

Dengan kombinasi antara model pembelajaran *Game Based Learning* dan media Papan Tembak, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Model *Game Based Learning* memberikan nuansa permainan yang menumbuhkan motivasi dan semangat belajar, sementara media Papan Tembak menghadirkan pengalaman belajar langsung melalui aktivitas fisik dan tantangan yang menarik. Kolaborasi keduanya mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, bekerja sama, serta berpikir kritis dalam memecahkan soal yang berkaitan dengan materi pelajaran. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep semata, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, konsentrasi, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Papan Tembak Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar".

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas II Sekolah Dasar dalam penggunaan model pembelajaran *Game Based*

Learning berbantuan media papan tembak pada siswa Sekolah Dasar?

2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media papan tembak terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa kelas II Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas II SD Negeri Karangjati 04 dalam penggunaan model *Game Based Learning* berbantuan media papan tembak.
2. Terdapat pengaruh penggunaan model *Game Based Learning* berbantuan media papan tembak kemampuan pemahaman konsep siswa kelas II SD Negeri Karangjati 04.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Menambah ilmu dan wawasan bagi peneliti mengenai pengaruh *Game Based Learning* berbantuan media papan tembak terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa kelas II Sekolah Dasar.
2. Memberikan referensi bagi peneliti lanjutan mengenai pengembangan pembelajaran dengan *Game Based Learning* berbantuan media papan tembak terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa kelas II SD.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

a. Sebagai referensi untuk pengembangan model pembelajaran.
b. Mengetahui pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan media papan tembak terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa kelas II SD.
c. Sebagai alternatif pembelajaran dalam proses mengajar siswa.

2. Bagi Siswa
   a. Dengan pembelajaran model *Game Based Learning* berbantuan media papan tembak terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa dapat melatih kemampuan bekerja sama.
   b. Penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media papan tembak terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran dapat melatih kemampuan siswa dalam memahami masalah.
3. Bagi Sekolah

   Memberikan dorongan bagi sekolah dalam peningkatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam pemahaman konsep Bahasa Indonesia.
4. Bagi Peneliti

   Sebagai pengalaman dan menambah wawasan keilmuan dalam penelitian pengaruh penggunaan model *Game Based Learning* berbantuan papan tembak terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa kelas II.