BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan saat ini menghadapi tuntutan yang semakin meningkat bagi guru untuk bekerja lebih keras dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa. Hal ini berkaitan erat dengan metode atau pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa (Sanjaya, 2016). Seiring dengan perubahan zaman, sektor pendidikan juga mengalami kemajuan yang signifikan, terutama dalam konteks pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada penguasaan keterampilan berpikir tingkat tinggi, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas (Trilling & Fadel, 2019). Perkembangan ini bertujuan untuk membantu peserta didik mempersiapkan diri menjadi individu yang kritis, aktif, kreatif, dan inovatif, sehingga mampu menghadapi tantangan globalisasi dan pesatnya perkembangan. Dalam rangka mewujudkan tuntutan pembelajaran abad ke-21 tersebut, diperlukan dukungan dari sistem pendidikan yang adaptif dan berkelanjutan. Salah satu upaya yang telah dilakukan oleh sektor pendidikan adalah pengembangan dan inovasi metode pembelajaran dalam sistem pendidikan agar lebih efektif dan berpusat pada peserta didik (Arends, 2022).

Peranan pendidikan memiliki signifikansi yang sangat penting dalam kemajuan suatu negara karena melalui pendidikan dapat dihasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing (Tilaar, 2022). Pendidikan memiliki kemampuan untuk membentuk individu yang berpengetahuan, terampil, serta memiliki sikap dan karakter yang baik Proses pendidikan dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain sarana dan prasarana pendidikan, karakteristik siswa, materi pembelajaran, serta kualitas sumber daya manusia yang berperan dalam membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir

(Slameto, 2016). Salah satu perubahan yang diharapkan terjadi pada peserta didik melalui proses pembelajaran adalah meningkatnya pemahaman konsep, yang menjadi dasar dalam penguasaan materi pembelajaran). Faktor-faktor tersebut sangat dipengaruhi oleh cara guru menyampaikan materi dan strategi pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas (Sanjaya, 2016).

Keterbatasan sarana dan prasarana yang tersedia dapat menyebabkan proses belajar mengajar menjadi monoton dan mengurangi keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Akibatnya, pemahaman konsep peserta didik terhadap materi yang disampaikan dapat menjadi kurang maksimal. Terlebih lagi, peserta didik memiliki latar belakang yang beragam. Pemahaman konsep diartikan sebagai kemampuan siswa untuk menguasai sejumlah materi pembelajaran, bukan hanya mengenal dan mengetahui, tetapi juga mampu mengungkapkan kembali konsep tersebut dengan cara yang lebih sederhana dan dapat menerapkannya kembali, Rosmawati (2022). Pemahaman adalah kemampuan siswa dalam menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru, Susanto (2023). Pemahaman juga mencakup sejauh mana siswa dapat memahami dan mengerti apa yang dibaca, dilihat, dialami, serta hasil penelitian atau observasi yang dirasakan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru saat itu menunjukkan pemahaman konsep siswa dan kolaborasi siswa masih rendah. Permasalahan tersebut diperoleh dengan adanya bukti dari hasil wawancara mengenai model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan serta permasalahan pemahaman siswa sebagai berikut:

Terkait model apa yang sering digunakan selama ini dalam proses pembelajaran? Penerapan model berbasis *game* apakah sudah pernah digunakan?, hasil dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada guru kelas IV SDN Lemahireng 01 memgatakan bahwa:

Guru kelas IV SDN Lemahireng 01 menyatakan bahwa metode ceramah

masih sering dan dianggap efektif, namun ia belum pernah mengguanakan model berbasis permainan karena keterbatasan waktu dan kesulitan mengendalikan anak agar tetap kondusif, meskipun menggunakan media LCD untuk menampilkan *PowerPoint* atau video interaktif untuk menghindari kebosanan. Penggunaan metode ceramah dengan media seadanya diakui berdampak pada pemahaman konsep siswa, membuat mereka kurang fokus dan kurang terlibat, tetapi kemampuan kolaborasi siswa umumnya sudah mulai berkembang melalui latihan dan pembiasaan, terutama saat menggunakan model kooperatif seperti *Game Based Learning* dalam pembelajaran IPAS untuk melatih diskusi dan berbagi peran. Tantangan utama yang dihadapi dalam menumbuhkan kolaborasi adalah perbedaan karakter siswa dan keterbatasan waktu, yang diantisipasi dengan penyiapan media dan metode yang lebih matang dan sesuai.

Pemahaman konsep siswa dalam penelitian ini diukur berdasarkan tujuh indikator pemahaman konsep yang merujuk pada pendapat Anderson dan Krathwohl (2023) dalam revisi Taksonomi Bloom, yaitu: (1) menafsirkan, (2) mencontohkan, (3) mengklasifikasikan, (4) merangkum, (5) menyimpulkan, (6) membandingkan, dan (7) menjelaskan. Ketujuh indikator tersebut digunakan sebagai acuan untuk melihat sejauh mana siswa mampu memahami dan mengolah konsep yang dipelajari secara bermakna. Rendahnya kemampuan pemahaman konsep siswa diperkuat melalui hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti terhadap siswa kelas IV SDN Lemahireng 01, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu memenuhi ketujuh indikator pemahaman konsep secara optimal, khususnya dalam menafsirkan dan menjelaskan materi pembelajaran.

Berdasarkan wawancara dan studi pendahuluan tentang pembelajaran IPAS di kelas IV. Pencapaian ini dapat diamati dari hasil evaluasi yang dicapai siswa yang cenderung rendah yaitu dari segi pemahaman konsep siswa untuk memahami persoalan. Hal ini didukung dengan hasil studi pendahuluan pada kelas IV A dan IV B terdapat 30 siswa.di kedua kelas tersebut, siswa telah menyelesaikan soal pemahaman konsep dengan hasil presentase sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Rata-Rata Hasil Soal Studi Pendahuluan

No.	Indikator Pemahaman Konsep Menurut Anderson & Krathwohl	Kelas IV A	Kelas IV B	Rata-rata
1.	Menafsirkan	38,33%	47,50%	42,92%
2.	Mengklasifikasikan	39,17%	45,00%	42,08%
3.	Memberikan Contoh	40,83%	44,17%	42,50%
4.	Meringkas	44,17%	47,50%	45,83%
5.	Menyimpulkan	30,83%	45,00%	37,92%
6.	Membandingkan	42,50%	52,50%	47,50%
7.	Menjelaskan	45,00%	51,67%	48,33%
	Rata-Rata	40,1%	47,60%	43,86%

Dari data pada tabel tersebut, hasil analisis data pemahaman konsep siswa kelas IV A dan IV B SDN Lemahireng 01 yang diukur berdasarkan indikator Anderson & Krathwohl (2020), diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 43,86%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa tingkat pemahaman konsep secara umum masih tergolong rendah. Jika dilihat per kelas, kelas IV A memperoleh rata-rata 40,1%, sedangkan kelas IVB memperoleh rata-rata 47,6% yang berarti kelas IVB memiliki kemampuan pemahaman konsep yang lebih baik.

Berdasarkan tiap indikator, nilai tertinggi terdapat pada aspek menjelaskan 48,33% dan membandingkan 47,50%, yang menunjukkan bahwa siswa relatif lebih mampu memahami materi dengan caar menguraikan dan membedakan konsep. Sementara itu. Nilai terendah terdapat pada indikator menyimpulkan 37,92%, yang menandakan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menarik kesimpulan dan informasi yang diperoleh. Perbedaan hasil antara kedua kelas menunjukkan bahwa faktor-faktor sseperti variasi model pembelajaran, penggunaan media dan tingkat keterlibatan siswa dalam proses belajar berpengaruh terhadap kamampuan pemahaman konsep. Kelas IV B yang memiliki hasil lebih tinggi diduga karena pembelajaran di kelas tersebut lebih interaktif dan melibatkan penggunaan media pembelajaran seperti LCD dan video interaktif yang dapat membantu siswa memahami materi secara visual.

Secara keseluruhan, hasil ini mengindikasi bahwa guru perlu meningkatkan penggunaan metode pembelajaran aktif dna inovatif, misalnya model berbasis game agar siswa lebih terlibat dalam proses belajar. Dengan demikian kemapuan siswa dalam memahami, menginterpretasi, dan menyimpulkan konsep diharapkan dapat meningkat secara signifikan.

Pemahaman konsep mengacu pada kemampuan siswa dalam mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sehingga membentuk kerangka berpikir yang utuh dan bermakna (Kurniasih & Sani, 2018). pemahaman konsep merupakan variabel penting yang perlu dijadikan fokus dalam setiap penelitian pendidikan. Upaya peningkatan pemahaman konsep harus terus dikembangkan dengan inovasi model, metode, dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan perkembangan teknologi.

Pembelajaran yang selama ini diberikan di sekolah lebih banyak menekankan pada perkembangan kemampuan analisis dan kurang mengembangkan kemampuan berfikir intuitif, Menurut Bruner (2019).

Padahal berfikir intuitif sangat penting, sebab setiap disiplin mempunyai konsep-konsep, prinsip, dan prosedur yang harus dipahami sebelum seseorang dapat belajar. Oleh itu karena pemahaman konsep dalam proses kegiatan belajar dan mengajar sangat penting dan perlu diterapkan. Hal ini berguna agar siswa dalam melakukan proses pembelajaran tidak hanya memahami materi saja, Namun juga mampu menjelaskan dan menerapkan konsep-konsep yang berkaitan dengan pembelajaran yang telah diterimanya dalam kehidupan sehari-hari siswa. Sebagaimana diketahui bahwa pada suatu proses tahapan pemahaman konsep perlu terlebih dahulu mengetahui konsep-konsep tersebut dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, pemahaman konsep kenampakan alam dan buatan merupakan salah satu materi penting yang harus dikuasai oleh siswa, khususnya pada jenjang kelas IV. Namun, pada kenyataannya, masih banyak ditemukan siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami perbedaan antara kenampakan alam dan kenampakan buatan, serta kurang mampu mengidentifikasi contoh-contoh nyata dari kedua konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Kesulitan ini seringkali disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, di mana guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan penjelasan satu arah tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa, kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta terbatasnya pengalaman.

Kolaborasi merupakan salah satu keterampilan penting yang perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Kolaborasi dapat diartikan sebagai kemampuan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain dalam mencapai tujuan bersama melalui pembagian tugas, saling menghargai pendapat, serta tanggung jawab terhadap hasil kelompok. Dalam konteks pembelajaran, kemampuan kolaborasi membantu siswa untuk tidak hanya memahami materi pelajaran, tetapi

juga melatih keterampilan sosial, komunikasi, dan empati antar teman. Melalui kegiatan kolaboratif, siswa belajar untuk mendengarkan, berkontribusi, dan menyelesaikan permasalahan secara bersama-sama, sehingga tercipta suasana belajar yang aktif, partisipatif, dan bermakna.

Abad ke-21 menuntut peserta didik untuk memiliki berbagai keterampilan esensial yang tidak hanya mencakup penguasaan materi pelajaran, tetapi juga kemampuan sosial dan kognitif yang kompleks. Salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki adalah keterampilan kolaborasi. Kolaborasi adalah kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama melalui komunikasi yang efektif, saling menghargai, dan kontribusi aktif dalam tim (Sukardi, 2021).

Dalam konteks pendidikan, kolaborasi sangat diperlukan karena mendorong siswa untuk saling belajar, berdiskusi, dan memecahkan masalah secara bersama-sama. Kolaborasi juga mencerminkan nilai-nilai demokratis dalam proses pembelajaran seperti keterbukaan, toleransi, dan tanggung jawab (Wahyuni & Hendrawan, 2022). Namun, di lapangan, kemampuan ini masih sering diabaikan karena sebagian besar proses pembelajaran masih bersifat individual dan berorientasi pada capaian kognitif semata.

Selain itu berdasarkan hasil pengisian angket kolaborasi yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN Lemahireng 01, diperoleh gambaran bahwa tingkat kolaborasi siswa masih bervariasi. Sebagian siswa sudah menunjukkan sikap bekerja sama dengan baik, seperti aktif berdiskusi, saling membantu teman yang kesulitan, dan menghargai pendapat orang lain. Namun, masih ditemukan beberapa siswa yang cenderung pasif, kurang berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, serta kurang mampu menyelesaikan tugas secara bersama-sama. Diperkuat dengan hasil angket kolaborasi siswa. Rendahnya kemampuan ini juga terlihat setelah peneliti membagikan angket kolaborasi terhadap siswa kelas IV SDN Lemahireng 01.

Pencapaian ini dapat diamati dari hasil evaluasi yang dicapai siswa yang cenderung rendah yaitu dari segi kolaborasi siswa. Hal ini didukung dengan hasil angket kolaborasi pada kelas IV A dan IV B terdapat 30 siswa.di kedua kelas tersebut, siswa telah menyelesaikan angket kolaborasi dengan hasil presentasi sebagai berikut:

Tabel 1. 2 Rata-Rata Hasil Angket Kolaborasi

No.	Indikator Kemampuan Kolaborasi Menurut Johnson (2016)	Kelas IV A	Kelas IV B	Rata-rata
1	Saling Ketergantungan Positif	50%	48%	54,4%
2.	Tanggung Jawab Individu	45%	42%	48,3%
3.	Interaksi Tatap Muka	52%	50%	56,7%
4.	Keterampilan Sosial	55%	53%	60%
5.	Evaluasi Kelompok	48%	45%	51,7%
	Rata-Rata	55,6%	52,9%	54,22%

Berdasarkan hasil analisis data kolaborasi siswa kelas IV A dan IV B SDN Lemahireng 01 yang diukur menggunakan indikator menurut Johnson (2016), diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 54,22%. Nilai ini menunjukkan bahwa kolaborasi siswa berada pada kategori sedang, yang berarti siswa sudah mulai mampu bekerja sama dalam kelompok, namun masih memerlukan bimbingan dan pembiasaan lebih lanjut. Jika dibandingkan antar kelas, kelas IV A memperoleh rata-rata 55,6%, sedangkan kelas IV B memperoleh

rata-rata 52,9%, sehingga dapat disimpulkan bahwa kolaborasi siswa kelas IV A sedikit lebih tinggi dibandingkan kelas IV B.

Jika dilihat berdasarkan setiap indikator, nilai tertinggi terdapat pada aspek keterampilan sosial (60%), yang menunjukkan bahwa siswa relatif mampu berinteraksi dengan baik, menghargai pendapat teman, dan menjaga hubungan positif selama kegiatan kelompok berlangsung. Sementara itu, nilai terendah terdapat pada indikator tanggung jawab individu (48,3%), yang mengindikasikan bahwa masih terdapat siswa yang kurang aktif atau bergantung pada anggota kelompok lain dalam menyelesaikan tugas.

Perbedaan hasil antar indikator ini menunjukkan bahwa meskipun siswa sudah mampu bekerja sama, namun kemandirian dan tanggung jawab pribadi dalam kelompok masih perlu ditingkatkan. Secara umum, hasil ini mencerminkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas kelompok sudah berjalan cukup baik, namun masih perlu penguatan dalam hal pembagian peran dan tanggung jawab individu agar setiap siswa dapat berpartisipasi secara optimal dalam proses kolaborasi.

Hal ini didukung dengan pengamatan dan hasil perolehan angket studi pendahluluan proses kegiatan pembelajaran siswa kelas IV A dan IV B SDN Lemahireng 01, dimana dalam angket yang berisi pernyataan mengenai indikator kemampuan untuk memahami konsep, pilihan model pembelajaran serta penggunaan media yang digunakan oleh guru dalam konteks pengajaran. Diperoleh rincian rata-rata dari angket peroses pembelajaran siswa kelas IV antara lain

Tabel 1. 3 Hasil Angket Studi Pendahuluan

No.	Kelas	IV A	IV B	Rata-Rata
1.	Pemahaman Konsep	60,5%	53%	56,35%
2.	Model Pembelajaran	55,25%	52%	53,12%
3.	Media pembelajaran	48,3%	47%	47,15%
4.	Kolaborasi	51,25%	50,15%	50,70%
	Rata-Rata	56%	50,80%	53,40%

Berdasarkan data tersebut, rata-rata keseluruhan sebesar 53,40% menunjukkan bahwa kondisi awal pembelajaran di kelas IV A dan IV B masih tergolong rendah. Aspek pemahaman konsep memiliki nilai tertinggi (56,35%), namun belum optimal karena pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa secara aktif.

Aspek model pembelajaran (53,12%) dan kolaborasi (50,70%) juga masih rendah, yang diduga disebabkan oleh minimnya kegiatan diskusi dan kerja kelompok terstruktur. Sementara itu, aspek media pembelajaran memperoleh nilai terendah (47,15%), menandakan bahwa media yang digunakan kurang menarik dan belum membantu siswa memahami materi secara konkret. Secara umum, rendahnya capaian pada keempat aspek tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif, didukung media pembelajaran yang menarik, serta kegiatan kolaboratif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Permasalahan ini menjadi semakin kompleks ketika dihadapkan pada tuntutan kurikulum yang menekankan penguasaan kompetensi dasar serta pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif sebagai bagian dari keterampilan abad ke-21. Kurikulum

Merdeka Belajar, misalnya, menuntut guru untuk mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan guna mendorong partisipasi aktif peserta didik (Kemendikbudristek, 2022). Namun demikian, implementasi kurikulum tersebut di lapangan masih menghadapi berbagai kendala, terutama dalam pemanfaatan media dan penerapan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran (Sanjaya, 2016). Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk menemukan solusi yang mampu mengatasi permasalahan tersebut, salah satunya melalui penerapan model pembelajaran inovatif yang berorientasi pada aktivitas dan pengalaman belajar siswa (Arends, 2022).Oleh karena itu, perlu adanya upaya dari guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran kolaboratif, seperti penerapan model pembelajaran kooperatif, proyek kelompok, atau *game based learning* yang dapat menumbuhkan rasa tanggumg jawab, saling ketergantungan positif, seerta keterampilan sosial siswa. Melalui upaya tersebut diharapkan kemampuan kolaborasi siswa dapat meningkat.

Terdapat berbagai variasi model pembelajaran yang kreatif yang berpotensi meningkatkan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran tersebut adalah *Game Based Learning.* "*Game Based Learning* adalah pendekatan sistematis dalam pendidikan yang memanfaatkan prinsip permainan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar." (Winatha, & Setiawan,2020) Model pembelajaran *Game Based Learning* juga mendorong guru untuk menciptakan situasi yang memungkinkan peserta didik belajar secara aktif dan menemukan pengetahuan sendiri (Maharani & Hardini, 2017).

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa adalah model *Game Based Learning (GBL)* media JELAJAH . Model *GBL* merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai media untuk

mencapai tujuan pembelajaran. Melalui permainan, siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan, aktif, dan kolaboratif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep yang dipelajari. Papan permainan interaktif sebagai media pembelajaran juga dapat membantu siswa dalam memahami konsep secara konkret melalui pengalaman langsung.

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media JELAJAH dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada berbagai mata pelajaran. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Sari (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media papan permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep dan kolaborasi siswa pada materi IPAS di sekolah dasar. Siswa yang belajar dengan menggunakan media papan permainan menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan metode konvensional. Selain itu, siswa juga lebih aktif, antusias, dan mampu bekerja sama dalam kelompok selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo (2019), yang menyatakan bahwa *model Game Based Learnin*g dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa pada materi IPAS di sekolah dasar. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis permainan cenderung lebih mudah memahami materi.

Lebih lanjut, penggunaan papan permainan interaktif dalam pembelajaran juga dapat membantu guru dalam mengelola kelas dan menciptakan suasana belajar yang kondusif. Guru dapat memfasilitasi diskusi, kolaborasi, dan kompetisi sehat antar siswa melalui permainan, sehingga siswa tidak hanya belajar secara individu, tetapi juga belajar bekerja sama dalam kelompok. Hal ini sangat penting dalam pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa, yang merupakan salah satu tujuan pendidikan abad 21. Selain itu, papan

permainan interaktif juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Disisi lain, tantangan yang dihadapi dalam penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media JELAJAH adalah keterbatasan waktu, sumber daya, dan kesiapan guru dalam merancang dan mengimplementasikan permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru perlu memiliki kreativitas dan inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan efektif, serta kemampuan dalam mengelola kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan dan pendampingan bagi guru dalam mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran.

Ular tangga merupakan sebuah permainan papan yang dimainkan oleh minimal dua orang anak. Papan permainan terdiri dari kotak-kotak kecil, dan beberapa kotak memiliki gambar "tangga" atau "ular" yang menghubungkan kotak-kotak tersebut, Melsi (2015). ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan jumlah langkah yang harus diambil oleh bidak. Permainan ini termasuk dalam kategori permainan papan yang sejenis dengan permainan seperti Monopoli, Halma, Ludo, dan lain sebagainya, Ratnaningsih (2014). Permainan Ular Tangga adalah salah satu permainan yang populer di kalangan anak-anak SD. Penggunaan permainan sebagai alat bantu dalam pembelajaran telah terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta memperkuat pemahaman konsep yang diajarkan. Ada beberapa penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* dan penggunaan permainan dalam pembelajaran, belum banyak penelitian yang secara khusus mengeksplorasi pengaruh kombinasi kedua pendekatan ini terhadap pemahaman konsep siswa dan keterampilan kolaborasi siswa SD. Maka penelitian ini memadukan model pembelajaran *Game Based Learning* yang berbantuan media JELAJAH terhadap pemahaman konsep siswa.

Hasil penelitian oleh Rahayu dan Suminar (2021) menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam bekerja kelompok karena kurangnya pelatihan keterampilan sosial dan komunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran yang melibatkan pendekatan kolaboratif seperti *Game Based Learning (GBL), Game Based Learning (GBL), dan Cooperative Learning* dinilai mampu mengembangkan keterampilan kolaborasi secara signifikan (Rohman et al., 2020). Dengan demikian, keterampilan kolaborasi bukan hanya keterampilan tambahan, melainkan menjadi bagian utama yang harus ditanamkan sejak dini di semua jenjang pendidikan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep dan kemampuan kolaborasi kenampakan alam dan buatan siswa kelas IV SD Lemahireng 01 masih rendah, yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang inovatif dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Model *Game Based Learning* berbantuan papan permainan interaktif merupakan salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa, karena dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan kolaboratif. Namun, penerapan model ini juga memerlukan dukungan dari berbagai pihak, terutama guru, dalam mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan media JELAJAH terhadap pemahaman konsep dan kemampuan kolaborasi siswa SD Lemahireng 01, sehingga dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran yang inovatif dan efektif di sekolah dasar.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat perbedaan pemahaman konsep siswa menggunakan model pembelajaran *game based learning* (GBL) berbantuan media JELAJAH?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *game based learning* (GBL) berbantuan media JELAJAH terhadap pemahaman konsep siswa?
3. Apakah terdapat perbedaan kolaborasi siswa menggunakan *game based learning* (GBL) berbantuan media JELAJAH?
4. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *game based learning* (GBL) berbantuan media JELAJAH terhadap kolaborasi siswa ?

1.3 Tujuan Riset/ Penelitian

1. Mengetahui perbedaan pemahaman konsep siswa menggunakan model pembelajaran *game based learning* (GBL) berbantuan media JELAJAH.
2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *game based learning* (GBL) berbantuan media JELAJAH terhadap pemahaman konsep siswa.
3. Mengetahui perbedaan kolaborasi siswa menggunakan *game based learning* (GBL) berbantuan media JELAJAH.
4. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *game based learning* (GBL) berbantuan media JELAJAH terhadap kolaborasi siswa.

1.4 Manfaat Riset/ Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi terhadap pemanfaatan model pembelajaran *game based learning* berbantuan papan permaian ular tangga terhadap pemahaman konsep dan kolaborasi dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang cara-cara meningkatkan pemahaman siswa melalui penggunaan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media JELAJAH terhadap pemahaman konsep dan kolaborasi dalam proses pembelajaran serta dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

1. Dengan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan JELAJAH dapat melatih pesserta didik untuk memahami konsep sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa.
2. Dengan penerapan model *Game Based Learning* berbantuan JELAJAH, Peserta didik dapat menyelesaikan soal pemahaman konsep yang terdapat dalam media JELAJAH dengan menggunakan indikator tahapan pemahaman konsep.

b. Bagi Guru

1. Menambah wawasan ilmu pengetahuan tambahan bagi pendidik mengenai model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan JELAJAH untuk meningkatkan kemmapuan pemahaman konsep siswa yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran.
2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan berbantuan JELAJAH untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas IV SDN Lemahireng 01.
3. Meningkatkan ilmu pengetahuan dan keterampilan proses pada pembelajaran IPAS mengenai model pembelajaran GBL

c. Bagi Sekolah

Model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan JELAJAH yang dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa dalam hal kualitas pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPAS yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah agar lebih baik.

d. Bagi Peneliti

Model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan JELAJAH yang dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa yang salah satunya dapat digunakan untuk menambah informasi pengetahuan serta sebagai bahan referensi untuk peneliti selanjutnya.