

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Ki Hajar Dewantara yang dikenal sebagai Bapak Pendidikan Nasional Indonesia, mendefinisikan pendidikan adalah proses pembinaan yang bertujuan mengarahkan dan mengembangkan seluruh potensi dasar yang dimiliki anak, baik sebagai pribadi yang utuh maupun sebagai anggota masyarakat (Hutagalung & Andriany, 2024, hlm. 92), adapun maksudnya yaitu bahwa pendidikan berperan sebagai proses membimbing dan mengarahkan perkembangan potensi anak yang sudah ada dalam dirinya agar tumbuh sebagai pribadi yang baik sekaligus mampu berperan dalam kehidupan bermasyarakat. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa “pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan kondisi belajar dan proses pembelajaran yang mendorong murid berperan aktif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara”. Tujuan pendidikan nasional, menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Bab 2 Pasal 3, adalah “untuk mengembangkan potensi murid agar menjadi orang yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, mereka harus berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab”.

Salah satu tujuan pendidikan dalam al-Qur'an disebutkan dalam surah Az-Zumar ayat 9, yaitu agar manusia memiliki ilmu pengetahuan dan memperoleh derajat yang tinggi. Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an:

أَمْ مَنْ هُوَ قَانِتٌ آنَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُوا الْأَلْبَابِ ﴿٩﴾

Artinya: “Apakah orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadah pada waktu malam dalam keadaan bersujud, berdiri, takut pada (azab) akhirat, dan mengharapakan rahmat Tuhannya? Katakanlah (Nabi Muhammad), “Apakah sama orang-orang yang mengetahui (hak-hak Allah) dengan orang-orang yang tidak mengetahui (hak-hak Allah)” Sesungguhnya

*hanya ululalbab (orang yang berakal sehat) yang dapat menerima pelajaran” (Q.S. az-Zumar:9).*

Makna ayat tersebut menegaskan bahwa ilmu pengetahuan merupakan faktor pembeda yang meninggikan derajat manusia dan menjadi ciri orang-orang yang menggunakan akalunya secara bijaksana (*ulul albab*). Ilmu tidak hanya dipahami sebagai penguasaan pengetahuan, tetapi juga sebagai landasan dalam bersikap dan bertindak secara benar serta bertanggung jawab. Pemahaman ini sejalan dengan peribahasa Sunda “*Elmu tungtuna ka amal*”, yang menegaskan bahwa ilmu yang dimiliki hendaknya diwujudkan dalam perbuatan nyata dan memberikan manfaat dalam kehidupan. Melalui penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas, manusia tidak hanya mampu memperoleh dan menguasai ilmu pengetahuan sebagai bekal dalam menjalani kehidupan, tetapi juga diarahkan untuk membentuk murid yang beriman, berakarakter, dan mampu memberikan kontribusi positif bagi lingkungan sekitarnya (Riyadi, dkk., 2025, hlm. 2). Dengan demikian, pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada penerapan nilai-nilai ilmu dalam tindakan yang bermakna.

Sejalan dengan hakikat pendidikan sebagai proses terstruktur dalam mentransfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai secara berkesinambungan, pemilihan mata pelajaran dalam pembelajaran memiliki peran penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan. Di antara berbagai mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar, salah satunya yaitu matematika. Matematika adalah mata pelajaran yang berperan penting terhadap perkembangan kemampuan berpikir kritis, sistematis, dan analitis murid di sekolah dasar (Lubis, dkk., 2025, hlm. 402). Kemampuan tersebut tidak hanya diperlukan dalam ranah akademik, tetapi juga berperan penting dalam kehidupan sehari-hari, seperti dalam mengambil keputusan, menyelesaikan masalah, serta mengelola sumber daya (Caesaria, dkk., 2024, hlm. 93). Salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah mengembangkan kemampuan berpikir kritis murid melalui proses penalaran, pengambilan keputusan dan pemecahan masalah yang saling berkaitan. Namun demikian, dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, berbagai penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis murid belum berkembang secara optimal karena proses pembelajaran yang kurang mendukung pengembangan

kemampuan penalaran dan analisis. Oleh karena itu, matematika menjadi sarana yang efektif untuk melatih kemampuan berpikir kritis.

Sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, matematika berperan sebagai mata pelajaran yang berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran abad ke-21 merupakan proses pembelajaran yang dirancang untuk mempersiapkan murid agar mampu beradaptasi dan bersaing dengan dinamika perkembangan zaman melalui penguasaan kemampuan yang relevan dengan kehidupan nyata. Kemampuan tersebut tercermin dalam salah satu kecakapan abad ke-21, yaitu kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*) (Astuti, 2024, hlm. 154-55), yang berperan penting dalam membantu murid memahami, menganalisis, dan menyelesaikan berbagai persoalan secara rasional.

Berpikir kritis merupakan kemampuan untuk menalar secara jelas, logis, dan reflektif dalam menghadapi berbagai situasi yang kompleks. Kemampuan ini penting dimiliki oleh murid sekolah dasar karena mampu memberikan pengaruh positif terhadap berbagai aspek kehidupan, baik dalam bidang akademik maupun non akademik (Kusuma, dkk., 2024, hlm. 371). Maka dari itu, khususnya dalam pembelajaran matematika murid sekolah dasar perlu memiliki kemampuan berpikir kritis agar tidak hanya menghafal rumus, tetapi mampu memahami masalah, menentukan langkah penyelesaian, dan memeriksa kebenaran soal. Upaya pengembangan kemampuan berpikir kritis juga berperan dalam membantu individu memecahkan berbagai permasalahan dan menghadapi tantangan kehidupan. Dengan berpikir kritis, seseorang mampu melihat masalah dari beragam sudut pandang dan menemukan solusi yang lebih tepat. Selain itu, kemampuan ini membantu individu mengurangi bias serta meminimalkan kesalahan dalam proses pengambilan keputusan (Ariadila, dkk., 2023, hlm. 664-665).

Murid yang tidak memiliki kemampuan berpikir kritis cenderung memandang pembelajaran hanya sebagai aktivitas menghafal, bukan sebagai proses memahami dan memecahkan masalah. Selain itu juga murid akan mengalami kesulitan dalam memahami masalah, tidak mampu menilai kebenaran atau relevansi suatu jawaban, kesulitan dalam menarik kesimpulan, sulit mengemukakan alasan atau pendapat, serta kurang terampil mengatur strategi belajar atau memperbaiki kesalahan sendiri. Akibatnya, murid kurang siap

menghadapi permasalahan yang menuntut pemikiran kritis, kesulitan mengambil keputusan yang tepat, dan terbatas dalam menyampaikan ide atau solusi secara logis dan rasional. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan berpikir kritis perlu dilakukan melalui strategi pembelajaran yang mendorong murid untuk aktif menalar, menganalisis, mengevaluasi, serta mengambil keputusan secara mandiri dalam suasana belajar yang melibatkan kerja sama, diskusi, pemecahan masalah, dan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan.

Terlepas dari pentingnya berpikir kritis bagi murid, berdasarkan hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 yang menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat ke 69 dari 81 negara peserta. Meskipun demikian, capaian tersebut mengalami peningkatan sekitar 5-6 peringkat dibandingkan hasil PISA tahun 2018 (Kemendikbudristek, 2023). Mengacu pada hasil studi *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) tahun 2015, kemampuan matematika murid di Indonesia memperoleh skor rata-rata 397, lebih rendah dari skor rata-rata internasional sebesar 500, dan menempati peringkat ke 44 dari 49 negara peserta (Afriansyah, dkk., 2025, hlm. 398). Rendahnya capaian murid pada asesmen internasional tersebut mengindikasikan bahwa pengembangan kemampuan berpikir kritis murid dalam proses pembelajaran masih belum optimal, sehingga berdampak pada rendahnya kemampuan murid dalam memahami dan menyelesaikan permasalahan secara logis.

Gambaran capaian kemampuan murid tersebut juga ditemukan dalam hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas di lokasi PLP II di SDN 042 Gambir Bandung, peneliti menemukan bahwa kemampuan berpikir kritis murid dalam pembelajaran matematika masih belum berkembang secara optimal. Dalam proses pembelajaran, murid cenderung belajar secara pasif, menghafal rumus tanpa mampu menganalisis permasalahan atau memberikan alasan logis terhadap langkah penyelesaian yang digunakan. Selain itu, murid juga lebih sering menunggu arahan guru dan kurang terlibat dalam aktivitas bertanya maupun berdiskusi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mendorong murid untuk menalar, menganalisis, dan merefleksikan proses berpikirnya sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Temuan tersebut diperkuat dengan data capaian akademik murid yang tercermin dalam hasil

Asesmen Sumatif Akhir Semester I (ASAS) mata pelajaran matematika sebagaimana disajikan pada Tabel 1.1 berikut.

**Tabel 1.1 Hasil Asesmen Sumatif Akhir Semester I (ASAS) Mata Pelajaran Matematika Kelas VB SDN 042 Gambir Bandung**

| No. | Kriteria Ketuntasan | Jumlah Murid | Persentase | Kategori     |
|-----|---------------------|--------------|------------|--------------|
| 1   | Nilai $\geq 70$     | 10           | 34,48%     | Tuntas       |
| 2   | Nilai $< 70$        | 19           | 65,52%     | Belum Tuntas |
|     |                     | Jumlah 29    |            |              |

Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) matematika yang ditetapkan sebesar 70, sebagaimana tercantum pada Tabel 1.1, terlihat bahwa persentase murid yang belum mencapai KKM masih cukup tinggi, dari 29 murid yang mengikuti pembelajaran, sebanyak 10 murid (34,48%) mencapai KKM sehingga dinyatakan tuntas, sementara sebanyak 19 murid (65,52%) memperoleh nilai di bawah KKM sehingga belum mencapai ketuntasan belajar.

Melihat kondisi tersebut, pembelajaran matematika di sekolah dasar membutuhkan model yang secara khusus mampu melatih dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis murid pada pembelajaran matematika yang menuntut murid untuk memahami masalah, menalar langkah penyelesaian, mengevaluasi kebenaran jawaban, serta mengambil keputusan secara rasional. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan konsep, tetapi juga mampu menumbuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan kemampuan sosial murid (Simamora, dkk., 2024, hlm. 23). Salah satu model pembelajaran yang memenuhi karakteristik tersebut adalah TGT. Model kooperatif TGT memiliki tiga karakteristik utama yang menjadi pembeda dengan model pembelajaran lainnya, yaitu: (1) murid berkolaborasi dalam kelompok belajar; (2) terdapat permainan akademik yang diikuti oleh seluruh anggota kelompok sebagai sarana penguatan pemahaman materi; dan (3) diberikan penghargaan kelompok pada akhir pembelajaran sebagai bentuk apresiasi terhadap kerja sama dan capaian belajar murid (Labibah & Pratama, 2024, hlm. 33). Kombinasi kegiatan diskusi kelompok, permainan, dan penghargaan menciptakan suasana belajar yang menuntut keterlibatan aktif murid dalam proses berpikir kritis. Dalam proses tersebut, murid dilatih untuk berpikir kritis dengan memahami permasalahan, menganalisis strategi

penyelesaian, mengevaluasi kebenaran jawaban, menentukan solusi yang paling tepat, dan menentukan jawaban terbaik, sehingga akan menciptakan kompetensi yang sangat berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan bentuk pembelajaran yang menekankan kerja kelompok secara heterogen yang melibatkan permainan dan turnamen atau kompetisi, sehingga diperoleh skor dan peringkat sebagai upaya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar (Astuti, dkk., 2022, hlm. 211). Model kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang melibatkan murid dalam kelompok dengan tingkat kemampuan yang beragam, kemudian mengikuti turnamen yang berisi materi pembelajaran dan diikuti oleh seluruh anggota kelas (Setyaningrum & Asrofah, 2024, hlm. 3). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT juga didefinisikan sebagai bentuk pembelajaran kelompok yang mudah diterapkan dan mampu mendorong keaktifan murid tanpa menimbulkan perbedaan status antarmurid. Selain itu, model kooperatif tipe TGT dipandang sebagai bentuk pembelajaran kooperatif yang memasukkan kegiatan turnamen akademik dengan melibatkan seluruh murid tanpa membedakan kemampuan, jenis kelamin, maupun latar belakang suku atau ras (Sururi & Wahid, 2022, hlm. 2417).

Model kooperatif tipe TGT memberikan pengalaman belajar melalui permainan akademik yang menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan. Unsur kesenangan ini membuat murid lebih rileks dan antusias mengikuti pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai. Aktivitas dalam model kooperatif tipe TGT membantu menumbuhkan rasa tanggung jawab, kemampuan bekerja sama, sikap kompetitif yang sehat, serta peran aktif murid dalam setiap tahap proses belajar. Hal ini menjadikan model kooperatif tipe TGT sangat sesuai diterapkan pada mata pelajaran yang menuntut ketelitian seperti matematika. Selain itu, mengingat matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang kurang diminati murid, penerapan model yang menyenangkan seperti model kooperatif tipe TGT dapat menjadi variasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat dan partisipasi murid (Simamora, dkk., 2024, hlm. 23). Tujuan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah memotivasi murid untuk saling mendukung dan membantu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan

guru. Setiap anggota kelompoknya berupaya memahami materi dengan baik karena pemahaman individu akan berkontribusi pada skor tim. Kondisi tersebut menumbuhkan rasa tanggung jawab akademik sekaligus mendorong murid untuk menganalisis informasi, mempertimbangkan jawaban, dan membuat keputusan secara lebih matang. Dengan demikian, pelaksanaan model kooperatif tipe TGT dapat berdampak langsung terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis murid (Slavin dalam Fauziyah & Anugeraheni, 2020, hlm. 852).

Selain penggunaan model pembelajaran untuk mengatasi permasalahan dalam proses belajar, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar. Seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, guru dituntut untuk menciptakan media pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, terutama permainan edukatif interaktif, merupakan salah satu alternatif yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran. Dalam konteks tersebut, memahami karakteristik murid sebagai generasi Z yang tumbuh sebagai *digital native* menjadi hal yang sangat penting (Keristanti, dkk., 2025, hlm. 411). Karena itu, guru perlu menyesuaikan model serta media pembelajaran yang digunakan agar lebih sesuai dan mampu menarik perhatian murid.

Dalam konteks tersebut, *Baamboozle* menjadi salah satu media yang dapat dimanfaatkan. *Baamboozle* adalah media pembelajaran berbasis *game* yang mendorong keterlibatan aktif murid dalam proses berpikir kritis, khususnya melalui aktivitas menganalisis soal, mempertimbangkan pilihan jawaban, serta mengevaluasi kebenaran solusi secara interaktif. Melalui fitur permainannya yang interaktif, *Baamboozle* dapat membantu murid mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan analisis, sekaligus meningkatkan kemampuan komunikasi dan kerja sama dalam kelompok. Selain memberikan dampak positif bagi murid, media ini juga mendukung guru dalam memperkaya kemampuan mengajar dan meningkatkan proses pembelajaran secara keseluruhan (Rizal & Rosiyanti, 2024, hlm. 1373). *Baamboozle* merupakan *game* edukasi berbasis web yang menyajikan permainan interaktif dan menarik melalui format diskusi. Kuis yang digunakan dapat dibuat sendiri oleh pendidik maupun memanfaatkan bank kuis yang telah disusun oleh pengguna lain. Dalam penggunaannya, kuis yang

dipakai pada permainan biasanya berupa soal-soal yang dirancang oleh guru (Mariani, dkk., 2022, hlm. 209). Selain itu, *Baamboozle* juga dipandang sebagai media pembelajaran berbasis permainan yang berfungsi sebagai alat bantu visual untuk mendukung proses belajar mengajar (May, dkk., 2024, hlm. 66). Salah satu aspek menarik dari *Baamboozle* adalah bahwa kuis dikerjakan secara berkelompok, sehingga mendorong munculnya rasa tanggung jawab terhadap keberhasilan itu. Kuis yang telah diunggah ke platform kemudian ditampilkan dalam bentuk papan permainan berisi nomor-nomor soal. Setiap kelompok akan memilih nomor yang ingin mereka jawab, menciptakan suasana kompetitif dan membuta pembelajaran menjadi lebih hidup dan interaktif. Kelebihan permainan ini adalah tingginya antusiasme murid untuk bersaing menjadi pemenang (Mariani, dkk., 2022, hlm. 209).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Vedriati dan Wardani (2023, hlm. 404) dengan menggunakan metode PTK, menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis murid pada pembelajaran matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase kemampuan berpikir kritis murid meningkat dari 28,4% pada pra-siklus menjadi 67,7% pada siklus I, dan mencapai 82,1% pada siklus II. Peningkatan tersebut juga berdampak pada hasil belajar matematika, di mana 19 dari 28 murid berhasil mencapai KKM. Selanjutnya, Aisyah, dkk. (2025, hlm. 269-273) dengan menggunakan metode *pre-experimental* melalui *one group pretest-posttest design*, menemukan bahwa model TGT berbantuan media *QUECAPAS* efektif terhadap kemampuan berpikir kritis murid sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis dari 44% pada *pretest* (kategori sangat rendah) menjadi 75% pada *posttest* (kategori sedang). Hampir semua indikator kemampuan berpikir kritis mengalami peningkatan, terutama *basic support* dan *inference* yang mencapai kategori tinggi, dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,56 yang menunjukkan peningkatan yang cukup efektif. Penelitian lain yang dilakukan oleh Oktaviani, dkk. (2024, hlm. 425-426) dengan metode kuasi eksperimen, menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis matematis murid pada kelas eksperimen (model TGT) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (*konvensional*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kemampuan



berpikir kritis matematis pada kelas eksperimen sebesar 82, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 73,78.

Selain penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, penggunaan media pembelajaran interaktif *Baamboozle* juga terbukti berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis murid sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Putriyani, dkk. (2025, hlm. 315-317) dengan menggunakan metode kuasi eksperimen dengan *posttest-only control group design*, menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukatif interaktif *Baamboozle* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis murid. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa murid kelas eksperimen yang menggunakan *Baamboozle* memperoleh nilai lebih dibandingkan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, sebagian besar murid memperoleh kategori nilai baik hingga sangat baik dengan 22 murid mencapai KKM, sementara di kelas kontrol pencapaian sebagian besar berada pada kategori cukup hingga baik, dan hanya 6 murid yang mencapai KKM. Sejalan dengan hasil tersebut, penelitian Faradillah, Astrianingsih, dan Havita (2025, hlm. 430-431) dengan menggunakan metode pre-eksperimen dan desain *one group pretest-posttest* menunjukkan adanya peningkatan pada kemampuan berpikir kritis murid melalui penggunaan media *Baamboozle*. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 45,51 yang meningkat menjadi 90,28 pada *posttest*.

Berdasarkan kajian literatur di atas, kemampuan berpikir kritis murid, khususnya pada pembelajaran matematika di sekolah dasar, masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari rendahnya pencapaian KKM, minimnya keterlibatan aktif murid, serta ketidakmampuan mereka dalam menganalisis dan menyelesaikan masalah secara mandiri. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, baik secara langsung maupun berbantuan media interaktif seperti *Baamboozle*, efektif terhadap kemampuan berpikir kritis murid. Model ini mendorong partisipasi aktif, kerja sama, diskusi, dan kompetisi sehat yang menuntut murid untuk menalar, menganalisis permasalahan, mengemukakan alasan, dan mengevaluasi jawaban, sehingga kemampuan berpikir kritis murid berkembang lebih baik. Dengan demikian, penggunaan model kooperatif tipe TGT berbantuan media interaktif *Baamboozle* menjadi solusi yang relevan terhadap

kemampuan berpikir kritis murid, sekaligus menciptakan pembelajaran matematika yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan tujuan pendidikan abad 21.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berikut ini adalah identifikasi masalah dari latar belakang masalah di atas.

1. Kemampuan berpikir kritis murid SD dalam pembelajaran matematika masih rendah, ditunjukkan oleh rendahnya pencapaian KKM dan minimnya keterlibatan aktif dalam proses belajar.
2. Model pembelajaran yang selama ini diterapkan kurang mampu mengaktifkan seluruh potensi murid dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis.
3. Minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, yang dapat meningkatkan motivasi, kerja sama, dan partisipasi aktif murid.

### **C. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Baamboozle* dengan proses pembelajaran yang menggunakan model *Direct Instruction* pada pembelajaran matematika di kelas V sekolah dasar?
2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kritis matematis murid yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Baamboozle* dengan murid yang menggunakan model *Direct Instruction* di kelas V sekolah dasar?
3. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Baamboozle* terhadap kemampuan berpikir kritis matematis murid di kelas V sekolah dasar?

### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui bagaimana gambaran proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Baamboozle* dengan proses pembelajaran yang menggunakan model *Direct Instruction* pada pembelajaran matematika di kelas V sekolah dasar.

2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kritis matematis murid yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Baamboozle* dengan murid yang menggunakan model *Direct Instruction* di kelas V sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Baamboozle* terhadap kemampuan berpikir kritis matematis murid di kelas V sekolah dasar.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan.

##### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian teori pembelajaran matematika, khususnya terkait dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan aplikasi *Baamboozle* terhadap kemampuan berpikir kritis murid sekolah dasar, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang relevan.

##### **2. Manfaat Praktis**

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat langsung bagi pihak-pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran.

###### **a. Bagi Penulis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan menambah kemampuan dalam menulis penelitian serta dapat menambah pengalaman dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan aplikasi *Baamboozle* terhadap kemampuan berpikir kritis matematis murid di sekolah dasar secara langsung ke lapangan.

###### **b. Bagi Murid**

Penelitian ini diharapkan dapat membantu murid dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran matematika melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan aplikasi *Baamboozle*.

###### **c. Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi, menambah wawasan, serta bahan pertimbangan bagi guru dalam merancang dan menerapkan

pembelajaran matematika terkait pengaruh penggunaan model kemampuan berpikir kritis murid melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan aplikasi *Baamboozle* di sekolah dasar.

#### **d. Bagi Sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengambilan kebijakan sekolah, khususnya terkait pengembangan dan peningkatan kualitas pembelajaran matematika yang berorientasi pada penguatan kemampuan berpikir kritis murid, serta sebagai upaya peningkatan mutu pembelajaran secara berkelanjutan.

### **F. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalahpahaman dari arti istilah yang digunakan dalam penelitian, maka istilah tersebut dijelaskan dengan cara di bawah ini.

#### **1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT**

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang mengorganisasi murid ke dalam kelompok heterogen untuk bekerja sama memahami materi, kemudian mengikuti permainan atau turnamen akademik antarkelompok guna memperoleh poin sebagai skor tim. Sintaks model kooperatif tipe TGT yang digunakan dalam penelitian ini meliputi presentasi kelas, pembentukan tim, permainan (*games*), turnamen, dan penghargaan tim.

#### **2. Kemampuan Berpikir Kritis**

Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan murid untuk menalar secara jelas, logis, dan reflektif dalam menghadapi masalah atau situasi kompleks. Kemampuan berpikir kritis dalam penelitian ini diukur berdasarkan indikator yang meliputi pemahaman masalah (*interpretation*), analisis (*analysis*), evaluasi (*evaluation*), penarikan kesimpulan (*inference*), penjelasan (*explanation*), dan regulasi diri (*self-regulation*).

#### **3. Aplikasi *Baamboozle***

Aplikasi *Baamboozle* merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang menyajikan kuis interaktif dalam bentuk permainan kelompok. Aplikasi ini digunakan untuk meningkatkan keterlibatan murid, motivasi belajar, kerja sama, dan pemahaman konsep.

## **G. Sistematika Skripsi**

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran secara menyeluruh mengenai isi skripsi. Sistematika skripsi dalam penelitian ini disusun berdasarkan Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi Mahasiswa FKIP Universitas Pasundan (2024) dan disusun dalam lima bab dengan uraian sebagai berikut.

### **1. Bagian Awal Skripsi**

Bagian awal skripsi meliputi sampul, lembar pengesahan, motto dan persembahan, pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar.

### **2. Bagian Isi Skripsi**

Bab I Pendahuluan, berisi uraian yang menjelaskan gambaran permasalahan pada penelitian. Bab ini mencakup latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, serta sistematika skripsi.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, memuat uraian teoritis yang berfokus pada hasil kajian terhadap teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang relevan dengan permasalahan penelitian, serta didukung oleh hasil penelitian terdahulu. Kajian teori yang berkaitan dengan variabel yang diteliti mencakup model pembelajaran kooperatif tipe TGT, penggunaan aplikasi *Baamboozle*, serta kemampuan berpikir kritis matematis. Selain itu, Bab II juga memuat hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan variabel penelitian, kerangka pemikiran yang dilengkapi diagram atau skema paradigma penelitian, serta perumusan asumsi dan hipotesis penelitian.

Bab III Metode Penelitian, menguraikan secara sistematis dan terperinci mengenai tahapan serta prosedur yang digunakan untuk menjawab permasalahan penelitian dan memperoleh simpulan. Bab ini mencakup pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, serta prosedur penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, menyajikan temuan penelitian yang diperoleh dari hasil pengolahan dan analisis data sesuai dengan urutan

rumusan masalah penelitian, yaitu memuat pembahasan hasil penelitian mengenai pengaruh model kooperatif tipe TGT berbantuan aplikasi *Baamboozle* terhadap kemampuan berpikir kritis matematis peserta didik sekolah dasar.

Bab V Simpulan dan Saran, memuat simpulan yang disusun berdasarkan hasil analisis temuan penelitian untuk menjawab rumusan masalah penelitian, serta saran berisi rekomendasi bagi pihak terkait dan peneliti selanjutnya sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian.

### **3. Bagian Akhir Skripsi**

Bagian akhir skripsi meliputi daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang mendukung isi skripsi, seperti instrumen penelitian, perangkat pembelajaran, data hasil penelitian, serta dokumentasi kegiatan penelitian.