

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Belajar**

###### **a. Pengertian Belajar**

Secara harfiah, belajar yaitu proses dari tidak tahu menjadi tahu. Sementara secara ilmiah, belajar adalah sebagai aktivitas kognitif yang memerlukan kesiapan terhadap kondisi tertentu, yang menghasilkan perubahan perilaku atau kesiapan untuk bertindak lebih lanjut (Akhiruddin, Atmowardoyo, & Nurhikmah, 2019, hlm. 9). Belajar juga diartikan sebagai proses terjadinya perubahan perilaku dalam suatu organisme sebagai akibat dari pengalaman yang dialami (Gagne dalam Ananda, Masyithah, & Syam, 2025, hlm. 936). Selain itu, belajar didefinisikan sebagai proses transformasi perilaku yang muncul berdasarkan pengalaman (Cronbach dalam Herawati, 2020). Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, belajar dapat disimpulkan sebagai proses yang terjadi melalui pengalaman dan kegiatan berpikir, sehingga seseorang mengalami perubahan pengetahuan dan perilaku dari tidak tahu menjadi tahu serta lebih siap untuk bertindak.

Belajar juga dipandang sebagai suatu aktivitas yang dijalani oleh individu sehingga mengalami perubahan perilaku ke arah yang lebih baik (Faizah & Kamal, 2024, hlm. 474). Lebih lanjut, belajar didefinisikan sebagai proses kegiatan mental yang dilakukan oleh individu untuk mengubah tingkat laku ke arah yang positif, baik secara fisik maupun psikis, sehingga menyebabkan perubahan dalam diri setiap individu (Salsabila, 2024). Selain itu, belajar dapat diartikan sebagai suatu proses perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman (Suarim & Neviyarni, 2021, hlm. 78). Maka dari itu, belajar dapat disimpulkan sebagai proses aktivitas mental dan pengalaman yang dialami melalui latihan maupun interaksi dengan lingkungan, sehingga menghasilkan perubahan perilaku ke arah yang lebih positif, baik secara fisik maupun psikis.

## **b. Prinsip-Prinsip Belajar**

Bunyamin (2021) menjelaskan prinsip-prinsip belajar, yaitu:

- 1) Belajar harus berorientasi tujuan yang jelas, penetapan tujuan yang jelas akan memudahkan seseorang dalam menentukan arah serta tahapan yang harus ditempuh dalam proses belajar guna mencapai hasil yang diinginkan.
- 2) Proses belajar terjadi ketika individu menghadapi masalah, ketika seseorang menghadapi situasi bermasalah dengan tingkat kesulitan tertentu, kondisi tersebut akan mendorongnya untuk berpikir guna menemukan solusi. Semakin sulit permasalahan yang dihadapi, semakin besar pula upaya berpikir yang dilakukan untuk menyelesaikannya.
- 3) Belajar dengan pengertian lebih bermakna daripada sekadar menghafal, belajar dengan pemahaman membantu seseorang lebih mudah menerapkan dan mengembangkan pengetahuan yang sudah dipelajarinya. Sebaliknya, jika belajar hanya dilakukan dengan menghafal, biasanya hasilnya terbatas pada kemampuan mengingat saja.
- 4) Belajar merupakan proses yang berkesinambungan, belajar merupakan sebuah proses yang membutuhkan waktu. Kemampuan otak manusia terbatas dalam menyerap banyak informasi secara sekaligus, oleh karena itu, kegiatan belajar sebaiknya dilakukan secara terus-menerus dalam jadwal yang teratur dan dengan materi yang disesuaikan dengan kapasitas individu.
- 5) Belajar membutuhkan kemauan yang kuat, pencapaian keberhasilan dalam bidang apa pun menuntut adanya kemauan yang sungguh-sungguh.
- 6) Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, beragam faktor berperan dalam menentukan keberhasilan seseorang dalam belajar. Setiap orang mungkin membutuhkan dukungan faktor yang berbeda-beda untuk meraih hasil belajar yang optimal.
- 7) Belajar secara keseluruhan akan lebih berhasil daripada belajar secara terpisah, ketika seseorang belajar secara menyeluruh, ia akan lebih mudah memahami bagaimana setiap bagian saling berkaitan dan membentuk suatu kesatuan yang utuh.
- 8) Proses belajar memerlukan metode yang tepat, seorang peserta didik atau mahasiswa mengalami kesulitan meskipun telah mengerahkan seluruh upaya

dan pikirannya untuk belajar. Meskipun demikian, pemahaman yang diperolehnya tetap terbatas. Hal ini menunjukkan adanya ketidakseimbangan antara usaha yang dikeluarkan dengan hasil belajar yang dicapai.

- 9) Belajar memerlukan kesesuaian antara guru dan peserta didik, kesesuaian antara guru dan murid memiliki dampak besar pada minat dan motivasi belajar peserta didik. Guru yang baik akan menyesuaikan metode pengajarannya dengan kemampuan murid, sementara murid yang baik juga akan menyesuaikan dengan guru dan memanfaatkan kelebihan yang dimiliki guru dalam proses belajar.
- 10) Belajar memerlukan dalam memahami inti dari pelajaran, belajar dengan pemahaman lebih efektif dan bermakna daripada sekadar menghafal. Seseorang yang berhasil memahami suatu materi pelajaran dengan baik berarti telah mampu menangkap inti dari apa yang dipelajarinya.

Hamalik (dalam Jamaludin, dkk., 2023, hlm. 4747-4748) prinsip belajar meliputi:

- 1) Belajar sebagai proses aktif melalui pengalaman yang berorientasi pada tujuan.
- 2) Pengamalan belajar harus bermakna dan sesuai kebutuhan murid agar memunculkan motivasi berkelanjutan.
- 3) Proses dan hasil belajar dipengaruhi oleh faktor perilaku, nilai, sikap, pengetahuan dan keterampilan yang bersifat kompleks, dinamis, dan terintegrasi dalam kepribadian.
- 4) Pembelajaran efektif jika sesuai kematangan murid, memberi kepuasan, murid mengetahui kemajuannya, dan berlangsung dengan bimbingan tanpa paksaan.

Thomdrike (dalam Damiaty, dkk., 2024, hlm. 14) mengemukakan tiga prinsip dalam belajar, yaitu:

- 1) *Law of readiness*, yang menyatakan bahwa belajar akan efektif jika individu memiliki kesiapan untuk melakukannya.
- 2) *Law of exercise*, yaitu bahwa keberhasilan belajar dipengaruhi oleh latihan atau pengulangan.
- 3) *Law of effect*, yaitu bahwa belajar akan lebih optimal apabila individu memperoleh hasil yang memuaskan sehingga menimbulkan semangat untuk belajar.

Muis (dalam Putri, Akmal, & Gusmaneli, 2024, hlm. 333-340) menjelaskan terdapat beberapa prinsip belajar, yaitu:

- 1) Prinsip kesiapan (*readiness*), keberhasilan belajar dipengaruhi oleh kondisi dan kesiapan murid.
- 2) Prinsip motivasi, tujuan yang jelas akan mengarahkan proses belajar.
- 3) Prinsip persepsi, murid yang memiliki pandangan positif terhadap pembelajaran akan lebih antusias dan sungguh-sungguh dalam belajar.
- 4) Prinsip tujuan, menghendaki agar sasaran pembelajaran tergambar secara jelas dan dipahami oleh peserta didik.
- 5) Prinsip perbedaan individual, setiap individu memiliki proses belajar yang berbeda.
- 6) Prinsip transfer dan retensi, kemampuan menyimpan hasil belajar dan menerapkannya pada situasi baru.
- 7) Prinsip belajar kognitif, berhubungan dengan proses penemuan pemahaman.
- 8) Prinsip belajar afektif, berkaitan dengan sikap dan penghayatan terhadap pengalaman belajar.
- 9) Prinsip belajar psikomotorik, penguasaan keterampilan motorik.
- 10) Prinsip evaluasi, untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan dan perkembangan belajar murid.

Purwanto (dalam Lubis, dkk., 2023, hlm. 3) prinsip-prinsip belajar meliputi beberapa hal, yaitu:

- 1) Pembelajaran perlu melibatkan partisipasi aktif murid untuk meningkatkan minat dan mengarahkan mereka pada pencapaian tujuan instruksional.
- 2) Materi pembelajaran harus disajikan secara utuh, terstruktur, dan sederhana agar mudah dipahami.
- 3) Proses belajar hendaknya mampu menumbuhkan motivasi yang kuat dalam diri murid.
- 4) Belajar merupakan proses berkelanjutan yang berlangsung secara bertahap sesuai perkembangan murid.
- 5) Diperlukan sarana dan prasarana yang memadai agar kegiatan belajar dapat berlangsung dengan nyaman.
- 6) Pembelajaran perlu melibatkan interaksi antarmurid dengan lingkungannya.

Berdasarkan prinsip-prinsip belajar yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip belajar menekankan pentingnya tujuan yang jelas, kesiapan, dan motivasi dalam proses pembelajaran. Proses belajar bertahap dan berkesinambungan, mengutamakan pemahaman yang bermakna disertai latihan atau pengulangan, serta memperhatikan perbedaan individual. Selain itu, belajar mencakup aspek kognitif, afektif, kognitif, psikomotor, memungkinkan terjadinya transfer dan retensi, serta didukung oleh metode, sarana, lingkungan, dan evaluasi yang tepat.

### **c. Tujuan Belajar**

Tujuan kegiatan belajar diarahkan untuk menciptakan perubahan perilaku menuju arah ke yang lebih baik, dengan lingkup perubahan yang mencakup aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Selain itu, tujuan belajar juga memiliki tiga unsur utama, yaitu tingkah laku terminal sebagai sikap yang diharapkan muncul pada murid setelah proses belajar selesai, kondisi-kondisi tes sebagai situasi tertentu yang menuntut murid menunjukkan perilaku terminal tersebut, dan ukuran-ukuran perilaku sebagai tolok ukur dalam mengevaluasi ketercapaian tujuan belajar (Astaman, 2020, hlm. 37). Selanjutnya, tujuan belajar juga yaitu untuk mendorong perubahan perilaku individu ke arah yang lebih positif, sehingga potensi kognitif, afektif, dan psikomotor yang dimiliki berkembang secara optimal sesuai dengan tujuan pendidikan nasional (Marbun, 2025, hlm. 14). Dengan demikian, tujuan belajar dapat dipahami sebagai perilaku yang diharapkan tampak pada murid setelah proses pembelajaran berlangsung

Selain itu, belajar bertujuan untuk menghasilkan perubahan atau peningkatan tidak hanya pada ranah kognitif, tetapi juga pada aspek lainnya, sekaligus memberikan hasil belajar dan pengalaman hidup yang bermakna (Istiadah, 2020, hlm. 16). Tujuan ini selaras dengan pandangan bahwa kegiatan belajar bertujuan untuk memenuhi kebutuhan individu dan menyelesaikan masalah yang dihadapinya (Suardi, 2018, hlm. 14). Lebih jauh, tujuan belajar dalam perspektif humanistik adalah untuk mengembangkan manusia secara utuh, sehingga murid memahami diri dan lingkungannya. Tujuan belajar ini mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Perni, 2018, hlm. 110-111). Dari beberapa pendapat mengenai tujuan belajar tersebut, maka tujuan belajar

dapat disimpulkan sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan, sikap, dan pengalaman murid secara menyeluruh agar mereka siap menghadapi kehidupan.

#### **d. Karakteristik Belajar**

Kegiatan belajar memiliki beberapa karakteristik, yaitu berlangsung secara sadar atau disengaja, terjadi melalui interaksi antara individu dengan lingkungannya, serta ditandai oleh adanya perubahan dalam, berbagai aspek, seperti perilaku, kognitif, verbal, dan moral (Anurrahman dalam Parwati, Suryawan, & Apsari, 2023, hlm. 7). Sejalan dengan pendapat tersebut, karakteristik belajar lainnya meliputi adanya kemampuan baru atau perubahan perilaku yang mencakup aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Perubahan tersebut bersifat relatif menetap dan dapat disimpan dalam diri individu. Selain itu, perubahan tidak terjadi secara spontan, melainkan melalui usaha serta interaksi dengan lingkungan. Kemudian perubahan dalam belajar juga bukan disebabkan oleh pertumbuhan fisik, kelelahan, penyakit, atau pengaruh obat-obatan (Setiawati, 2018, hlm. 33). Berdasarkan pendapat karakteristik belajar tersebut, karakteristik belajar ditandai oleh proses yang berlangsung dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan tersebut bersifat relatif menetap, terjadi melalui usaha dan pengalaman, serta bukan disebabkan oleh faktor fisik atau kondisi sementara lainnya.

Aththahirah, W., dan Gusmaneli (2025, hlm. 121) menyebutkan karakteristik belajar, di antaranya:

- 1) Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar dan dengan tujuan tertentu.
- 2) Proses belajar terjadi melalui interaksi antara individu dengan lingkungannya.
- 3) Belajar menghasilkan perubahan perilaku pada diri seseorang.
- 4) Perubahan yang terjadi cenderung bersifat relatif menetap (tidak sementara).
- 5) Hasil belajar tidak selalu langsung tampak, tetapi memiliki potensi untuk muncul dalam perilaku.
- 6) Perubahan perilaku terjadi sebagai akibat dari latihan dan pengalaman.
- 7) Penguatan (*reinforcement*) berperan dalam memperkuat perilaku yang telah dipelajari.

Suparno (dalam Istiadah, 2020, hlm. 14) mengemukakan bahwa belajar memiliki beberapa karakteristik, yaitu:

- 1) Belajar merupakan proses pencarian makna yang dibangun murid dari apa yang dilihat, didengar, dan dialami secara berkelanjutan.
- 2) Proses pembentukan makna berlangsung secara terus-menerus.
- 3) Belajar tidak sekadar menghafal fakta, tetapi mengembangkan pemahaman baru sebagai bagian dari proses perkembangan.
- 4) Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungan.
- 5) Hasil belajar juga ditentukan oleh pengetahuan awal, tujuan, dan motivasi murid dalam mempelajari materi.

Suardi (2018, hlm. 12-13) menyebutkan karakteristik belajar, meliputi:

- 1) Belajar menimbulkan perubahan fungsional yang memengaruhi pengetahuan, sikap, dan perilaku lanjutnya.
- 2) Murid menjadi sadar akan pengalaman dan dampaknya setelah proses belajar berlangsung.
- 3) Belajar bersifat individual, setiap murid mengalami dan memahami proses belajar secara pribadi.
- 4) Perubahan yang terjadi bersifat menyeluruh dan terintegrasi, memengaruhi kepribadian secara keseluruhan.
- 5) Belajar merupakan proses interaksi, perubahan terjadi jika murid aktif terlibat dalam situasi belajar.
- 6) Perubahan berlangsung secara bertahap dari yang sederhana menuju yang lebih kompleks.

Dari beberapa pendapat karakteristik belajar, secara umum karakteristik belajar ditandai oleh proses yang berlangsung secara sadar melalui interaksi dengan lingkungan sehingga menghasilkan perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan tersebut bersifat relatif menetap, terjadi melalui usaha dan pengalaman yang bermakna, serta dipengaruhi oleh pengetahuan awal, motivasi, dan keterlibatan aktif murid.

## **2. Pembelajaran**

### **a. Pengertian Pembelajaran**

Istilah pembelajaran yang kerap dianggap sama dengan kata “mengajar”, berasal dari kata “ajar” yang artinya petunjuk yang diberikan dengan tujuan seseorang memahami atau mengikuti. Dengan tambahan awalan “pe” dan akhiran “an” tercipta kata “pembelajaran”, yang mengandung arti sebagai proses, tindakan, atau cara mengajarkan sesuatu sehingga murid terdorong bersedia untuk belajar (Djamaluddin & Wardana, 2019). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia pembelajaran merupakan proses atau metode untuk membuat individu atau makhluk hidup belajar. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 20, pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi antara murid, guru, serta sumber belajar dalam suatu lingkungan pendidikan. Pembelajaran dapat disimpulkan sebagai proses atau metode yang melibatkan interaksi murid, guru, dan sumber belajar, dengan tujuan membimbing murid agar terdorong untuk memahami, menguasai, dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya.

Pembelajaran merupakan sebuah gabungan yang terstruktur dari unsur-unsur seperti manusia, materi, fasilitas, peralatan, dan prosedur yang saling mendukung guna mencapai tujuan pembelajaran Hamalik (dalam Azani, dkk., 2024, hlm. 22). Pembelajaran juga dipahami sebagai sejumlah kegiatan yang memungkinkan guru menyampaikan pembelajaran secara terstruktur, sementara murid menerima dan memahami materi dalam interaksi timbal balik yang terjadi dalam proses belajar mengajar pada suatu lingkungan belajar dengan hasil berupa perubahan positif pada diri murid (Prastawati & Mulyono, 2023, hlm. 382). Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara murid, guru, dan sumber belajar dalam sebuah lingkungan belajar untuk memfasilitasi perolehan pengetahuan, pengembangan keterampilan, pembentukan kebiasaan, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada murid (Suardi, 2018, hlm. 7). Dari pengertian-pengertian pembelajaran tersebut, pembelajaran dapat disimpulkan secara sederhana sebagai proses belajar untuk membimbing murid memahami, menguasai, dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta membangun sikap dan kepercayaan diri secara positif.

## **b. Prinsip-Prinsip Pembelajaran**

Azani, dkk. (2024, hlm. 26-28) menyebutkan beberapa prinsip dalam pembelajaran, di antaranya:

- 1) Perhatian dan motivasi, murid akan termotivasi dan fokus jika materi relevan dengan kebutuhan mereka.
- 2) Keaktifan, pembelajaran efektif ketika murid terlibat aktif secara mental dan konstruktif.
- 3) Keterlibatan Langsung dan Berpengalaman, murid belajar paling baik melalui pengalaman langsung, melibatkan fisik, emosi, dan pemikiran.
- 4) Pengulangan, latihan berulang membantu memperkuat kemampuan dan pemahaman.
- 5) Tantangan, masalah atau materi baru mendorong murid mencari solusi dan memahami konsep.
- 6) Penguatan, hasil belajar baik positif maupun negatif memotivasi murid untuk berusaha lebih giat.
- 7) Perbedaan individual, setiap murid memiliki proses belajar yang unik, sehingga perlu memperhatikan variasi individu.

Setiawan (2025, hlm. 10-12) menyebutkan beberapa prinsip dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Keterlibatan aktif, murid belajar lebih efektif melalui partisipasi dalam diskusi, tanya jawab, dan eksperimen.
- 2) Relevansi, materi harus terkait dengan kehidupan nyata agar murid memahami kegunaan dan penerapannya.
- 3) Individualisasi, mengakui perbedaan gaya belajar, kemampuan, dan kebutuhan setiap murid.
- 4) Keberagaman dan inklusivitas, pembelajaran menghargai perbedaan latar belakang, sosial, budaya, dan emosional murid.
- 5) Kolaborasi, murid belajar melalui kerja sama dan pertukaran ide untuk mencapai tujuan bersama.
- 6) Kontinuitas, pembelajaran berlangsung berkelanjutan, memperkuat pengetahuan sebelumnya, dan mendukung pembelajaran seumur hidup.

- 7) Umpan balik, memberikan respons tepat waktu dan konstruktif untuk memperbaiki dan meningkatkan pemahaman.
- 8) Keselarasan tujuan dan metode, tujuan yang jelas memandu pemilihan strategi dan metode pembelajaran yang tepat.

Ritonga, Harahap, dan Adawiyah (2023, hlm. 169-171) menjelaskan prinsip-prinsip pembelajaran, di antaranya:

- 1) Pembelajaran disesuaikan dengan tahap perkembangan dan kebutuhan murid.
- 2) Pembelajaran membangun mental murid sebagai pembelajar sepanjang hayat.
- 3) Proses pembelajaran relevan dengan konteks, lingkungan, dan budaya murid serta melibatkan orang tua dan komunitas sebagai mitra.
- 4) Pembelajaran memiliki orientasi masa depan dan berkelanjutan.

Dariyanto (2022, hlm. 100-106) menjelaskan prinsip-prinsip dalam pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Motivasi, dorongan dari dalam murid untuk mencapai tujuan belajar.
- 2) Pengulangan, latihan berulang untuk memperkuat pemahaman hasil belajar.
- 3) Perhatian, fokus murid diperlukan agar pembelajaran dapat diterima dengan efektif.
- 4) Partisipasi aktif, keterlibatan langsung murid dalam proses belajar.
- 5) Pembagian waktu belajar, perencanaan waktu yang baik mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.
- 6) Perubahan tingkah laku, pembelajaran bertujuan menghasilkan perilaku positif dan peningkatan diri murid.

Adapun menurut Weil (dalam Darman, 2020, hlm. 91) menyebutkan tiga prinsip utama dalam pembelajaran, pertama, proses pembelajaran harus menciptakan lingkungan yang membentuk atau mengubah struktur kognitif murid. Kedua, pembelajaran perlu disesuaikan dengan tipe pengetahuan yang dipelajari. Ketiga, proses belajar harus melibatkan peran lingkungan sosial. Secara keseluruhan, prinsip-prinsip pembelajaran menekankan pentingnya keterlibatan aktif murid, pengulangan, perbedaan individual, kolaborasi, dan relevansi materi, serta disesuaikan dengan perkembangan, konteks, dan lingkungan murid, dengan tujuan membentuk perilaku positif, meningkatkan kompetensi, dan menyiapkan murid sebagai pembelajar sepanjang hayat.

### **c. Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran merupakan harapan yang diinginkan oleh pendidik atau guru untuk tercapai dalam proses belajar mengajar (Faizah & Kamal, 2024, hlm. 471). Selain itu, tujuan pembelajaran merujuk pada hasil yang diharapkan dari proses pembelajaran, yang menggambarkan apa yang diharapkan tercapai oleh murid setelah menyelesaikan suatu kegiatan pembelajaran (Asmara & Nindianti, 2019, hlm. 12-24). Tujuan pembelajaran mencakup pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang selaras dengan nilai-nilai dan pandangan hidup suatu negara (Hendratmoko, Kuswandi, & Setyosari, 2017, hlm. 157). Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran merupakan harapan yang ingin dicapai, mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan murid.

Tujuan pembelajaran juga dapat dipahami sebagai capaian yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan sikap murid, yang dapat diamati dan diukur melalui perilaku hasil pembelajaran (Daryanto dalam Tanjung & Albina, 2025, hlm. 100). Selain itu, tujuan lainnya adalah menumbuhkan aktivitas belajar pada murid melalui pengorganisasian komponen seperti murid, materi, tujuan, fasilitas, prosedur, dan media, sehingga interaksi belajar-mengajar dapat berjalan efektif dan tercapai (Suardi, 2018, hlm. 17). Maka dari itu, tujuan pembelajaran tidak hanya terukur melalui perilaku murid, tetapi juga melalui proses interaksi yang efektif antara komponen-komponen pembelajaran.

### **d. Karakteristik Pembelajaran**

Hamalik (dalam Darman, 2020, hlm. 19-20) menjelaskan pembelajaran memiliki tiga karakteristik utama, yaitu:

- 1) Rencana, adanya rencana yang mengatur tenaga, materi, dan prosedur.
- 2) Kesalingtergantungan, setiap unsur dalam pembelajaran saling mendukung dan memberi kontribusi agar sistem berjalan efektif.
- 3) Tujuan, pembelajaran dirancang dengan tujuan jelas, yaitu agar murid belajar secara efisien dan efektif.

Siregar dan Nara (dalam Mardicko, 2022, hlm. 5488) menyebutkan bahwa pembelajaran memiliki beberapa karakteristik, yaitu:

- 1) Dilaksanakan secara sadar dan direncanakan dengan sengaja.
- 2) Dirancang untuk mendorong serta memastikan murid benar-benar belajar.

- 3) Memiliki tujuan yang telah ditetapkan sebelum proses pembelajaran berlangsung.
- 4) Diselenggarakan secara terarah dan terkontrol, baik dari segi materi, waktu, proses, maupun hasil yang dicapai.

Parwati, Suryawan, dan Apsari (2023, hlm. 114) mengemukakan bahwa karakteristik pembelajaran meliputi:

- 1) Dilaksanakan oleh pihak yang mampu memfasilitasi dan membantu orang lain agar terjadi proses belajar.
- 2) Bertujuan untuk mendorong terjadinya aktivitas belajar dalam diri murid.
- 3) Menjadi sarana dalam menyusun dan mengembangkan rencana belajar yang sistematis serta terorganisasi.
- 4) Proses belajar dapat berlangsung baik dengan kehadiran guru maupun tanpa kehadirannya.

Akhiruddin, Atmowardoyo, dan Nurhikmah (2019, hlm. 17) menjelaskan bahwa pembelajaran memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:

- 1) Memiliki tujuan yang jelas, yaitu membentuk murid menuju perkembangan tertentu.
- 2) Disusun melalui mekanisme, prosedur, langkah, metode, dan teknik yang telah direncanakan secara sistematis untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.
- 3) Materi pembelajaran difokuskan secara terarah serta dirancang dengan perencanaan yang matang.
- 4) Mengharuskan adanya keterlibatan aktif murid sebagai syarat utama berlangsungnya proses pembelajaran.
- 5) Dijalankan oleh pendidik yang profesional, teliti, dan tepat dalam menjalankan perannya.
- 6) Memiliki batasan waktu tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 7) Disertai kegiatan evaluasi, baik terhadap proses maupun terhadap hasil pembelajaran.

Pane dan Dasopang (2017, hlm. 338-339) menjelaskan bahwa proses pembelajaran, ditandai oleh:

- 1) Berlangsung melalui interaksi edukatif yang sadar dan berorientasi pada tujuan.

- 2) Melibatkan dua pelaku utama, yaitu guru sebagai pengajar dan murid sebagai pembelajar.
- 3) Dilaksanakan secara sistematis melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.
- 4) Bersifat terstruktur dan tidak terjadi secara instan, melainkan melalui tahapan tertentu.
- 5) Guru berperan sebagai fasilitator dalam membantu murid belajar secara optimal.
- 6) Berorientasi pada perubahan perilaku dan penguasaan pengetahuan sebagai hasil belajar.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli mengenai karakteristik pembelajaran, dapat disimpulkan karakteristik pembelajaran meliputi adanya tujuan yang jelas, perencanaan yang sistematis, serta pelaksanaan yang terarah dan terkontrol. Pembelajaran ditandai oleh interaksi edukatif antara guru dan murid, keterlibatan aktif murid, peran pendidik sebagai fasilitator, penggunaan prosedur dan metode yang terstruktur, adanya batasan waktu, serta evaluasi terhadap proses dan hasil belajar untuk memastikan tercapainya tujuan.

### **3. Pembelajaran Matematika**

#### **a. Pengertian Pembelajaran Matematika**

Lusianisita dan Rahaju (2020, hlm. 94) menyatakan bahwa pembelajaran matematika adalah proses pembentukan pemahaman murid terhadap fakta, konsep, prinsip, dan keterampilan sesuai dengan tingkat kemampuannya. Sejalan dengan itu, Bruner (dalam Siagian, 2017, hlm. 64) mendefinisikan pembelajaran matematika merupakan proses mempelajari konsep serta struktur matematika yang terkandung dalam suatu materi, sekaligus menelaah keterkaitan antara konsep dan struktur tersebut. Gusteti dan Neviyarni (2022, hlm. 638) juga menjelaskan bahwa pembelajaran matematika merupakan proses interaksi pembelajaran yang mengembangkan kemampuan berpikir murid dalam pemecahan masalah sekaligus mengonstruksi dan menginternalisasi konsep matematika. Dengan demikian, pembelajaran matematika dapat diartikan sebagai proses belajar yang membantu murid memahami dan menyusun konsep matematika secara bertahap dan aktif.

Wandini, dkk. (2021, hlm. 386) menjelaskan bahwa pembelajaran matematika merupakan mata pelajaran esensial yang perlu diajarkan sejak jenjang sekolah dasar guna meningkatkan kemampuan dan kecakapan murid dalam berhitung serta mengelola data. Andriyani dan Samiyen (2022, hlm. 1437) menyatakan bahwa pembelajaran matematika merupakan proses belajar mengajar yang berfokus pada penguasaan ilmu matematika untuk membangun pemahaman yang dapat dimanfaatkan serta diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran matematika dapat diartikan sebagai proses belajar untuk melatih kemampuan berhitung dan berpikir agar dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

#### **b. Tujuan Pembelajaran Matematika**

Berdasarkan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 (hlm. 148), tujuan pembelajaran matematika adalah sebagai berikut:

- 1) Membantu murid memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, serta menerapkannya secara fleksibel, cermat, dan tepat dalam pemecahan masalah.
- 2) Mengembangkan kemampuan penalaran melalui kegiatan menarik kesimpulan, menyusun bukti, serta mengemukakan ide atau gagasan matematika.
- 3) Melatih keterampilan pemecahan masalah, mulai dari memahami masalah, menyusun model matematika, menyelesaikan, hingga menafsirkan hasil yang diperoleh.
- 4) Membiasakan murid mengkomunikasikan gagasan matematika menggunakan tabel, simbol, diagram, atau representasi lainnya.
- 5) Menumbuhkan sikap menghargai dan menyadari pentingnya peran matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Wandini, dkk. (2021, hlm. 386) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran matematika dibedakan menjadi dua, yaitu:

- 1) Tujuan umum, untuk mengarahkan murid agar mampu mengalami perkembangan atau perubahan kemampuan, serta dapat menerapkan penalaran matematika dalam berbagai situasi.

- 2) Tujuan khusus, untuk meningkatkan kecakapan berhitung murid sekaligus membentuk sikap disiplin, kreatif, cermat, dan mampu berpikir kritis secara logis.

Hasranuddin (dalam Hamidah & Ain, 2022, hlm. 321) tujuan pembelajaran matematika agar murid mampu:

- 1) Mengenali pola dan sifat, serta melakukan manipulasi matematika untuk menyusun generalisasi, pembuktian, dan pernyataan matematika.
- 2) Menyelesaikan masalah, mulai dari memahami permasalahan, menyusun, dan menyelesaikan model matematika, hingga menafsirkan hasilnya.
- 3) Mengkomunikasikan ide-ide matematika melalui simbol atau representasi yang tepat.
- 4) Menumbuhkan sikap menghargai peran matematika dalam kehidupan sehari-hari, termasuk rasa ingin tahu, perhatian, dan minat terhadap pembelajaran matematika.

Adapun tujuan pembelajaran matematika menurut Heryanto, dkk. (2022, hlm. 49) adalah mengembangkan keterampilan murid dalam mempelajari matematika serta menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Selain itu, Prajono, dkk. (2022, hlm. 144) juga menjelaskan pembelajaran matematika bertujuan untuk membekali murid dengan kemampuan berpikir logis, sistematis, analitis, kritis, kreatif, dan inovatif, serta mengembangkan kemampuan bekerja sama. Berdasarkan berbagai pendapat tujuan pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran matematika adalah untuk mengembangkan pemahaman konsep, kemampuan berpikir logis dan kritis, pemecahan masalah, serta komunikasi, sekaligus menumbuhkan sikap positif terhadap peran matematika dalam kehidupan sehari-hari.

### **c. Karakteristik Pembelajaran Matematika**

Soedjadi (dalam Wandini, dkk., 2021, hlm. 387) pembelajaran matematika memiliki karakteristik, yaitu:

- 1) Menggunakan metode spiral, yaitu materi baru selalu dikaitkan dan dikembangkan dari materi sebelumnya.
- 2) Disajikan secara bertahap, dimulai dari konsep konkret menuju abstrak atau simbolik.

- 3) Menggunakan pendekatan induktif, yaitu dari contoh khusus menuju pemahaman umum atau konsep.
- 4) Menjunjung konsistensi kebenaran, setiap konsep atau pernyataan harus logis dan sesuai dengan prinsip yang telah diterima kebenarannya.
- 5) Bersifat bermakna, yaitu menekankan pemahaman konsep daripada sekadar hafalan.

Andriyani dan Samiyen (2022, hlm. 143) menjelaskan beberapa karakteristik pembelajaran matematika, di antaranya:

- 1) Menekankan proses abstraksi, yaitu murid memahami konsep melalui pengamatan sifat-sifat suatu objek.
- 2) Membentuk pola pikir logis dan sistematis dalam memahami konsep dan hubungan antarkonsep.
- 3) Menggunakan matematika sebagai alat untuk memahami dan menyampaikan informasi, misalnya melalui persamaan, tabel, dan model matematika.
- 4) Mengembangkan kemampuan permodelan matematika, yaitu menyederhanakan permasalahan nyata ke dalam bentuk matematis.
- 5) Berorientasi pada pengalaman belajar murid dalam membangun pemahaman konsep, bukan sekadar menerima informasi.

Juardi dan Komarian (2023, hlm. 2181-2183) menyebutkan empat karakteristik utama pembelajaran matematika, meliputi:

- 1) Dilaksanakan secara bertahap, dimulai dari materi sederhana menuju materi yang lebih kompleks, serta disajikan dari konkret, semi konkret, hingga abstrak.
- 2) Menggunakan metode spiral, yaitu mengulang dan memperdalam materi yang telah dipelajari sebelum melanjutkan ke materi baru agar pemahaman murid semakin berkembang.
- 3) Menerapkan pendekatan induktif, yaitu pembentukan konsep dimulai dari contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari murid menuju kesimpulan umum.
- 4) Berlandaskan pada kebenaran yang konsisten, yaitu karena matematika merupakan ilmu pasti sehingga suatu pernyataan dinilai benar atau salah berdasarkan kesesuaiannya dengan teori dan prinsip yang telah teruji.

Gravemeijer (dalam Sari & Putri, 2024, hlm. 74) menyebutkan lima karakteristik pembelajaran matematika, yaitu:

- 1) Penggunaan konteks, yaitu pembelajaran dimulai dari permasalahan nyata atau kontekstual yang melibatkan murid secara langsung.
- 2) Instrumen vertikal, yaitu konsep matematika dibangun kembali oleh murid melalui model yang berkembang dari cara informal menuju bentuk formal.
- 3) Kontribusi murid, yaitu murid berperan aktif dalam mengonstruksi pemahaman matematika dengan memanfaatkan lingkungan belajar yang difasilitasi guru serta menyelesaikan masalah dengan caranya sendiri.
- 4) Kegiatan interaktif, yaitu proses pembelajaran memungkinkan terjadinya komunikasi, diskusi, dan negosiasi antarmurid.
- 5) Keterkaitan antartopik, yaitu materi yang dipelajari terhubung dan terintegrasi dengan berbagai konsep atau topik matematika lainnya.

Trisnani (2022, hlm. 54) menjelaskan bahwa karakteristik pembelajaran matematika di sekolah, meliputi:

- 1) Berlangsung secara bertahap dan mengikuti metode spiral.
- 2) Menjunjung konsistensi kebenaran serta menekankan pola pikir deduktif.
- 3) Menggunakan simbol-simbol yang bermakna jika dikaitkan dengan konteks tertentu.
- 4) Memperhatikan semesta pembicaraan, setiap konsep dibahas dalam batasan atau ruang lingkup yang jelas agar tidak menimbulkan kesalahan pemahaman.

Berdasarkan berbagai pendapat karakteristik pembelajaran matematika tersebut, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran matematika bersifat bertahap dan spiral, menekankan pemahaman konsep dari konkret ke abstrak, serta menjunjung konsistensi dan kebenaran logis. Pembelajaran matematika juga berorientasi pada pembentukan pola pikir logis melalui pendekatan induktif maupun deduktif, penggunaan konteks nyata, keterlibatan murid, interaksi dalam belajar, serta keterkaitan antarkonsep agar pemahaman menjadi bermakna dan terintegrasi.

#### **4. Model Pembelajaran**

##### **a. Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan rancangan konseptual dan operasional dalam proses pembelajaran yang memiliki nama, karakteristik, urutan yang logis, serta pengaturan dan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Asyafah, 2019, hlm. 22). Model pembelajaran juga dijelaskan sebagai bentuk kegiatan hasil belajar mengajar yang dirancang dan dikonseptualisasikan secara sistematis agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih mudah serta dipahami secara rasional oleh murid (Maharani, dkk., 2025, hlm. 40-41). Selain itu, model pembelajaran didefinisikan suatu rancangan atau kerangka yang disusun dalam bentuk kurikulum untuk merencanakan dan mengarahkan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Simbolon, dkk., 2025, hlm. 23). Maka dapat disimpulkan, model pembelajaran adalah rancangan atau kerangka yang disusun secara sistematis untuk merencanakan dan mengarahkan proses pembelajaran agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Selain itu, model pembelajaran juga dimaknai sebagai suatu kerangka konseptual yang memaparkan langkah-langkah sistematis dalam mengatur pengalaman belajar guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Malau, Purba, & Sianturi, 2026, hlm. 148). Model pembelajaran juga dipahami sebagai pola yang digunakan oleh guru untuk merancang pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, sekaligus sebagai panduan dalam mengelola pengalaman belajar serta sebagai pedoman bagi guru dalam merancang dan mengatur proses pembelajaran di kelas (Purnomo, dkk., 2022, hlm. 3). Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pola atau pedoman yang digunakan guru untuk mengatur langkah-langkah dan pengalaman belajar sehingga proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan terarah.

##### **b. Fungsi Model Pembelajaran**

Model pembelajaran berfungsi sebagai acuan bagi perancang pembelajaran dalam melaksanakan proses belajar mengajar, yang disesuaikan dengan karakteristik materi yang diajarkan, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, serta kemampuan murid (Wibawa, 2022, hlm. 243). Sejalan dengan itu, fungsi model pembelajaran adalah sebagai acuan dalam merancang hingga melaksanakan proses

pembelajaran (Purnomo, dkk., 2022, hlm. 10). Selain itu, model pembelajaran berfungsi untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan bervariasi sehingga murid tidak merasa bosan serta terdorong untuk aktif mengikuti pembelajaran karena kreativitas dan partisipasi mereka dilibatkan secara langsung dalam proses belajar (Fauzan, dkk., 2021, hlm. 364).

Asyafah (2019, hlm. 23) menyebutkan beberapa fungsi dari model, antara lain:

- 1) Sebagai acuan bagi perancang dan pelaksana pembelajaran dalam menyusun kegiatan pembelajaran.
- 2) Menjadi panduan bagi guru atau dosen dalam menjalankan proses pembelajaran, termasuk dalam menentukan langkah-langkah dan kebutuhan yang diperlukan.
- 3) Mempermudah guru atau dosen dalam mengajar murid agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.
- 4) Membantu murid dalam memperoleh informasi, gagasan, keterampilan, nilai-nilai, pola pikir, serta kemampuan belajar untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Arends (dalam Mangoki, dkk., 2025, hlm. 5) fungsi dari model pembelajaran, yaitu:

- 1) Menyusun pembelajaran secara sistematis, sehingga proses belajar lebih terarah dan berkualitas.
- 2) Membantu pencapaian kompetensi, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.
- 3) Mengembangkan keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, komunikasi, dan kewarganegaraan.
- 4) Menciptakan pembelajaran yang bermakna dan berbasis pengalaman, agar murid belajar secara efektif dan menyenangkan.

Dari beberapa pendapat mengenai manfaat model pembelajaran di atas, secara umum, fungsi model pembelajaran yaitu sebagai pedoman dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran agar berjalan sistematis, terarah, dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

### c. Karakteristik Model Pembelajaran

Sundari (2015, hlm. 109) menyebutkan setiap model pembelajaran memiliki karakteristik, sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan pada teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
- 2) Memiliki misi atau tujuan pendidikan yang spesifik.
- 3) Berfungsi sebagai pedoman untuk memperbaiki proses belajar mengajar di kelas.
- 4) Terdiri dari beberapa komponen, yaitu urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*), prinsip-prinsip reaksi, sistem sosial, dan sistem pendukung.
- 5) Memberikan dampak sebagai hasil penerapan model, yang mencakup hasil belajar yang terukur serta dampak jangka panjang dari pembelajaran.

Trianto (dalam Purnomo, dkk., 2022, hlm. 5-6) menjelaskan model pembelajaran memiliki empat karakteristik utama, yaitu:

- 1) Rasional teoretis yang logis, yang dikembangkan oleh pencipta atau pengembangnya. Model ini didasarkan pada teori yang masuk akal dan mempertimbangkan kesesuaian antara teori dengan kenyataan, sehingga tidak dibuat secara fiktif.
- 2) Landasan pemikiran mengenai apa dan bagaimana murid belajar, termasuk tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Model ini memiliki tujuan yang jelas tentang apa yang harus dicapai serta cara belajar dan memecahkan masalah oleh murid.
- 3) Perilaku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat diterapkan dengan sukses. Model pembelajaran ini menetapkan perilaku mengajar yang mendukung keberhasilan pelaksanaan pembelajaran sesuai tujuan.
- 4) Lingkungan belajar yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Model ini menciptakan suasana belajar yang kondusif dan nyaman, sehingga dapat menunjang proses pembelajaran secara efektif.

Rusman (dalam Simbolon, dkk., 2025, hlm. 23) model pembelajaran memiliki beberapa karakteristik, yaitu:

- 1) Berlandaskan pada teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
- 2) Memiliki tujuan atau misi pendidikan yang jelas.

- 3) Dapat digunakan sebagai pedoman dalam memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran di kelas.
- 4) Mempunyai komponen-komponen tertentu, seperti langkah-langkah pembelajaran (*syntax*), prinsip reaksi, sistem sosial, dan sistem pendukung.
- 5) Memberikan dampak, baik dampak langsung berupa hasil belajar maupun dampak panjang sebagai efek pengiring.
- 6) Menjadi acuan dalam menyusun persiapan mengajar sesuai dengan model yang dipilih.

Kardi dan Nur (dalam Sarumaha, dkk., 2023, hlm. 5) menyebutkan model pembelajaran memiliki karakter khusus, yaitu;

- 1) Disusun berdasarkan rasional teoritis yang logis oleh para pengembangnya.
- 2) Memiliki landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana murid belajar, termasuk tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 3) Menuntut adanya perilaku atau aktivitas pembelajaran tertentu agar model dapat diterapkan secara efektif.
- 4) Memerlukan lingkungan belajar yang sesuai agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Azizah (2019, hlm. 10-11), karakteristik model pembelajaran, meliputi:

- 1) Memiliki tujuan tertentu, baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik.
- 2) Didukung oleh pendekatan pembelajaran yang jelas.
- 3) Menentukan peran guru dan murid, guru dapat berperan sebagai sumber informasi atau fasilitator, sedangkan murid dapat belajar secara aktif, mandiri, atau kolaboratif.
- 4) Menekankan interaksi, baik antara guru dan murid maupun antarmurid untuk mendukung perkembangan sosial dan intelektual.
- 5) Mengintegrasikan berbagai sumber belajar guna memperdalam pemahaman materi.
- 6) Memuat sistem evaluasi dan umpan balik, untuk menilai hasil belajar serta membantu murid memperbaiki pemahaman.

- 7) Memiliki tingkat fleksibilitas tertentu, yaitu ada model yang dapat disesuaikan dengan kondisi kelas dan sumber daya, serta ada yang lebih terstruktur dengan langkah-langkah sistematis.

Dari beberapa pendapat mengenai karakteristik model di atas, maka dapat disimpulkan karakteristik model pembelajaran ditandai oleh dasar teori pendidikan yang jelas, tujuan atau misi pembelajaran yang spesifik, serta berfungsi sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran memiliki komponen terstruktur seperti langkah-langkah (*syntax*), prinsip reaksi, sistem sosial, dan sistem pendukung, sekaligus mengatur peran guru dan murid, interaksi, sumber belajar, serta evaluasi dan umpan balik.

#### **d. Jenis-Jenis Model Pembelajaran**

Berbagai model pembelajaran dapat dimanfaatkan guru untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Komalasari (dalam Purnomo, dkk., 2022, hlm. 24-34) menyebutkan berbagai model pembelajaran yang dapat dimanfaatkan di antaranya *Problem Based Learning*, *Cooperative Learning*, *Cooperative Learning*, *Direct Instruction*, *Contextual Teaching and Learning*, model pembelajaran penemuan terbimbing, dan model *Project Based learning*. Sarumaha, dkk. (2023, hlm. 20-35) mengemukakan bahwa model pembelajaran meliputi pembelajaran langsung (*Direct Instruction*), model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*), model pembelajaran penemuan terbimbing, dan model *Problem Based Learning*.

Sinambela, dkk. (2023, hlm. 1-128) menyebutkan beberapa jenis model pembelajaran, di antaranya model pembelajaran *Discovery*, model pembelajaran *Inquiry*, model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL), model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran *Numbered Head Together*, model pembelajaran *Word Square*, model *Hybrid Learning*, dan model *Self Organized Learning Environment* (SOLE). Sementara itu, Rahmaniati (2024, hlm. 7-30) juga menyebutkan beberapa model pembelajaran, yaitu model kooperatif, model pembelajaran *Time Token*, dan model *Game Based Learning*. Adapun menurut Arifin, Umar, dan Siregar (2024, hlm. 11113-11116) menyebutkan beberapa model pembelajaran di era 4.0, di antaranya model *Blanded Learning*,

model pembelajaran *Flipped Classroom*, model *Project Based Learning*, model *Problem Based Learning*, *Collaborative Learning* atau *Cooperative Learning*, dan model *Game-Based Learning*.

Berdasarkan berbagai jenis model pembelajaran yang telah disebutkan, model pembelajaran kooperatif menjadi salah satu model yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran. Pembelajaran yang melibatkan aktivitas diskusi, pemecahan masalah, dan interaksi antarmurid mendorong kemampuan untuk menganalisis, memberikan alasan, dan menarik kesimpulan. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pembahasan dan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai upaya terhadap kemampuan berpikir kritis murid.

## **5. Model Pembelajaran Kooperatif**

### **a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif**

Model pembelajaran kooperatif merujuk pada kegiatan belajar yang menekankan kerja sama antarindividu dalam mencapai tujuan bersama. Istilah pembelajaran kooperatif berasal dari bahasa Inggris, yaitu *cooperative learning*, di mana kata *cooperative* bermakna kerja sama, sedangkan *learning* berarti proses belajar atau pembelajaran. Oleh karena itu, *cooperative learning* dapat dimaknai sebagai suatu bentuk pembelajaran yang mengutamakan kolaborasi antar murid dalam proses belajar mengajar (Fatimah, dkk., 2021, hlm. 76-77). Selanjutnya, model pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran yang menitikberatkan pada kerja sama antarmurid, sehingga mereka dapat saling membantu dan berperan aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru (Lathifa, dkk., 2024, hlm. 71). Model pembelajaran kooperatif adalah model belajar yang dilakukan melalui kerja kelompok, di mana murid saling berinteraksi dan bekerja sama untuk menemukan solusi terhadap permasalahan dalam materi yang dipelajari (Farijan, 2019, hlm. 112). Dapat disimpulkan, model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menekankan kerja sama dan interaksi antarmurid dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama.

Model *cooperative learning* juga merupakan pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan pada keterlibatan aktif murid dalam kelompok-kelompok kecil untuk bekerja sama mencapai tujuan pembelajaran yang sama (Tabrani & Amin, 2023, hlm. 212). Lebih lanjut, *cooperative learning* merupakan metode

pembelajaran yang mengutamakan kerja sama antar murid dengan tingkat kemampuan yang beragam dalam kelompok kecil, sehingga mereka dapat saling membantu dalam menyelesaikan tugas dan mencapai tujuan pembelajaran secara optimal (Prasetyawati, 2021, hlm. 91). Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang dilakukan dalam kelompok kecil yang melibatkan murid secara aktif, dengan anggota yang memiliki kemampuan beragam agar dapat saling membantu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

#### **b. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif**

Model pembelajaran kooperatif bertujuan menciptakan keberhasilan bersama, di mana pencapaian individu dipengaruhi oleh kerja sama dan keberhasilan kelompok, bukan persaingan antarmurid (Lestari & Azzahri, 2022, hlm. 87). Tujuan utama model pembelajaran kooperatif adalah melatih murid untuk bekerja sama dan berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas serta permasalahan pembelajaran. Melalui proses tersebut, murid dapat mengembangkan keterampilan sosial, seperti kemampuan berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman sebaya (Isjoni dalam Hasanah & Himami, 2021, hlm. 4).

Arends (dalam Lestari & Azzahri, 2022, hlm. 87) tujuan model pembelajaran kooperatif, meliputi:

- 1) Meningkatkan hasil belajar akademik, yaitu melalui kerja sama antarmurid dengan kemampuan beragam.
- 2) Menumbuhkan sikap saling menghargai perbedaan, yaitu baik dari segi latar belakang maupun kemampuan.
- 3) Mengembangkan keterampilan sosial, yaitu seperti kerja sama dan kolaborasi dalam menyelesaikan tugas.

Fatimah, dkk. (2024, hlm. 78) menyebutkan tujuan model pembelajaran kooperatif adalah:

- 1) Meningkatkan hasil belajar akademik, melalui kerja sama murid dengan berbagai tingkat kemampuan.
- 2) Menumbuhkan sikap menghargai perbedaan, karena murid dari latar belakang yang beragam belajar dan bekerja bersama.
- 3) Mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerja sama, interaksi, dan kolaborasi antarmurid.

Model pembelajaran kooperatif bertujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial, kemampuan kognitif, serta sikap murid. Melalui pembelajaran ini, murid diharapkan dapat meningkatkan prestasi dalam tugas-tugas akademik, belajar menerima dan menghargai perbedaan antarteman, serta mengembangkan kemampuan bekerja sama dan berinteraksi sosial (Chomaidi & Salamah dalam Musdalifah, 2023, hlm. 53). Dapat disimpulkan, tujuan model pembelajaran kooperatif adalah untuk membangun keberhasilan bersama melalui kerja sama dalam kelompok, untuk meningkatkan hasil belajar, menumbuhkan sikap saling menghargai perbedaan, serta mengembangkan keterampilan sosial.

### **c. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif**

Sanjaya (dalam Hasanah, 2021, hlm. 2-3) menyebutkan karakteristik model pembelajaran kooperatif, meliputi:

- 1) Dilaksanakan secara tim, yaitu di mana keberhasilan belajar ditentukan oleh kerja sama dan keberhasilan kelompok.
- 2) Dikelola secara sistematis, yaitu mencakup perencanaan, pengorganisasian tugas, pelaksanaan sesuai langkah yang disepakati, serta evaluasi untuk mengukur keberhasilan.
- 3) Menuntut kemampuan bekerja sama, yaitu setiap anggota bertanggung jawab membantu satu sama lain agar tujuan bersama tercapai.
- 4) Menekankan interaksi dan komunikasi, yaitu sebagai bentuk keterampilan sosial yang mendukung kerja kelompok.

Ibrahim (dalam Farijan, 2019, hlm. 113) menyebutkan karakteristik utama model pembelajaran kooperatif, yaitu:

- 1) Murid belajar dan menyelesaikan materi secara bersama dalam kelompok.
- 2) Kelompok dibentuk secara heterogen berdasarkan tingkat kemampuan.
- 3) Anggota kelompok beragam dari segi latar belakang, seperti suku, budaya, dan jenis kelamin.
- 4) Penilaian atau penghargaan lebih menekankan pada hasil kerja kelompok daripada individu.

Lestari dan Azzahri (2022, hlm. 88-89) model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa karakteristik, yaitu:

- 1) Adanya anggota kelompok, yaitu murid yang bekerja sama dalam kelompok yang dapat dibentuk berdasarkan minat, kemampuan, atau campuran keduanya.
- 2) Adanya aturan kelompok, yaitu berupa kesepakatan bersama mengenai pembagian tugas, waktu, dan pelaksanaan kegiatan.
- 3) Adanya aktivitas belajar bersama, yaitu di mana setiap anggota berusaha meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan melalui diskusi dan saling berbagi.
- 4) Adanya tujuan yang jelas, yaitu yang menjadi arah dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran.

Prihatmojo dan Rohmani (dalam Fatimah, 2024, hlm. 77-78) menjelaskan bahwa karakteristik model pembelajaran kooperatif meliputi:

- 1) Materi diselesaikan secara berkelompok, yaitu murid bekerja sama untuk mencapai tujuan dan saling membantu memahami pelajaran.
- 2) Kelompok bersifat heterogen, yaitu dibentuk berdasarkan keberagaman kemampuan dan latar belakang agar saling melengkapi.
- 3) Jumlah anggota 4-6 murid, sehingga setiap murid dapat berpartisipasi aktif.
- 4) Penghargaan diberikan pada kelompok untuk mendorong kerja sama dan tanggung jawab bersama.

Mujino (2022, hlm. 92-93) menjelaskan karakteristik model pembelajaran kooperatif meliputi:

- 1) Murid belajar dan menguasai materi secara bersama dalam kelompok.
- 2) Kelompok dibentuk secara heterogen berdasarkan tingkat kemampuan.
- 3) Anggota kelompok beragam dari segi latar belakang, seperti suku, budaya, dan jenis kelamin.
- 4) Penghargaan lebih menekankan pada pencapaian kelompok dibandingkan individu.

#### **d. Jenis-Jenis Model Pembelajaran Kooperatif**

Tabrani dan Amin (2023, hlm. 206-208) menyebutkan jenis-jenis model pembelajaran kooperatif, di antaranya:

- 1) *Student Teams Achievement Division* (STAD), murid belajar dalam tim untuk saling membantu memahami materi, lalu dinilai melalui kuis dan diberi penghargaan tim.
- 2) *Jigsaw*, murid mempelajari bagian tertentu, berdiskusi di kelompok ahli, lalu kembali mengajar teman di kelompok asal hingga semua memahami.
- 3) *Group Investigation* (GI), kelompok memilih topik atau subtopik, merencanakan penyelidikan, mengumpulkan informasi, menyusun laporan, mempresentasikan, dan dievaluasi.
- 4) *Make a Match*, murid mencari pasangan kartu soal dan jawaban dalam batas waktu tertentu, yang tepat dan cepat mendapat poin.
- 5) *Teams Games Tournament* (TGT), murid belajar dalam kelompok lalu mengikuti permainan atau turnamen untuk mengumpulkan skor bagi tim, disertai penghargaan kelompok.
- 6) *Student Facilitator and Explaining* (SFE), murid bergiliran mempresentasikan ide atau menjelaskan materi kepada teman, guru memberi penguatan dan kesimpulan.
- 7) *Teams Assisted Individualization* (TAI), menggabungkan belajar individual dan kerja kelompok, murid belajar mandiri lalu hasilnya didiskusikan dalam tim, dengan evaluasi individu dan penghargaan berdasarkan peningkatan.

Lestari dan Azzahri (2022, hlm. 90-93) menyebutkan beberapa jenis model pembelajaran kooperatif, di antaranya:

- 1) STAD, murid belajar dalam kelompok heterogen, lalu mengikuti kuis individu yang hasilnya dihitung sebagai nilai tim.
- 2) *Jigsaw*, setiap murid mempelajari satu bagian materi sebagai ahli, lalu mengajarkannya kepada kelompok asal.
- 3) *Group Investigation*, murid menyelidiki suatu topik dalam kelompok, kemudian mempresentasikan hasilnya.
- 4) *Numbered Heads Together* (NHT), murid berdiskusi dalam kelompok, lalu salah satu anggota yang dipilih menjawab pertanyaan.
- 5) *Think-Pair-Share* (TPS), murid berpikir sendiri, berdiskusi dengan pasangan, lalu berbagi hasilnya di kelas.

Gazali, dkk. (2025, hlm. 56-66) menyebutkan beberapa jenis model pembelajaran kooperatif, di antaranya:

- 1) Jigsaw, setiap murid mempelajari bagian materi tertentu lalu mengajarkannya kepada kelompok.
- 2) STAD, murid belajar dalam kelompok heterogen lalu mengikuti tes individu yang berkontribusi pada nilai tim.
- 3) TGT, murid belajar dalam tim dan mengikuti turnamen atau permainan untuk memperoleh skor kelompok.

Hasanah dan Himami (2021, hlm. 7-10) menyebutkan beberapa jenis model pembelajaran kooperatif, yaitu:

- 1) STAD, murid belajar dalam kelompok heterogen, kemudian berdiskusi untuk memahami materi, lalu mengikuti kuis individu, dan hasil digunakan untuk penilaian dan penghargaan kelompok.
- 2) *Group Investigation* (GI), murid memilih topik, merencanakan dan melakukan penyelidikan, kemudian menyusun serta mempresentasikan hasilnya.
- 3) Jigsaw, setiap murid mempelajari bagian materi tertentu di kelompok ahli, lalu kembali ke kelompok asal untuk mengajarkan bagian tersebut kepada teman.
- 4) *Teams Games Tournament* (TGT), murid belajar dalam kelompok, lalu mengikuti permainan atau turnamen akademik, kemudian skor dikumpulkan untuk menentukan penghargaan kelompok.
- 5) *Two Stay-Two Stray*, dua anggota kelompok tetap di tempat untuk menjelaskan hasil kerja, sementara dua anggota lainnya berkunjung ke kelompok lain untuk bertukar informasi.

Fawaidi (2023, hlm. 267-270) menyebutkan tiga jenis model pembelajaran kooperatif, yaitu:

- 1) *Teams Games Tournamet* (TGT), murid belajar dalam kelompok yang dilanjutkan dengan permainan atau turnamen untuk memperoleh skor tim.
- 2) *Stundent Teams Achievement Division* (STAD), murid belajar dalam kelompok heterogen lalu mengikuti tes individu untuk menilai hasil belajar tim.
- 3) *Quick on the Draw*, pembelajaran berbasis permainan cepat dalam kelompok untuk melatih kerja sama dan ketepatan menjawab.

Berdasarkan berbagai tipe pembelajaran kooperatif yang telah disebutkan, setiap tipe memiliki karakteristik dan keunggulan masing-masing sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dalam penelitian ini, fokus pembahasan diarahkan pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang memadukan kerja sama kelompok dengan aktivitas permainan dan turnamen akademik.

## **6. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**

### **a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**

Model kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran yang melibatkan murid dalam kelompok dengan tingkat kemampuan yang beragam, kemudian mengikuti turnamen berisi materi pembelajaran yang diikuti oleh seluruh anggota kelas (Setyaningrum & Asrofah, 2024, hlm. 3). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT juga dipahami sebagai bentuk pembelajaran kelompok yang mudah diterapkan serta mampu mendorong keaktifan murid tanpa menimbulkan perbedaan status. Selain itu, model TGT dipandang sebagai bentuk pembelajaran kooperatif yang memadukan kegiatan turnamen akademik dengan melibatkan seluruh murid tanpa membedakan kemampuan, jenis kelamin, maupun latar belakang suku atau ras (Sururi & Wahid, 2022, hlm. 2417). Lebih lanjut, model TGT juga didefinisikan sebagai salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang mendorong murid untuk lebih aktif melalui kompetisi kelompok dalam menjawab pertanyaan dengan jawaban yang benar (Armadani, Wijayanti, & Aini, 2022, hlm. 4533).

Model pembelajaran TGT merupakan model yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang diawali dengan penyampaian materi kepada murid, kemudian diakhiri dengan pemberian pertanyaan melalui permainan turnamen yang melibatkan beberapa kelompok dengan jumlah anggota 5-6 murid (Yuliyanti & Sunarsih, 2019, hlm. 43). Selanjutnya, model TGT juga dipahami sebagai pendekatan pembelajaran yang membentuk tim belajar heterogen beranggotakan empat hingga enam murid yang bekerja sama menguasai materi, kemudian mengikuti permainan atau pertandingan antar tim untuk memperoleh poin yang dihitung sebagai skor tim (Fauziyah & Anugeraheni, 2020, hlm. 853). Model pembelajaran TGT dirancang untuk mendorong keterlibatan murid dalam memahami materi melalui kegiatan bermain dan bertanding (Nurhaedah, dkk.,

2022, hlm. 293). Model ini juga dipandang sebagai pembelajaran berbasis kerja tim yang mengintegrasikan unsur permainan turnamen dengan tujuan memperoleh poin yang selanjutnya dihitung sebagai skor kelompok (Arlina, dkk., 2023, hlm. 25).

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat disimpulkan sebagai model pembelajaran yang mengorganisasi murid ke dalam kelompok heterogen untuk bekerja sama memahami materi, kemudian mengikuti permainan atau turnamen akademik yang bersifat kompetitif dan menyenangkan guna memperoleh poin sebagai skor kelompok, sehingga mendorong keaktifan, kerja sama, dan keterlibatan seluruh murid tanpa membedakan latar belakang maupun kemampuan.

#### **b. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**

Setyaningrum dan Asrofah (2024, hlm. 4) menyebutkan beberapa karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe TGT, di antaranya:

- 1) Murid dibimbing membentuk kelompok sebelum permainan dimulai.
- 2) Murid diberikan arahan terkait strategi yang digunakan dalam turnamen.
- 3) Setiap anggota kelompok mendapat kesempatan yang sama untuk menjawab soal.
- 4) Setiap murid bertanggung jawab atas satu soal.
- 5) Murid mengikuti strategi yang telah disepakati kelompok.
- 6) Turnamen berlangsung tertib dan kondusif tanpa perebutan jawaban antaranggota.

Slavin (dalam Nasruddin, 2019, hlm. 58) menjelaskan karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe TGT, meliputi:

- 1) Terdiri dari lima komponen utama, yaitu presentasi kelas, belajar kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok.
- 2) Guru menyampaikan materi terlebih dahulu melalui presentasi kelas.
- 3) Murid belajar dalam kelompok heterogen untuk memahami materi dan mempersiapkan diri.
- 4) Pembelajaran dilanjutkan dengan permainan berupa pertanyaan yang sesuai dengan materi.

- 5) Kompetisi dilakukan dalam bentuk turnamen, di mana setiap murid berkontribusi pada skor tim.
- 6) Kelompok mendapat penilaian dan penghargaan berdasarkan rata-rata skor yang diperoleh.

Sholicha, dkk. (2021, hlm. 239) karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe TGT, yaitu:

- 1) Setiap anggota kelompok memiliki peran dan tanggung jawab masing-masing.
- 2) Terjadi interaksi langsung antarmurid dalam proses pembelajaran.
- 3) Keberhasilan memahami materi menjadi tanggung jawab bersama seluruh anggota kelompok.
- 4) Guru membantu mengembangkan keterampilan setiap individu dalam kelompok.
- 5) Guru berperan sebagai pemantau dan hanya terlibat bila diperlukan dalam proses diskusi.

Adapun menurut Rachman dan Kartiko (2021, hlm. 200) menjelaskan model pembelajaran kooperatif tipe TGT juga ditandai dengan pembentukan kelompok-kelompok kecil, pelaksanaan permainan turnamen baik selama proses pembelajaran maupun setelah kegiatan pembelajaran berlangsung, serta pemberian penghargaan kepada kelompok yang memenuhi kriteria dan ketentuan yang telah ditetapkan oleh guru. Selain itu, Slavin (dalam Nurhaedah, 2022, hlm. 293-294) juga menjelaskan model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki beberapa karakteristik utama, yaitu pembentukan tim belajar yang disusun secara heterogen berdasarkan perbedaan kemampuan kognitif, jenis kelamin, suku, dan ras; penggunaan permainan berupa seperangkat pertanyaan yang dirancang untuk mengukur pemahaman murid terhadap materi; pelaksanaan turnamen akademik yang diikuti oleh perwakilan kelompok dengan tingkat kemampuan yang relatif sama; serta pemberian penghargaan kepada kelompok dengan perolehan skor rata-rata tertinggi sebagai bentuk apresiasi terhadap kinerja tim.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe TGT menekankan kerja sama dalam kelompok heterogen yang dipadukan dengan aktivitas permainan dan turnamen akademik. Dalam model ini, murid memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi,

saling membantu memahami materi, dan berkompetisi secara sehat melalui permainan yang terstruktur. Proses pembelajaran berlangsung secara sistematis melalui tahapan presentasi kelas, belajar kelompok, permainan, turnamen, dan pemberian penghargaan, sehingga menciptakan suasana belajar yang kondusif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan murid dalam pembelajaran.

**c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**

Setiawan, dkk. (2021, hlm. 134) menjelaskan bahwa terdapat beberapa langkah dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, yaitu:

- 1) Membentuk kelompok heterogen yang terdiri atas 3-5 murid.
- 2) Guru menyiapkan materi pembelajaran dan menetapkan anggotatim untuk mengerjakan lembar kegiatan.
- 3) Murid mengikuti permainan turnamen sesuai dengan kemampuan yang homogen.
- 4) Memberikan penghargaan kepada kelompok yang mencapai skor sesuai kriteria tertentu.
- 5) Murid mengerjakan kuis secara individual untuk mengukur tingkat pencapaian belajar masing-masing.

Slavin (dalam Rosanti, dkk., 2025, hlm. 112) menyebutkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT meliputi:

- 1) Presentasi kelas, yaitu penyampaian materi kepada seluruh murid secara klasikal.
- 2) Pembentukan tim, yakni menyusun kelompok beranggotakan 4-5 murid dengan kemampuan akademik, jenis kelamin, serta latar belakang ras atau suku yang beragam.
- 3) Permainan, di mana murid bekerja dalam kelompok untuk memastikan semua anggota benar-benar memahami materi.
- 4) Turnamen, yaitu kegiatan kompetisi di mana seorang murid mewakili timnya untuk bertanding dengan perwakilan dari kelompok lain dan menyumbangkan poin bagi timnya.

- 5) Penghargaan tim, yaitu pemberian apresiasi kepada kelompok yang berhasil mencapai skor sesuai ketentuan.

Kamila, Yudha, dan Suntari (2024, hlm. 1549) menjelaskan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri atas lima langkah atau sintak, yaitu:

- 1) Penyajian kelas, yaitu guru menyampaikan materi kepada murid. Tahap ini bertujuan agar murid menunjukkan sikap positif dalam menerima pengetahuan baru.
- 2) Pembentukan kelompok (*team*), yaitu murid dibagi ke dalam kelompok berisi 4-6 orang secara heterogen.
- 3) Permainan (*games*), yaitu kegiatan permainan berisi pertanyaan yang disusun berdasarkan materi pelajaran untuk menguji pemahaman murid. Pada tahap ini murid berdiskusi dengan kelompoknya untuk menjawab pertanyaan tersebut.
- 4) Turnamen, yaitu murid mempresentasikan hasil diskusi, kemudian dilakukan evaluasi. Evaluasi dapat berupa pemberian skor, di mana jawaban benar mendapat poin, sedangkan jawaban kurang tepat tidak memperoleh poin, atau dengan bentuk evaluasi lain yang sesuai.
- 5) Penghargaan kelompok, yaitu pemberian apresiasi atau hadiah kepada kelompok dengan hasil terbaik. Pada tahap ini guru mengumumkan kelompok pemenang beserta *reward* yang diterima.

Sururi dan Wahid (2022, hlm. 2418) menjelaskan langkah-langkah dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT, yaitu:

- 1) Tahap persiapan, pada tahap persiapan, terdapat tiga hal penting yang perlu diperhatikan, yaitu penjelasan guru, pembentukan kelompok, dan pemberian kewajiban kepada murid untuk mengikuti turnamen atau pertandingan.
- 2) Penyampaian materi melalui presentasi kelas.
- 3) Diskusi dalam kelompok.
- 4) Pelaksanaan pertandingan atau turnamen.
- 5) Pencatatan serta perhitungan skor kelompok.
- 6) Penarikan kesimpulan serta penutup.

Armadani, Wijayanti, dan Aini (2022, hlm. 4534) menyebutkan langkah-langkah model pembelajaran TGT meliputi:

- 1) Murid dibagi ke dalam kelompok belajar yang terdiri dari empat hingga lima orang dengan latar belakang prestasi, jenis kelamin, dan suku yang beragam.
- 2) Guru menyajikan materi pelajaran, kemudian murid bekerja dalam kelompok untuk memastikan setiap anggota memahami materi tersebut.
- 3) Setelah itu, semua murid mengikuti kuis secara individu, tanpa diperbolehkan saling membantu.

Nurhayati, Ekok, dan Aswarliansyah (2022, hlm. 9123) menyebutkan langkah-langkah dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT meliputi lima tahapan, yaitu:

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, materi inti, serta memberikan gambaran singkat mengenai lembar kerja yang akan digunakan kelompok.
- 2) Guru membentuk kelompok murid untuk berdiskusi dan menyelesaikan lembar kerja tersebut.
- 3) Guru menyiapkan permainan berisi pertanyaan-pertanyaan yang berfungsi menguji pemahaman murid.
- 4) Turnamen atau pertandingan dilaksanakan setiap minggu atau setelah guru menyampaikan materi di kelas.
- 5) Guru memberikan penghargaan kepada murid berdasarkan hasil kegiatan tersebut.

Dalam penelitian ini sintak yang digunakan yaitu mengacu pada pendapat Slavin, yaitu pembelajaran diawali dengan presentasi kelas oleh guru untuk menyampaikan materi, kemudian dilanjutkan dengan pembentukan tim yang bersifat heterogen. Setelah itu, murid mengikuti permainan (*games*) untuk memperdalam pemahaman materi melalui kerja sama tim. Selanjutnya, dilaksanakan turnamen, di mana murid mewakili timnya untuk berkompetisi dan memperoleh tim. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan penghargaan tim, yaitu pemberian apresiasi kepada kelompok berdasarkan perolehan skor yang dicapai. Berikut disajikan Tabel 2.1 langkah-langkah model pembelajaran TGT.

**Tabel 2.1 Langkah-Langkah Model Pembelajaran (TGT)**

| No | Sintaks          | Kegiatan                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                          |
|----|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                  | Guru                                                                                                                                                                                         | Murid                                                                                                                    |
| 1  | Presentasi Kelas | Menyampaikan materi pembelajaran secara klasikal, menjelaskan tujuan pembelajaran, serta memberikan contoh atau penekanan pada konsep penting.                                               | Mendengarkan penjelasan guru, mencatat materi penting, serta bertanya apabila terdapat materi yang belum dipahami.       |
| 2  | Pembentukan Tim  | Membentuk kelompok yang terdiri 4-5 murid secara heterogen berdasarkan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan latar belakang yang beragam.                                                   | Bergabung dalam tim yang telah ditentukan dan membangun kerja sama dengan anggota kelompok.                              |
| 3  | Permainan        | Menyediakan pertanyaan atau soal dalam bentuk permainan serta membimbing jalannya kegiatan kelompok.                                                                                         | Bekerja sama dalam kelompok untuk mendiskusikan dan memastikan semua anggota memahami materi sebelum mengikuti turnamen. |
| 4  | Turnamen         | Mengatur pelaksanaan kompetisi antarperwakilan tim serta mencatat perolehan poin masing-masing kelompok.                                                                                     | Mewakili tim untuk bertanding dengan perwakilan kelompok lain dan berusaha memperoleh poin bagi timnya.                  |
| 5  | Penghargaan Tim  | Menghitung total skor dan memberikan apresiasi kepada tim yang mencapai kriteria tertentu, serta mengarahkan murid untuk menyimpulkan serta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran. | Menerima hasil perolehan skor dan penghargaan serta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran.                     |

Tabel 2.1 menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran TGT yang terdiri atas lima sintaks, yaitu presentasi kelas, pembentukan tim, permainan, turnamen, dan penghargaan tim. Pada tahap presentasi kelas, guru menyampaikan materi secara klasikal dan murid menyimak serta memahami materi. Selanjutnya, guru membentuk kelompok heterogen dan murid bekerja sama dalam tim. Pada

tahap permainan, guru menyediakan serta membimbing soal dalam bentuk permainan, sementara murid berdiskusi untuk memperdalam pemahaman. Tahap turnamen dilaksanakan dengan kompetisi antarperwakilan tim untuk memperoleh poin yang dicatat oleh guru. Pembelajaran ditutup dengan penghargaan tim berdasarkan perolehan skor serta kegiatan refleksi bersama.

**d. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki sejumlah kelebihan. Nasrudin (2019, hlm. 60) kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT meliputi:

- 1) Penggunaan waktu belajar yang lebih efektif.
- 2) Penghargaan terhadap perbedaan kemampuan murid.
- 3) Penguasaan materi yang lebih mendalam dalam waktu relatif singkat.
- 4) Peningkatan sikap baik, kepekaan, dan toleransi.
- 5) Hasil belajar yang lebih optimal karena murid aktif dalam proses pembelajaran.

Rahmaniati (dalam Untari, Wicaksono, & Mustofa, 2025, hlm. 337-339) mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki sejumlah kelebihan, antara lain:

- 1) Membantu murid mengembangkan sikap saling menghargai.
- 2) Meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar murid.
- 3) Memperkuat serta memperluas pemahaman murid terhadap materi.
- 4) Mendorong terbentuknya kemampuan bekerja sama.
- 5) Menumbuhkan sikap toleransi antar murid.

Rachman dan Atiko (2021, hlm. 200) mengemukakan beberapa kelebihan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, yaitu:

- 1) Murid memperoleh kesempatan untuk menyampaikan pendapat dan berdiskusi dengan anggota kelompok dalam menentukan keputusan yang akan diambil.
- 2) Pembentukan kelompok dilakukan tanpa membedakan latar belakang atau karakteristik murid.
- 3) Adanya unsur kompetisi atau turnamen mampu meningkatkan motivasi belajar murid.

- 4) Kegiatan kompetisi atau turnamen mendorong murid untuk bersaing secara sehat, menumbuhkan sikap tanggung jawab, serta mengembangkan nilai kerja sama.
- 5) Proses pembelajaran berorientasi pada keaktifan murid.
- 6) Pembelajaran berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan.

Isjayanti, dkk. (2023, hlm. 1614) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki beberapa kelebihan, di antaranya:

- 1) Mampu mendorong murid menjadi lebih aktif dan berkembang dalam proses pembelajaran.
- 2) Menumbuhkan sikap saling menghargai antaranggota kelompok.
- 3) Meningkatkan ketertarikan murid karena pembelajaran dikemas melalui aktivitas belajar sambil bermain.

Kusumaningrum, dkk. (2024, hlm. 1379) mengemukakan sejumlah kelebihan penerapan model kooperatif tipe TGT, antara lain:

- 1) Meningkatkan aktivitas belajar murid.
- 2) Menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.
- 3) Memperkuat kerja sama serta interaksi antar murid maupun antara murid dan guru.
- 4) Menumbuhkan rasa tanggung jawab yang tinggi.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki kelebihan dalam memberikan pengaruh terhadap efektivitas pembelajaran, penguasaan materi, serta proses pembelajaran melalui keterlibatan aktif murid dan suasana yang menyenangkan melalui unsur permainan dan turnamen yang dapat meningkatkan antusiasme belajar. Selain itu, TGT juga menumbuhkan sikap saling menghargai, toleransi, tanggung jawab, dan kemampuan bekerja sama. Dengan demikian, TGT berkontribusi pada peningkatan aspek akademik sekaligus perkembangan sosial dan emosional murid.

#### **e. Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**

Rahmawati (2018, hlm. 73) menjelaskan model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki beberapa kelemahan, di antaranya:

- 1) Proses pelaksanaannya membutuhkan waktu cukup panjang karena guru harus menyiapkan berbagai ketentuan yang diperlukan.
- 2) Guru harus mampu memilih mata pelajaran yang sesuai untuk diterapkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.
- 3) Guru perlu melakukan persiapan matang sebelum digunakan, seperti menyusun pertanyaan untuk setiap turnamen atau kompetisi, serta memahami rentang kemampuan akademik murid dari yang tertinggi hingga terendah.
- 4) Guru sering mengalami kesulitan dalam membentuk kelompok dengan komposisi kemampuan akademik yang benar-benar heterogen.
- 5) Kegiatan diskusi biasanya memakan waktu lebih lama dari waktu yang direncanakan.
- 6) Dari sisi murid, beberapa kelemahan yang muncul antara lain masih adanya murid berkemampuan tinggi yang kurang terbiasa menjelaskan materi kepada teman sekelompoknya.

Untari, Wicaksono, dan Mustofa (2025, hlm. 339-340) menyebutkan beberapa kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, yaitu:

- 1) Suasana kelas cenderung lebih ribut.
- 2) Tidak efektif diterapkan pada kelompok dengan jumlah besar.
- 3) Membutuhkan fasilitas dan perlengkapan yang memadai agar dapat berjalan optimal.

Hidayatus (dalam Margareta & Manalu, 2024, hlm. 27), beberapa kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai berikut:

- 1) Memerlukan waktu cukup panjang untuk memahami konsep kerja tim, sehingga murid dengan kemampuan lebih tinggi terkadang merasa terhambat oleh teman yang kemampuannya lebih rendah.
- 2) Menggabungkan kemampuan individu dengan kemampuan bekerja sama dalam satu kegiatan bukan hal yang mudah.
- 3) Ketika penilaian didasarkan pada hasil kerja kelompok, guru harus menyadari bahwa pencapaian yang diharapkan sebenarnya adalah prestasi dari masing-masing murid.
- 4) Proses saling mengajar antarmurid dapat menimbulkan pemahaman yang kurang tepat atau tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Rachman dan Artiko (2021, hlm. 200) mengemukakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki beberapa kelemahan, antara lain:

- 1) Membutuhkan alokasi waktu yang relatif lebih lama.
- 2) Pelaksanaan pembelajaran menjadi kurang optimal apabila sarana dan prasarana tidak memadai.
- 3) Keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada peran dan kesiapan guru dalam mengelola kegiatan belajar.

Kusumaningrum, dkk. (2024, hlm. 1379) mengemukakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki beberapa kelemahan, di antaranya:

- 1) Memerlukan waktu yang relatif lama untuk mengoptimalkan pelaksanaan turnamen akademik.
- 2) Membutuhkan persiapan yang matang dalam penerapannya.
- 3) Menuntut pemilihan materi pembelajaran yang sesuai.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT juga memiliki kelemahan, terutama pada aspek teknis dan manajerial pelaksanaan. Model ini memerlukan persiapan yang matang, alokasi waktu yang relatif lebih lama, serta ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai agar dapat berjalan optimal. Guru juga dituntut memiliki kemampuan dalam mengelola kelas dan menyusun perangkat turnamen. Selain itu, suasana kelas dapat menjadi lebih ramah, dan proses diskusi maupun kerja sama tim berpotensi menimbulkan ketidakseimbangan kontribusi antarmurid. Dengan demikian, keberhasilan penerapan TGT sangat bergantung pada kesiapan guru, kondisi kelas, serta perencanaan pembelajaran yang tepat.

## **7. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan sebagai perantara penyampaian informasi dari pendidik kepada murid guna meningkatkan mutu proses pembelajaran (Anim, dkk., 2025, hlm. 61). Selain itu, media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar, sehingga pesan atau materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami, serta

membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan efisien (Nurrita, 2018, hlm. 174). Selanjutnya, media pembelajaran juga dimaknai sebagai segala bentuk sarana yang membantu penyampaian pesan berupa materi dalam kegiatan belajar melalui berbagai saluran, seperti audio, visual, maupun audio-visual (Subando & Sudarto, 2025, hlm. 88). Kemudian, media pembelajaran ditegaskan sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi dalam proses kegiatan belajar mengajar (Jauza & Albina, 2025, hlm. 18). Maka dapat disimpulkan, media pembelajaran merupakan sebagai alat bantu penyampaian pesan dan penguat komunikasi agar pembelajaran lebih jelas dan terarah.

Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran serta mampu merangsang murid agar aktif dalam mengikuti proses pembelajaran (Gagne & Birggs dalam Daniyati, dkk., 2023, hlm. 284). Sejalan dengan itu, media pembelajaran adalah segala bentuk sarana yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, dan minat murid (Daniyati, dkk., 2023, hlm. 284). Berikutnya, media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi agar keterlibatan murid meningkat dan pembelajaran berlangsung efektif (Agustin, dkk., 2025, hlm. 401). Lebih lanjut, media pembelajaran juga diartikan sebagai alat, bahan, atau kondisi yang dimanfaatkan guru untuk menyampaikan materi kepada murid secara lebih mudah dipahami dan menarik selama proses pembelajaran berlangsung (Nisa, Rohman, & Agustina, 2025, hlm. 216). Selain itu, media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan materi sekaligus penghubung yang membantu kelancaran komunikasi antara guru dan murid selama proses pembelajaran (Nisa, Ainia, & Nur, 2025, hlm. 71). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat untuk mendorong terciptanya proses belajar yang efektif, membantu murid memperoleh informasi baru, dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

#### **b. Tujuan Media Pembelajaran**

Daniyati, dkk. (2023, hlm. 286) menjelaskan tujuan media pembelajaran dalam proses pembelajaran meliputi:

- 1) Menarik perhatian murid dalam kegiatan belajar.
- 2) Membantu memperjelas makna materi agar lebih mudah dipahami.

- 3) Membuat metode pembelajaran lebih bervariasi dan menarik.
- 4) Mendorong murid lebih aktif dalam kegiatan belajar.

Fadilah, dkk. (2023, hlm. 9) menjelaskan tujuan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, antara lain:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian materi.
- 2) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera.
- 3) Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengurangi sikap pasif murid dan mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

Nurrita (2018, hlm. 186) media pembelajaran memiliki beberapa tujuan, yaitu:

- 1) Sebagai sumber belajar murid, yaitu media pembelajaran membantu murid memperoleh pesan dan informasi dari guru, yang meningkatkan pemahaman dan pengetahuan murid mengenai materi yang diajarkan.
- 2) Memberikan pedoman bagi guru, yaitu media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi secara sistematis dan menarik, sehingga mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas pengajaran.
- 3) Meningkatkan motivasi dan minat belajar murid, yaitu penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi murid untuk berpikir dan menganalisis materi dengan baik, menciptakan situasi belajar yang menyenangkan, dan memudahkan pemahaman pelajaran.

Arshad (dalam Masdar, dkk., 2024, hlm. 79) menyebutkan beberapa tujuan media pembelajaran, di antaranya:

- 1) Media pembelajaran memperjelas penyampaian materi dan meningkatkan proses serta hasil pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran membantu menarik perhatian murid, meningkatkan motivasi, dan memperkuat interaksi antarmurid dan lingkungan.
- 3) Untuk mengatasi keterbatasan dalam penyajian objek besar, kecil, atau peristiwa masa lalu dengan menggunakan foto, slide, film, dan sebagainya.

Kemp dan Dayton (dalam Junaidi, 2019, hlm. 53-55) menjelaskan beberapa tujuan media pembelajaran, antara lain:

- 1) Untuk membantu menghindari perbedaan penafsiran materi, sehingga semua murid menerima informasi yang sama.
- 2) Untuk membuat materi lebih jelas dan menarik dengan memanfaatkan suara, gambar, gerakan, dan warna, yang menciptakan suasana belajar yang hidup.
- 3) Media pembelajaran dapat memungkinkan komunikasi dua arah yang lebih aktif antara pengajar dan murid.
- 4) Untuk efisiensi waktu dan tenaga pengajar.
- 5) Media pembelajaran membantu murid memahami materi secara lebih mendalam dan utuh.
- 6) Untuk menumbuhkan sikap positif terhadap belajar, membuat pembelajaran lebih menarik.
- 7) Untuk meningkatkan peran pengajar, dengan media pembelajaran, pengajar tidak hanya menjadi satu-satunya sumber belajar, tetapi dapat fokus pada aspek lain, seperti motivasi dan bantuan belajar.
- 8) Untuk menyederhanakan materi yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.
- 9) Untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

Dari beberapa pendapat mengenai tujuan pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan cara yang menarik dan efektif. Media pembelajaran membantu menarik perhatian murid, memperjelas penyampaian materi, dan memudahkan pemahaman materi yang lebih kompleks. Selain itu, media pembelajaran juga mendorong murid untuk lebih aktif dalam belajar, meningkatkan motivasi, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera. Dengan demikian, media pembelajaran menjadi peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efisien, mendalam, dan menyenangkan.

### c. Karakteristik Media Pembelajaran

Mailani, dkk. (2025, hlm. 431) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang efektif memiliki beberapa karakteristik utama, yaitu:

- 1) Konkret, yaitu memberikan pengalaman langsung dan membantu murid memahami konsep abstrak.
- 2) Visual, yaitu menggunakan gambar, diagram, atau video untuk mempermudah pemahaman.
- 3) Interaktif, yaitu memungkinkan murid berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran.
- 4) Adaptif, yaitu dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing murid.
- 5) Menarik, yaitu dirancang dalam bentuk permainan atau aktivitas menyenangkan untuk meningkatkan antusiasme murid.
- 6) Efektif, yaitu dapat menarik perhatian murid dan meningkatkan motivasi murid untuk belajar.

Titin, dkk. (2023, hlm. 116-117) karakteristik media pembelajaran mencakup beberapa aspek, antara lain:

- 1) Fisik dan abstrak, yaitu media pembelajaran mencakup objek fisik atau benda yang dapat dirasakan melalui panca indera, serta elemen abstrak.
- 2) Visual dan auditif, yaitu media menggunakan gambar dan suara untuk memaksimalkan pemahaman dan retensi informasi oleh murid.
- 3) Mendukung proses pembelajaran, yaitu untuk membuat penyampaian materi lebih menarik dan interaktif, serta mendukung komunikasi antara guru dan murid.
- 4) Media pembelajaran dapat digunakan melalui saluran media massa seperti televisi dan radio, atau secara individu sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Hamalik (dalam Tafonao, 2018, hlm. 105-106) karakteristik umum media pembelajaran adalah:

- 1) Identik dengan peragaan, yaitu media pembelajaran berkaitan dengan benda yang dapat dilihat, didengar, dan diraba melalui panca indera.
- 2) Fokus pada penglihatan dan pendengaran, yaitu media lebih menekankan pada benda yang bisa dilihat dan didengar.

- 3) Digunakan dalam komunikasi pembelajaran, yaitu media digunakan untuk mendukung komunikasi antara guru dan murid dalam pengajaran.
- 4) Alat bantu belajar, yaitu media berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas.
- 5) Perantara dalam pembelajaran, yaitu sebagai medium yang digunakan dalam proses belajar.
- 6) Mengandung aspek alat dan teknik, yaitu media berperan sebagai alat dan teknik yang terkait erat dengan metode belajar.

Gearlach dan Ely (dalam Suparlan, 2020, hlm. 300-301) menyebutkan ada tiga karakteristik media pembelajaran yang penting, yaitu:

- 1) Fiksatif, yaitu media dapat merekam, menyimpan, dan merekonstruksi kejadian atau objek, sehingga memungkinkan materi yang telah direkam untuk digunakan kapan saja tanpa terbatas waktu.
- 2) Manipulatif, yaitu media memungkinkan transformasi waktu suatu kejadian, seperti mempercepat atau memperlambat kejadian, sehingga murid dapat memahami proses yang memakan waktu lama.
- 3) Distributif, yaitu media memungkinkan distribusi objek atau kejadian ke banyak tempat secara bersamaan, sehingga dapat menyajikan pengalaman yang sama kepada sejumlah besar murid, kapan saja, dan di mana saja.

Prawesti, dkk. (2024, hlm. 62) menyebutkan karakteristik media pembelajaran, di antaranya:

- 1) Relevansi, yaitu media harus sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan murid untuk memotivasi murid belajar.
- 2) Interaktif, yaitu media memberikan kesempatan bagi murid untuk berpartisipasi aktif dan meningkatkan pemahaman materi.
- 3) Visual dan auditif, yaitu kombinasi elemen visual dan suara membantu murid memahami materi lebih baik.
- 4) Fleksibilitas, yaitu media harus bisa disesuaikan dengan gaya belajar murid dan mudah diakses.
- 5) Umpan balik, yaitu media memberikan umpan balik langsung atau melalui evaluasi untuk membantu murid memahami sejauh mana mereka menguasai materi.

- 6) Motivasi, yaitu media yang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi murid untuk belajar.

Dari beberapa pendapat mengenai karakteristik media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik media pembelajaran meliputi berbagai aspek penting yang dapat mendukung proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang efektif harus dapat memberikan pengalaman langsung, mempermudah pemahaman materi, dan memungkinkan interaksi aktif antara murid dan materi. Media juga harus dapat disesuaikan dengan kebutuhan murid, menarik, serta efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman. Selain itu, media pembelajaran juga berperan sebagai alat bantu dalam komunikasi antara guru dan murid, dapat merekan atau mengubah waktu kejadian, dan memungkinkan distribusi materi ke banyak tempat secara bersama. Dengan karakteristik ini, media pembelajaran dapat memperkaya proses pembelajaran, membuatnya lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan gaya belajar murid.

#### **d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Silahuddin (2022, hlm. 18356-18357) menjelaskan jenis-jenis media pembelajaran berdasarkan indera, yaitu:

- 1) Media audio, yaitu media pembelajaran berbasis suara yang memanfaatkan indera pendengaran untuk membantu pemahaman dan meningkatkan motivasi belajar.
- 2) Media visual, yaitu media pembelajaran berbasis penglihatan yang membantu memperjelas materi, meningkatkan minat belajar, dan memperkuat daya ingat murid.
- 3) Media audiovisual, yaitu media pembelajaran yang memadukan suara dan gambar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, menarik, dan bermakna.

Ramli (dalam Haptanti, Hikmah, & Basuki, 2024, hlm. 975) menyebutkan terdapat lima jenis media pembelajaran, yaitu:

- 1) Media dua dimensi tanpa proyeksi, yaitu media visual datar yang tidak memerlukan alat proyektor, seperti gambar, bagan, grafik, poster, dan peta.
- 2) Media tiga dimensi tanpa proyeksi, yaitu media berbentuk nyata atau tiruan yang dapat diamati secara langsung, seperti benda asli, model, dan boneka.

- 3) Media audio, yaitu media yang hanya menyajikan unsur suara, seperti radio dan alat perekam suara.
- 4) Media proyeksi, yaitu media yang memerlukan alat untuk menampilkan gambar atau visual, seperti film, slide, film strip, dan *overhead projector* (OHP).
- 5) Media televisi dan perekam video, yaitu media audiovisual yang menampilkan suara dan gambar secara bersamaan.

Purnamasari, dkk. (2024, hlm. 99-101) menyebutkan jenis-jenis media pembelajaran antara lain:

- 1) Media berbasis gaya belajar (visual, auditori, dan kinestetik), media pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik murid, seperti penggunaan gambar dan slide untuk visual, rekaman dan audio untuk auditori, serta alat perasa untuk kinestetik.
- 2) Multimedia interaktif, yaitu media yang menggabungkan video, animasi, dan grafik sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan dinamis.
- 3) *Augmented Reality* (AR), yaitu media visualisasi objek atau peristiwa dalam bentuk 3D melalui perangkat digital, sehingga murid dapat belajar secara lebih nyata dan imersif.
- 4) Permainan edukatif, yaitu game pembelajaran seperti kuis atau simulasi untuk membuat proses belajar lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi, serta mendorong kerja sama dan interaksi sosial antarmurid.

Rohmah (dalam Yusnaldi, 2025, hlm. 83) menyebutkan jenis-jenis media pembelajaran, yaitu:

- 1) Benda asli dan tiruan, yaitu media dapat berupa objek nyata yang ada di lingkungan atau replika dari benda sebenarnya yang digunakan untuk membantu pemahaman.
- 2) Media grafis, yaitu media visual yang menyajikan ide atau data melalui gambar, grafik, diagram, poster, peta, dan sejenisnya.
- 3) Media dua dan tiga dimensi, media dua dimensi yaitu media yang hanya memiliki panjang dan lebar seperti gambar atau foto, sedangkan media tiga dimensi yaitu memiliki volume seperti patung, globe, dan sebagainya.
- 4) Media audio (suara), media visual (gambar), dan media audiovisual (menggabungkan keduanya, seperti televisi).

- 5) Media cetak dan noncetak, media cetak yaitu media berupa bahan hasil percetakan seperti buku dan majalah, sedangkan media noncetak yaitu media yang tidak berbentuk cetakan.
- 6) Media elektronik dan nonelektronik, media elektronik yaitu media yang menggunakan perangkat teknologi seperti TV atau radio, sedangkan media nonelektronik yaitu media yang tidak menggunakan alat berbasis listrik.

Rohmah (2021, hlm. 178-180) menjelaskan jenis-jenis media pembelajaran meliputi:

- 1) Media pembelajaran berbasis cetakan, digunakan tanpa bantuan teknologi dan tergolong sederhana, misalnya buku, majalah, koran.
- 2) Media pembelajaran berbasis audio, yaitu media pembelajaran yang menyampaikan materi melalui suara, seperti rekaman suara.
- 3) Media pembelajaran berbasis audiovisual, yaitu media pembelajaran yang memadukan gambar bergerak dan suara, seperti video atau film.
- 4) Media pembelajaran berbasis animasi, yaitu media pembelajaran yang menampilkan gambar bergerak (sering berbentuk kartun) dan dapat disertai suara.
- 5) Media pembelajaran berbasis game edukasi, yaitu media pembelajaran berbentuk game edukasi, yang memanfaatkan aplikasi kuis atau permainan interaksi yang tersedia di *online*, seperti *Baamboozle*, *Kahoot*, *Quizizz*, *Ecucandy*, *Wordwall*, dan sebagainya.

Berdasarkan berbagai pendapat mengenai jenis-jenis media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran terdiri atas berbagai jenis, seperti media audio, visual, dan audiovisual, media dua dan tiga dimensi, media cetak dan elektronik, hingga media berbasis teknologi seperti multimedia interaktif, animasi, *Augmented Reality* (AR), dan game edukatif. Keberagaman tersebut memberikan fleksibilitas bagi pendidik dalam memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik murid agar proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna. Dalam penelitian ini, media yang digunakan adalah media pembelajaran berbasis game, yaitu aplikasi *Baamboozle*, dengan tujuan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kritis murid melalui

aktivitas kuis interaktif dan diskusi yang menuntut analisis serta pemecahan masalah.

## **8. Aplikasi *Baamboozle***

### **a. Pengertian Aplikasi *Baamboozle***

Media pembelajaran *Baamboozle* adalah platform belajar berbasis permainan digital yang memerlukan koneksi internet untuk mengaksesnya, Penggunaannya dilakukan secara berkelompok, di mana setiap kelompok memilih nomor pada layar yang berisi pertanyaan yang akan mereka jawab (Mariani, dkk., 2022, hlm. 2019). *Baamboozle* merupakan salah satu bentuk permainan edukatif yang mirip dengan kegiatan lomba cerdas cermat, namun dilaksanakan secara daring dan tidak mengharuskan murid untuk membuat akun (Sa'diyah, dkk., 2021, hlm. 201). Selain itu, *Baamboozle* merupakan aplikasi berbasis web yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk menyelenggarakan kuis atau permainan edukatif dalam proses pembelajaran (Andriyani, dkk., 2024, hlm. 818). *Baamboozle* juga dijelaskan sebagai platform pembelajaran digital berbasis web yang memerlukan koneksi internet serta elektronik, seperti *smartphone* atau laptop/PC (Winaningsih & Syarif, 2023, hlm. 170).

Permainan ini dapat diakses melalui laman web <https://www.baamboozle.com>. *Baamboozle* memiliki keunggulan pada fitur kuis yang menarik serta interaktif sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan menyenangkan (Kamila, Yudha, & Suntari, 2025, hlm. 217). *Baamboozle* merupakan termasuk dalam kategori permainan edukatif (*educational games*) yang memberikan kebebasan kepada guru untuk mengatur tampilan permainan agar lebih menarik bagi murid. Dalam penerapannya, *Baamboozle* menyerupai kegiatan lomba cerdas cermat yang dilaksanakan secara daring tanpa mewajibkan murid untuk memiliki akun (Winaningsih & Syarif, 2023, hlm. 170).

Berdasarkan uraian tersebut, aplikasi *Baamboozle* dapat disimpulkan sebagai media pembelajaran digital berbasis web yang menggunakan konsep permainan edukatif dan dapat diakses secara daring tanpa memerlukan akun. *Baamboozle* digunakan secara individu maupun berkelompok melalui kuis interaktif yang menyerupai lomba cerdas cermat, sehingga mampu menciptakan

suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan meningkatkan motivasi belajar murid dengan dukungan perangkat elektronik serta koneksi internet.

#### **b. Manfaat Aplikasi *Baamboozle***

*Baamboozle* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena memiliki fitur utama berupa permainan kuis yang dirancang untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran serta mendorong motivasi dan antusiasme murid dalam mengikuti proses belajar (Andriyani, dkk., 2024, hlm. 818). Selain itu, *Baamboozle* tidak hanya efektif terhadap pemahaman murid terhadap materi pembelajaran, tetapi juga mampu mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Efektivitas tersebut didukung oleh penerapan pembelajaran kolaboratif yang memberikan kesempatan kepada murid untuk berdiskusi, mengemukakan pendapat, dan membangun pengetahuan secara bersama. Melalui penggunaan media ini, pola pembelajaran konvensional yang cenderung pasif dapat bergeser menjadi pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif. Murid yang sebelumnya kurang berani bertanya atau berdiskusi mulai menunjukkan inisiatif untuk menyampaikan pendapat, membandingkan jawaban, serta memberikan sanggahan secara konstruktif terhadap teman (Harin, dkk., 2025, hlm. 320). Berdasarkan pendapat mengenai manfaat aplikasi *Baamboozle* tersebut, aplikasi *Baamboozle* sebagai media pembelajaran memiliki manfaat utama terhadap motivasi, antusiasme, dan pemahaman murid terhadap materi. Dengan fitur permainan kuis interaktif, *Baamboozle* juga mendorong kemampuan berpikir tingkat tinggi, dan mendukung pembelajaran kolaboratif yang membuat pembelajaran lebih aktif dan partisipatif.

*Baamboozle* juga memberikan manfaat dengan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan kompetitif, yang pada gilirannya meningkatkan interaksi antara murid dan materi pelajaran. Dengan adanya kegiatan yang menantang namun menyenangkan, murid mampu menciptakan suasana kompetitif yang sehat dalam belajar (Kurnia & HS., 2025, hlm. 498). Media *Baamboozle* juga memberikan manfaat dengan meningkatkan interaksi antara murid dan materi pelajaran, memperkuat kemampuan pemecahan masalah, serta membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan (Azizah, dkk., 2024, hlm. 47). Sebagai hasilnya, pemanfaatan media pembelajaran *Baamboozle* dapat

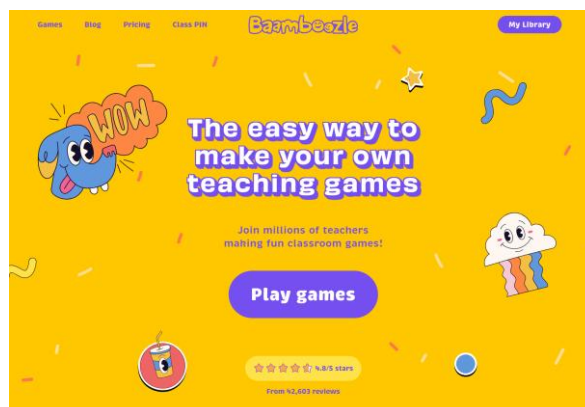
meningkatkan perasaan senang, keterlibatan, dan ketertarikan murid dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, media *Baamboozle* juga membantu meningkatkan perhatian, konsentrasi, serta keaktifan murid selama proses belajar (Saffitri, Kurnisar, & Mutiara, 2024, hlm. 1236-1237). Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa *Baamboozle* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif. Sebagai hasilnya, *Baamboozle* dapat meningkatkan perasaan senang, keterlibatan, dan ketertarikan murid, serta meningkatkan perhatian, konsentrasi, dan keaktifan murid dalam belajar.

### c. Cara Pemakaian dan Fitur Aplikasi *Baamboozle*

Media pembelajaran *Baamboozle* memiliki empat jenis tampilan utama, yaitu tampilan awal, tampilan pertanyaan atau kuis, tampilan soal yang diperbesar, serta tampilan tombol jawaban. Pada tampilan awal, terlihat halaman pembuka aplikasi *Baamboozle* yang menampilkan profil berupa foto dan nama lengkap pengguna. Saat masuk ke bagian soal atau kuis, akan terlihat kumpulan permainan yang sesuai dengan materi yang telah ditentukan sejak awal. Selanjutnya, pada tampilan *zoom in* soal ditampilkan awal kuis *Baamboozle* yang berisi pertanyaan yang telah disusun dan diatur sebelumnya. Terdapat pula 3 kartu bonus, seperti fitur “*zunk*” yang mengurangi poin atau kartu dengan poin tambahan, yang dapat diperoleh setelah menjawab pertanyaan tertentu. Pada tampilan *zoom in* juga terdapat tiga kolom penulisan nama tim yang disesuaikan dengan skor tiap kelompok (Iskandar, dkk., 2022, hlm. 12502-12503).

Amalinda (2024) menjelaskan langkah awal untuk menggunakan *Baamboozle*, yaitu:

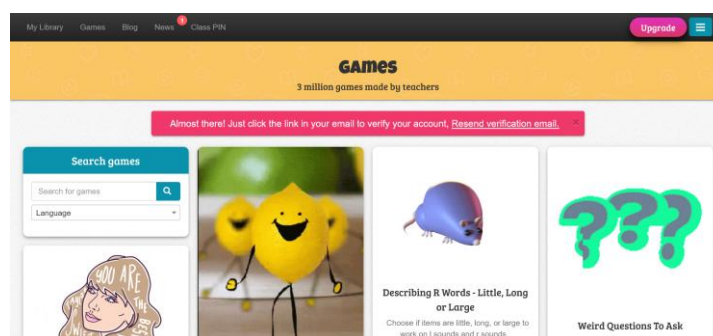
- 1) Mengakses halaman utama situs *Baamboozle* melalui web <https://www.baamboozle.com> kemudian memilih permainan dan menekan tombol *play games*.



**Gambar 2.1 Halaman Utama Web *Baamboozle***

Gambar 2.1 menunjukkan halaman utama web *Baamboozle* yang diakses melalui laman <https://www.baamboozle.com>. Pada tampilan halaman utama tersebut terdapat menu navigasi seperti *Games*, *Blog*, *Pricing*, dan *Class PIN*, serta tombol *My Library* di bagian kanan atas. Di bagian tengah halaman terdapat tombol “*Play games*” yang digunakan untuk memulai atau memilih permainan yang akan dimainkan. Melalui halaman utama ini, guru dapat mengakses berbagai permainan pembelajaran yang tersedia maupun membuat permainan sendiri sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas.

- 2) Selanjutnya, guru membagi murid ke dalam tim, kemudian memilih jenis permainan yang sesuai dengan topik pembelajaran untuk digunakan di kelas.

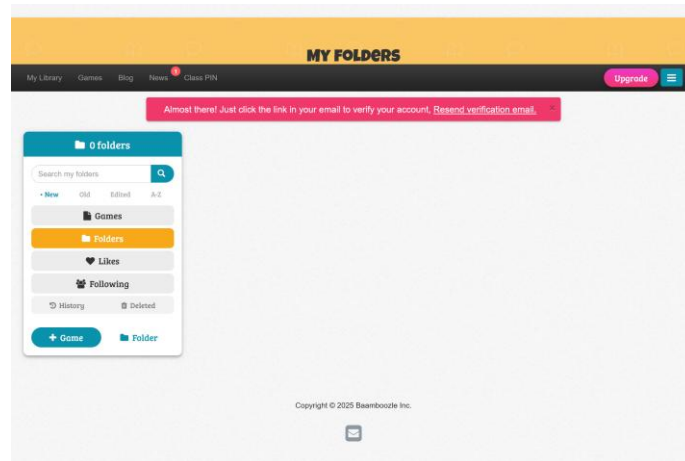


**Gambar 2.2 Pemilihan Jenis Permainan yang Disesuaikan dengan Topik Pembelajaran**

Gambar 2.2 menunjukkan halaman pemilihan jenis permainan pada web *Baamboozle* setelah guru berhasil masuk ke akun. Pada tampilan halaman pemilihan jenis permainan tersebut terdapat berbagai pilihan permainan yang dapat dipilih sesuai dengan topik pembelajaran, dilengkapi dengan kolom pencarian (*search games*) untuk memudahkan guru menemukan materi yang

relevan. Setelah membagi murid ke dalam beberapa tim, guru dapat menentukan permainan yang sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas.

- 3) Selain menggunakan permainan yang tersedia, guru dapat membuat soal permainan sendiri sesuai dengan materi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran.



**Gambar 2.3 Folder Pembuatan Soal Baru**

Gambar 2.3 menunjukkan tampilan *My Folders* pada *Baamboozle* yang digunakan untuk membuat dan mengelola soal permainan. Melalui menu *Folders* dan tombol *+ Game*, guru dapat membuat permainan sendiri sesuai dengan materi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran.

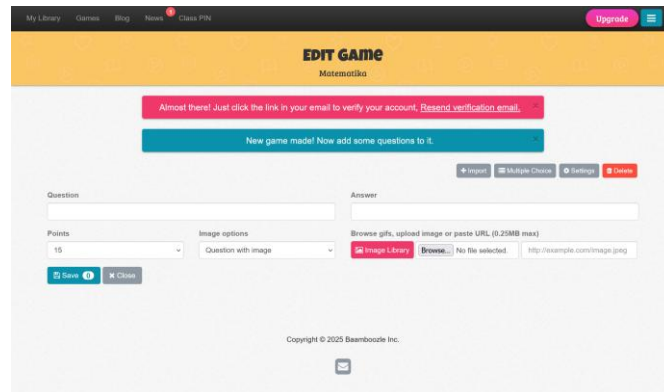
- 4) Dalam pembuatan soal, guru menyesuaikan materi dengan kondisi karakteristik, dan kebutuhan belajar murid, kemudian mengisi kolom-kolom yang tersedia pada fitur pembuatan permainan baru di *Baamboozle*.

The screenshot shows the 'MAKE A GAME' interface on the Baamboozle website. At the top, there's a navigation bar with 'My Library', 'Games', 'Blog', 'News', and 'Class PIN'. A 'Upgrade' button is in the top right. Below the navigation bar is a yellow header with the text 'MAKE A GAME' and 'Make it once. Play it forever.' A pink notification bar says 'Almost there! Just click the link in your email to verify your account. Resend verification email.' The form has two tabs: 'Manual' and 'URL'. The 'Manual' tab is active. It contains the following fields: 'Title' (with a placeholder 'What's it called?'), 'Description' (with a placeholder 'What's it about?'), 'Language' (a dropdown menu with 'Choose a Language'), and 'Tags' (a text input with a placeholder 'Use commas to add multiple tags'). There is an 'Image Library' section with a 'Browse' button and a 'No file selected' message. Below the form, there are three radio button options for visibility: 'Public' (selected), 'Unlisted', and 'Private'. At the bottom, there are 'Make game' and 'Cancel' buttons. The footer shows 'Copyright © 2025 Baamboozle Inc.' and a social media icon.

**Gambar 2.4 Folder Pembuatan Soal Secara Mandiri**

Gambar 2.4 menunjukkan tampilan fitur *Make a Game* pada *Baamboozle* yang digunakan untuk membuat soal secara mandiri. Pada halaman ini, guru mengisi kolom-kolom yang tersedia seperti *Title*, *Description*, *Language*, dan *Tags*, serta dapat menambahkan gambar melalui *Image Library* atau mengunggah file pendukung lainnya. Selain itu, guru juga dapat menentukan pengaturan visibilitas permainan, seperti *Public*, *Unlisted*, atau *Private*, sebelum menyimpan dan menggunakan permainan tersebut dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

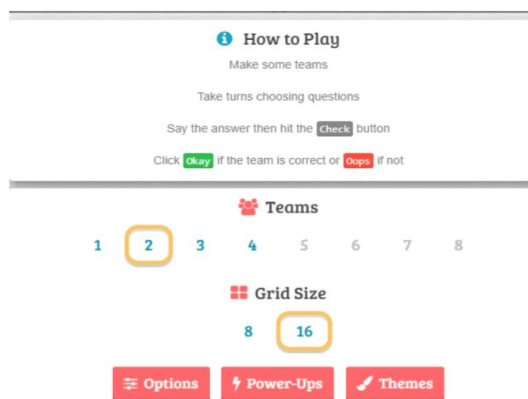
- 5) Platform *Baamboozle* menyediakan berbagai fitur namun tidak seluruhnya dapat diakses pada akun gratis. Akses penuh hanya tersedia melalui layanan Baamboozle+ (premium), sehingga pada akun gratis penggunaan fitur masih terbatas.
- 6) Guru menyusun soal dengan melengkapi kolom pertanyaan, jawaban, poin, serta menambahkan gambar atau hadiah pendukung. Fitur *points* berfungsi untuk menentukan nilai setiap jawaban.



**Gambar 2.5 Tampilan Penyusunan Soal dan Pengaturan Poin Permainan**

Gambar 2.5 menunjukkan tampilan penyusun soal dan pengaturan poin permainan pada *Baamboozle*. Pada halaman *Edit Game*, guru dapat menuliskan pertanyaan pada kolom *Question* dan jawaban pada kolom *Answer*, kemudian menentukan jumlah poin melalui fitur *Points* sesuai dengan tingkat kesulitan soal.

- 7) Setelah soal selesai dibuat, guru menyimpan permainan dan mengaksesnya melalui *My Library*, kemudian menentukan jumlah kelompok dan jumlah soal (*grid size*) untuk memulai permainan di kelas.

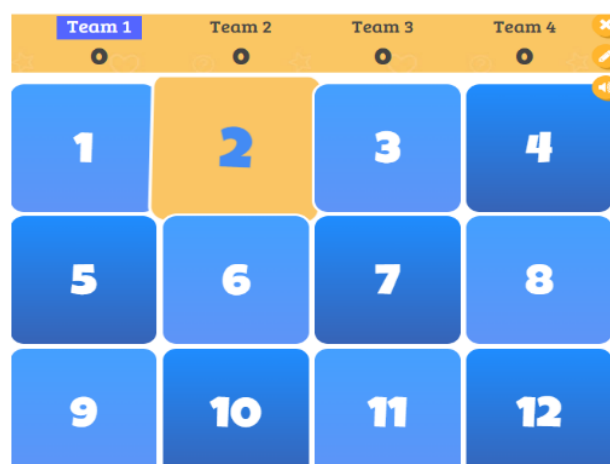


**Gambar 2.6 Penentuan Kelompok Bermain**

Gambar 2.6 menunjukkan tampilan penentuan kelompok bermain dan jumlah soal (*grid size*) sebelum permainan dimulai. Setelah soal selesai dibuat dan disimpan, guru mengakses permainan melalui menu *My Library*, kemudian menentukan jumlah tim yang akan berpartisipasi sesuai dengan pembagian kelompok di kelas. Pada bagian *Teams*, guru dapat memilih jumlah kelompok, sedangkan pada bagian *Grid Size* guru menentukan jumlah soal yang akan ditampilkan dalam permainan, misalnya 8 atau 16 soal. Selain itu, terdapat juga

fitur *Options* untuk ketentuan permainan, *Power-Ups* untuk menambahkan elemen kejutan atau keuntungan dalam permainan, serta *Themes* untuk mengubah tampilan visual. Di bagian atas juga tersedia petunjuk *How to Play* yang menjelaskan langkah-langkah permainan secara singkat.

- 8) Setelah itu tahap berikutnya guru menampilkan kolom pertanyaan yang akan digunakan dalam permainan. Kolom pertanyaan tersebut berisi daftar soal yang telah disusun sebelumnya dan tersusun sesuai dengan jumlah *grid size* yang telah ditentukan. Setiap kolom mempresentasikan nomor soal yang nantinya akan dipilih oleh masing-masing kelompok secara bergantian.



**Gambar 2.7 Kolom Pertanyaan yang akan Digunakan dalam Permainan**

Gambar 2.7 menunjukkan tampilan kolom pertanyaan yang akan digunakan dalam permainan. Pada bagian atas layar terlihat pembagian kelompok, yaitu *Team 1*, *Team 2*, *Team 3*, dan *Team 4*, beserta perolehan skor masing-masing kelompok. Di bawahnya terdapat kolom-kolom 1 sampai 12 yang tersusun dalam beberapa baris sebagai representasi soal yang dapat dipilih. Setiap nomor menunjukkan satu pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya. Kelompok secara bergantian memilih nomor yang tersedia, kemudian menjawab soal sesuai pilihan tersebut untuk memperoleh poin.

#### **d. Kelebihan Aplikasi *Baamboozle***

Amalinda (2024) menyebutkan bahwa *Baamboozle* memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

- 1) Dapat diakses tanpa perlu membuat akun.
- 2) Menyediakan variasi soal yang beragam.

- 3) Dapat digunakan pada berbagai jenjang pendidikan di Indonesia.
- 4) Memberikan pengalaman belajar baru melalui diskusi kelompok yang lebih menarik dan menyenangkan.
- 5) Mudah diakses.
- 6) Dapat dimanfaatkan sebagai media belajar mandiri.
- 7) Dapat digunakan melalui perangkat laptop maupun ponsel.

Winaningsih dan Syarif (2023, hlm. 171) mengemukakan bahwa *Baamboozle* memiliki kelebihan, antara lain:

- 1) Setiap permainan bersifat unik karena pertanyaan tidak disajikan dalam urutan yang sama dan diambil dari kumpulan soal yang telah disusun oleh pembuat permainan.
- 2) Guru memiliki keleluasaan untuk menyesuaikan permainan dengan kebutuhan murid, seperti mengukur waktu, memberi kesempatan bertanya, atau mengganti nama tim sesuai keinginan.
- 3) Guru tidak memerlukan persiapan yang rumit karena tersedia ribuan permainan hasil buatan guru lain yang dapat langsung dicari dan dipilih sesuai dengan materi pembelajaran.
- 4) Permainan bersifat fleksibel karena dapat dilaksanakan secara daring maupun luring, baik menggunakan satu perangkat dengan bantuan proyektor, *smartboard*, maupun dalam pembelajaran online.
- 5) Murid dapat mengikuti permainan tanpa harus membuat akun atau menggunakan kode tertentu.
- 6) Guru dapat dengan mudah dan cepat membuat permainan sendiri sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Kamila, dkk. (2025, hlm. 223) menyebutkan bahwa kelebihan *Baamboozle*, yaitu:

- 1) Fleksibilitas penyusunan kuis, dalam hal ini guru dapat membuat kuis interaktif yang relevan dengan materi, menambahkan elemen seperti gambar, video, dan suara, serta menarik perhatian murid.
- 2) Kuis yang dilaksanakan dalam format kelompok mendorong kerja sama, diskusi, dan pengembangan kemampuan berpikir kritis murid.

- 3) Peningkatan motivasi, poin yang diberikan saat menjawab soal dengan benar dapat meningkatkan motivasi murid untuk berpartisipasi aktif dalam kuis, sehingga menciptakan suasana kompetitif yang menyenangkan.
- 4) *Baamboozle* mendukung partisipasi aktif dan pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

Franciska, dkk. (2026, hlm. 1628) menyebutkan beberapa kelebihan *Baamboozle*, di antaranya:

- 1) *Baamboozle* mudah digunakan dan fleksibel.
- 2) Dapat diakses melalui perangkat digital tanpa perlu instalasi aplikasi.
- 3) Praktis untuk pembelajaran tatap muka maupun daring.

Arsyad (dalam Fatimah, Wirataman, & Darti, 2025, hlm. 48) menyebutkan bahwa *Baamboozle* memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

- 1) Dapat digunakan di berbagai tingkat pendidikan.
- 2) Meningkatkan motivasi dan antusiasme murid.
- 3) Meningkatkan daya ingat murid.
- 4) Memberikan pengalaman baru dalam diskusi kelompok.
- 5) Meningkatkan kesenangan dan interaksi di kelas.

Munawaroh, Nurafifah, dan Rakhman (2024, hlm. 6242) menyatakan bahwa kelebihan dari *Baamboozle*, yaitu:

- 1) Tampilan menarik dan mudah dipahami membuat murid senang menggunakan *Baamboozle*.
- 2) Fitur interaktif, dengan hal ini memungkinkan murid menjawab dengan kompetitif namun tetap menyenangkan.
- 3) *Baamboozle* mendukung kerja sama antarmurid melalui diskusi kelompok, meningkatkan komunikasi, dan sikap saling menghargai.
- 4) Guru dapat menyesuaikan konten sesuai dengan materi yang dipelajari.

Dapat disimpulkan, aplikasi *Baamboozle* memiliki banyak kelebihan yang dapat membuatnya efektif sebagai media pembelajaran. *Baamboozle* mudah diakses tanpa perlu membuat akun dan dapat digunakan di berbagai jenjang pendidikan. Media ini menyediakan variasi soal yang beragam dan dapat digunakan baik untuk pembelajaran daring maupun luring. Selain itu, *Baamboozle* mendukung interaktivitas, memungkinkan murid berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok,

serta meningkatkan motivasi dan daya ingat murid. *Baamboozle* juga mendorong kerja sama antarmurid dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif.

#### **e. Kelemahan Aplikasi *Baamboozle***

Amalinda (2024) mengemukakan bahwa berdasarkan hasil pengamatan peneliti, *Baamboozle* memiliki beberapa kelemahan, yaitu:

- 1) Ketersediaan fitur yang masih terbatas.
- 2) Tidak adanya mekanisme perizinan atau kontrol akses untuk memulai permainan.
- 3) Munculnya potensi kepasifan sebagian murid akibat penerapan sistem pembelajaran secara berkelompok.

Fatimah, Wiratama, dan Darti (2025, hlm. 48) *Baamboozle* memiliki beberapa kelemahan, yaitu:

- 1) Presentasi kuis dan banyaknya pertanyaan dapat terasa membebani.
- 2) Filter untuk menelusuri media yang diterbitkan tidak terlalu membantu.
- 3) Ada batasan jumlah pertemuan kelas.
- 4) Terdapat batasan kata dalam pembuatan soal.
- 5) Kuis tidak dilakukan secara individu dengan akun masing-masing murid.

Marwah dan Ain (2022, hlm. 70) beberapa kelemahan penggunaan *Baamboozle*, antara lain:

- 1) Jumlah pertemuan di kelas terbatas.
- 2) Ada batasan kata dalam pembuatan soal.
- 3) Kuis tidak dijawab secara individu, melainkan secara bergiliran sesuai urutan kelompok.
- 4) Tidak dapat dilemparkan ke kelompok lain.

Tsurayya dan Sukmawati (2023, hlm. 90) menyatakan kelemahan dari *Baamboozle*, antara lain:

- 1) Fitur yang terbatas.
- 2) Tidak ada perbedaan antara akun pembuat soal dan peserta yang menjawab.
- 3) Tidak ada izin akses untuk memulai *game*.
- 4) Tidak ada instrumen, hanya *background* saat memilih jawaban.
- 5) Beberapa murid cenderung pasif saat menggunakan sistem berkelompok.

Risnandar, dkk. (2024, hlm. 66) kelemahan *Baamboozle*, yaitu:

- 1) Terdapat sistem keberuntungan seperti *power-up* atau poin.
- 2) Pertanyaan tidak dapat dilemparkan ke kelompok lain, sehingga mengurangi kesempatan bagi kelompok lain untuk menjawab jika kelompok yang mendapatkan pertanyaan tidak dapat menjawab.

Dari beberapa pendapat mengenai kelemahan aplikasi *Baamboozle* tersebut, dapat disimpulkan, aplikasi *Baamboozle* memiliki beberapa kelemahan, antara lain fitur yang terbatas dan tidak adanya kontrol akses untuk memulai permainan. Selain itu, adanya batasan jumlah pertemuan dan jumlah kata dalam pembuatan soal, tidak dapat melemparkan pertanyaan ke kelompok lain, kurangnya perbedaan antara akun pembuat soal dan peserta, serta tidak adanya instrumen selain *background* saat memilih jawaban. Beberapa faktor ini dapat mengurangi efektivitas penggunaan *Baamboozle* dalam pembelajaran.

## **9. Kemampuan Berpikir Kritis**

### **a. Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis**

Berpikir kritis merupakan proses pemanfaatan kemampuan berpikir kritis secara rasional dan reflektif dalam menentukan keputusan mengenai apa yang akan diyakini atau dilakukan (Ennis dalam Alfida & Febriani, 2025, hlm. 122). Sejalan dengan pandangan tersebut, kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu kompetensi yang perlu dibina dan dilatih kepada murid melalui kegiatan pembelajaran, agar kemampuan tersebut dapat terus berkembang. Kemampuan ini dinilai sangat penting karena berperan dalam berbagai aspek kehidupan (Schafersman dalam Fitriani, dkk., 2021, hlm. 264). Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi untuk memahami permasalahan dan menghasilkan ide yang sesuai guna menyelesaikan masalah tersebut berdasarkan keyakinan sendiri (M., Hamdani, dkk., 2019, hlm. 142). Berpikir kritis juga dipahami sebagai proses berpikir aktif yang termasuk dalam kemampuan berpikir tingkat tinggi untuk membangun pengetahuan berdasarkan fakta atau mencari solusi atas suatu permasalahan melalui tahapan menganalisis, mensintesis, mengidentifikasi masalah, menarik kesimpulan, serta melakukan evaluasi (Fitriani, dkk., 2021, hlm. 263). Selain itu, berpikir kritis juga didefinisikan

sebagai kemampuan untuk menelaah, mengevaluasi, dan menyusun kembali pemikiran yang telah ada secara sistematis (Davidi dkk., 2021, hlm. 14).

Selain itu, kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan berpikir yang melibatkan proses kognitif dan mendorong murid untuk melakukan refleksi terhadap suatu permasalahan sesuai dengan kapasitas berpikirnya (Juliyantika & Batubara, 2022, hlm. 4731). Kemampuan ini mencakup proses mengolah dan menilai informasi secara objektif untuk menghasilkan keputusan yang tepat dan efisien, serta berperan penting dalam kehidupan sehari-hari dan penyelesaian masalah secara efektif (Ariadila, dkk., 2023, hlm. 664). Selanjutnya, kemampuan berpikir kritis dipandang sebagai proses intelektual yang melibatkan pencarian, analisis, dan penilaian informasi yang diperoleh melalui observasi atau pengalaman sebagai dasar dalam pengambilan keputusan atau tindakan (Wayudi, dkk., 2020, hlm. 67). Selanjutnya, berpikir kritis diartikan sebagai proses pengkajian ulang terhadap fakta, ide, gagasan, maupun keterkaitan antargagasan untuk menilai kebenarannya serta membentuk konsep atau pemikiran melalui pertanyaan-pertanyaan yang bersifat menguji (Wasahua, 2021, hlm. 76). Lebih lanjut, berpikir kritis merupakan kemampuan dalam memecahkan masalah dengan mempertimbangkan berbagai aspek secara matang serta memanfaatkan pengalaman yang sesuai dengan fakta yang ada, sehingga membantu murid dalam menentukan keputusan yang paling tepat dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran (Fitri, Ifrianti, & Fiterani, 2022, hlm. 58).

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang melibatkan proses rasional, reflektif, dan aktif dalam mengamati, menganalisis, mengevaluasi, serta menilai informasi atau permasalahan secara objektif. Kemampuan ini digunakan untuk membangun pengetahuan, mengambil keputusan, dan menyelesaikan masalah secara tepat berdasarkan fakta, pengalaman, dan keyakinan yang dapat dipertanggungjawabkan.

#### **b. Tujuan Kemampuan Berpikir Kritis**

Gesy, dkk. (2023, hlm. 43) menjelaskan bahwa tujuan dari memiliki kemampuan berpikir kritis adalah:

- 1) Memudahkan penilaian terhadap masalah dari berbagai sudut pandang.

- 2) Meningkatkan kemampuan menghasilkan jawaban yang lebih inovatif.
- 3) Menjadi rekan yang dapat diandalkan.
- 4) Mampu menyelesaikan masalah secara mandiri.
- 5) Memiliki pemahaman yang lebih luas dalam mengatasi masalah.

Sulnas (2023, hlm. 36) menyebutkan beberapa tujuan kemampuan berpikir kritis yang perlu dikembangkan, di antaranya:

- 1) Berpikir kritis diperlukan untuk menghadapi tantangan era informasi dan persaingan global.
- 2) Berpikir kritis membantu dalam menganalisis argumen dan mengambil keputusan rasional.
- 3) Berpikir kritis merupakan kemampuan utama untuk bertahan dalam dunia yang terus berubah.
- 4) Berpikir kritis dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah di kehidupan nyata.
- 5) Berpikir kritis membantu murid meningkatkan prestasi dan pemahaman konsep.

Adapun menurut Apriza (2019, hlm. 59) tujuan dari kemampuan berpikir kritis yaitu untuk mendorong murid agar menghasilkan ide-ide baru dan menilai berbagai pendapat, sehingga mereka mampu membedakan mana pendapat yang relevan dan mana yang tidak relevan. Sejalan dengan hal tersebut, Ryan (dalam Apriza, 2019, hlm. 58) juga menyebutkan bahwa berpikir kritis membantu dalam menafsirkan ide-ide yang kompleks, menilai bukti yang disediakan untuk mendukung argumen, serta membedakan antara hal-hal yang wajar dan yang tidak masuk akal. Selain itu, kemampuan berpikir kritis bertujuan untuk mendorong murid menghasilkan ide atau gagasan baru dalam merespons berbagai persoalan di kehidupan nyata, melatih murid untuk menilai dan menyaring pendapat secara tepat, serta membantu murid dalam menarik kesimpulan berdasarkan data dan fakta yang valid (Elsabrina, Hanggara, & Sancaya, 2022). Tujuan berpikir kritis juga adalah untuk mendorong murid agar memiliki pemahaman yang mendalam, kemampuan untuk menganalisis dan mengungkapkan suatu kejadian, serta kemampuan dalam memecahkan masalah dan mengambil keputusan (Oktaviani, Shoffa, & Kristanti, 2023, hlm. 277).

Berdasarkan beberapa pendapat dari tujuan kemampuan berpikir di atas, dapat disimpulkan kemampuan berpikir kritis memiliki tujuan yang sangat penting dalam mendukung perkembangan murid. Tujuan utamanya adalah untuk membantu murid menghadapi tantangan global, meningkatkan kemampuan dalam menganalisis dan menyelesaikan masalah, serta memecahkan persoalan secara mandiri. Selain itu, kemampuan berpikir kritis juga membantu murid untuk menilai berbagai pendapat dengan tepat, menghasilkan ide-ide baru, dan membuat keputusan rasional berdasarkan data dan fakta yang valid. Dengan kemampuan berpikir kritis, murid juga dapat meningkatkan prestasi belajar, memahami konsep dengan lebih mendalam, dan lebih siap untuk bertahan dalam dunia yang terus berubah. Secara keseluruhan, kemampuan berpikir kritis mempersiapkan murid untuk menghadapi berbagai masalah baik dalam konteks akademik maupun kehidupan nyata.

### **c. Karakteristik Kemampuan Berpikir Kritis**

Wijaya, dkk. (2024, hlm. 288) menyebutkan karakteristik kemampuan berpikir kritis, yaitu:

- 1) Mampu membuat keputusan dan bertindak dengan keyakinan.
- 2) Dapat menghargai dan menilai pendapat orang lain secara objektif.
- 3) Mampu mengendalikan diri dan menyelesaikan masalah dalam situasi yang rumit.

Paul dan Elder (dalam Novandi, dkk., 2025, hlm. 654) mengemukakan karakteristik kemampuan berpikir kritis, yaitu:

- 1) Mampu mengidentifikasi dan merumuskan masalah dengan jelas.
- 2) Mengumpulkan dan menganalisis informasi yang relevan secara mendalam.
- 3) Membuat keputusan dan solusi berdasarkan pemikiran logis dan bukti yang kuat.
- 4) Terbuka terhadap berbagai perspektif dan sistem pemikiran yang berbeda, serta mengenali konsekuensi dari berbagai pilihan.
- 5) Bekerja sama dan berkomunikasi secara efektif dengan orang lain untuk memecahkan masalah yang kompleks.

Kholid (2024, hlm. 270-273) menyebutkan beberapa karakteristik dalam kemampuan berpikir kritis, di antaranya:

- 1) Mengemukakan pertanyaan dan permasalahan, yaitu murid yang berpikir kritis memulai dengan mengajukan pertanyaan dan mengidentifikasi masalah yang dihadapi.
- 2) Mengumpulkan dan menilai informasi, yaitu setelah mengetahui masalah, murid mengumpulkan dan menilai informasi yang relevan untuk menyelesaikan masalah.
- 3) Menarik kesimpulan dengan alasan yang kuat, yaitu murid menyusun prosedur penyelesaian dan memberikan alasan yang mendalam untuk setiap langkah yang diambil.
- 4) Mengatasi kebingungan, yaitu murid yang berpikir kritis akan mencari solusi saat bingung.

Beyer (dalam Fitriani, Syaikhu, & Rahmad, 2021, hlm. 264-265) menyebutkan karakteristik kemampuan berpikir kritis, di antaranya:

- 1) Watak, yaitu murid dengan kemampuan berpikir kritis memiliki perilaku yang skeptis, terbuka, jujur, dan responsif terhadap pendapat orang lain.
- 2) Kriteria, yaitu berpikir kritis harus memiliki kriteria dan standar yang jelas.
- 3) Argumen, yaitu didasarkan pada data yang valid dan digunakan untuk menerima atau menolak suatu pendapat.
- 4) Pertimbangan, yaitu kemampuan untuk merangkum kesimpulan dari beberapa asumsi yang ada.
- 5) Sudut pandang, yaitu menganalisis sesuatu dari berbagai perspektif untuk membentuk makna yang lebih lengkap.
- 6) Prosedur penerapan kriteria, yaitu melibatkan merumuskan masalah, menentukan keputusan, dan mengidentifikasi anggapan atau perkiraan yang ada.

Prasetyo dan Jannah (2021, hlm. 47) karakteristik kemampuan berpikir kritis meliputi:

- 1) Mengakui keterbatasan pengetahuan, yaitu murid berpikir kritis mau mengakui jika pengetahuan yang dimiliki kurang atau tidak didukung oleh bukti yang kuat, serta menerima ide yang lebih rasional dari orang lain.

- 2) Berfokus pada solusi, yaitu berusaha mencari solusi atau memecahkan masalah yang dihadapi.
- 3) Menunjukkan kriteria analisis, yaitu mampu menentukan kriteria yang jelas dalam menganalisis masalah.
- 4) Pendengar aktif, yaitu menjadi pendengar yang baik dan memberikan umpan balik rasional.
- 5) Sabar menahan diri untuk memberikan komentar atau penilaian sampai mendapatkan fakta yang jelas.
- 6) Menolak informasi tidak valid yang tidak didukung oleh argumen atau bukti yang jelas.

Dari beberapa pendapat mengenai karakteristik kemampuan berpikir kritis di atas, maka dapat disimpulkan, karakteristik kemampuan berpikir kritis mencakup berbagai aspek yang menunjukkan kemampuan individu dalam menghadapi masalah dengan keyakinan, objektivitas, dan logika. Murid dengan kemampuan berpikir kritis dapat membuat keputusan yang tepat, menghargai pendapat orang lain, serta menyelesaikan masalah dengan kontrol diri yang baik, kemudian mampu mengidentifikasi dan merumuskan masalah, hingga menarik kesimpulan berdasarkan bukti yang kuat. Selain itu, terbuka terhadap berbagai perspektif, bekerja sama untuk memecahkan masalah kompleks, serta menunggu fakta yang jelas sebelum memberikan penilaian atau komentar.

#### **d. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis**

Ennis (dalam Alfida & Febrianti, 2025, hlm. 122), kemampuan berpikir kritis dapat diukur melalui beberapa indikator, yaitu:

- 1) Klarifikasi dasar.
- 2) Pemberian alasan terhadap suatu keputusan.
- 3) Kemampuan menarik kesimpulan.
- 4) Klarifikasi lanjutan.
- 5) Dugaan dan keterpaduan.

Adapun indikator kemampuan berpikir kritis yang diadopsi dari Facione (dalam Rusdiyana, Widyartono, & Taufiqqurahman, 2025, hlm. 164-165), sebagai berikut:

- 1) Pemahaman masalah (*interpretation*), kemampuan untuk memahami dan menginterpretasikan suatu masalah.
- 2) Analisis (*analysis*), kemampuan untuk mengenal serta menyimpulkan keterkaitan antara pernyataan, pertanyaan, konsep, dan berbagai hal lainnya.
- 3) Evaluasi (*evaluation*), kemampuan untuk menyimpulkan secara logis yang terkait dengan pernyataan, pertanyaan, dan konsep.
- 4) Penarikan kesimpulan (*inference*), kemampuan untuk mengenali seluruh elemen yang diperlukan guna memperoleh hasil akhir.
- 5) Penjelasan (*explanation*), kemampuan untuk memberikan alasan yang didasarkan pada hasil yang telah diperoleh.
- 6) Regulasi diri (*self-regulation*), kemampuan untuk mengawasi proses kognitif seseorang saat menyelesaikan masalah, terutama dalam aspek analisis dan evaluasi.

Azizah, dkk. (2018, hlm. 65-67) menyebutkan terdapat tiga indikator kemampuan berpikir kritis murid, yaitu:

- 1) Kemampuan merumuskan pertanyaan, kemampuan mengajukan pertanyaan sebagai bagian dari indikator berpikir kritis mencerminkan kemampuan murid dalam mengidentifikasi dan menganalisis masalah, yaitu melalui pengumpulan fakta atau informasi yang relevan, kemudian menentukan inti permasalahan yang harus dipecahkan.
- 2) Kemampuan merencanakan strategi pemecahan masalah, mengacu pada kemampuan merancang solusi atas suatu permasalahan dengan memanfaatkan konsep-konsep yang telah dikuasai oleh murid. Indikator ini melibatkan kemampuan menyusun tahapan penyelesaian secara runtut dan lengkap.
- 3) Kemampuan mengevaluasi keputusan, telah memiliki kemampuan untuk memahami permasalahan yang diberikan, mengidentifikasi fakta serta merumuskan pertanyaan dengan tepat, merancang strategi pemecahan masalah, serta mengevaluasi keputusan dengan tepat.

Indikator kemampuan berpikir kritis menurut Karim dan Normaya (dalam Oktaviani, Agustina, & Farhan, 2024, hlm. 422) meliputi:

- 1) Interpretasi, yaitu kemampuan memahami permasalahan yang dihadapi.
- 2) Analisis, yakni kemampuan mengidentifikasi pernyataan serta konsep yang relevan.
- 3) Evaluasi, yaitu kemampuan menyelesaikan permasalahan secara tepat.
- 4) Inferensi, yaitu kemampuan menarik atau membuat kesimpulan.

Muhammad (2021, hlm. 68) menyebutkan indikator kemampuan berpikir kritis, yaitu:

- 1) Mengidentifikasi masalah.
- 2) Mengumpulkan data informasi.
- 3) Membedakan antara argumentasi yang logis dan tidak logis.
- 4) Mengumpulkan bukti sebelum mengambil keputusan.
- 5) Menarik kesimpulan.

Dalam penelitian ini, indikator kemampuan kritis yang digunakan merujuk pada pendapat Facione, yang meliputi enam indikator, yaitu pemahaman masalah (*interpretation*), analisis (*analysis*), evaluasi (*evaluation*), penarikan kesimpulan (*inference*), penjelasan (*explanation*), dan regulasi diri (*self-regulation*). Keenam indikator kemampuan berpikir kritis tersebut digunakan untuk mengukur kemampuan murid dalam memahami, menganalisis, menilai, menyimpulkan, menjelaskan, serta mengontrol proses berpikirnya dalam menyelesaikan masalah. Berikut disajikan Tabel 2.2 indikator kemampuan berpikir kritis.

**Tabel 2.2 Indikator Kemampuan Berpikir Kritis**

| No | Indikator                                   | Penjelasan                                                                                                               |
|----|---------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Pemahaman Masalah ( <i>Interpretation</i> ) | Kemampuan untuk memahami dan menginterpretasi suatu masalah.                                                             |
| 2  | Analisis ( <i>Analysis</i> )                | Kemampuan untuk mengenal serta menyimpulkan keterkaitan antara pernyataan, pertanyaan, konsep, dan berbagai hal lainnya. |
| 3  | Evaluation ( <i>Evaluation</i> )            | Kemampuan untuk menyimpulkan secara logis yang terkait dengan pernyataan, pertanyaan, dan konsep.                        |
| 4  | Penarikan Kesimpulan ( <i>Inference</i> )   | Kemampuan untuk mengenali seluruh elemen yang diperlukan guna memperoleh hasil akhir.                                    |
| 5  | Penjelasan ( <i>Explanation</i> )           | Kemampuan untuk memberikan alasan yang didasarkan pada hasil yang telah diperoleh.                                       |

| No | Indikator                                | Penjelasan                                                            |
|----|------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|
| 6  | Regulasi Diri ( <i>Self-Regulation</i> ) | Kemampuan untuk mengawasi proses kognitif saat menyelesaikan masalah. |

Tabel 2.2 di atas memuat enam indikator kemampuan berpikir kritis. Keenam indikator kemampuan berpikir kritis tersebut menggambarkan kemampuan murid dalam memahami masalah, menganalisis dan menilai informasi secara logis, menarik kesimpulan, memberikan alasan atas jawaban, serta mengontrol proses berpikirnya dalam menyelesaikan masalah. Dengan demikian indikator-indikator kemampuan berpikir kritis tersebut menjadi acuan dalam mengukur tingkat kemampuan berpikir kritis murid dalam penelitian ini.

## B. Penelitian Terdahulu

Untuk memahami perkembangan dan konteks penelitian ini, perlu dikaji beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian. Berikut disajikan beberapa penelitian terdahulu berkaitan dengan penelitian ini.

1. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Oktaviani, Agustina, dan Farhan (2024, hlm. 423-425) menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen, menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis matematis murid di MA Qotrun Nada dengan jumlah sampel 64 murid. Rata-rata nilai kemampuan berpikir kritis matematis kelas eksperimen sebesar 82 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 73,78. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $3,1771 > 1,999$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.
2. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Hasibuan, dkk. (2025, hlm. 47-49) menggunakan metode PTK dengan sistem siklus, menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis murid VIII SMP Negeri 1 Soa. Peningkatan terlihat dari persentase penguasaan indikator berpikir kritis, yaitu indikator mengenali dan memecahkan masalah mencapai 85,19%, sedangkan indikator menyimpulkan sebesar 69,48%. Selain itu, ketuntasan klasikal pada siklus II meningkat menjadi 88,46%.
3. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Oktavia, Kusumadewi, dan Afandi (2025, hlm. 134-136) menggunakan metode kuasi eksperimen dengan *pretest-posttest control group design*, menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams*

*Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis murid kelas IV SDI Darul Huda Semarang. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi kelas sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kritis dengan tingkat kepercayaan 95%. Selain itu, nilai signifikansi *Corrected Model* juga sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang menunjukkan bahwa nilai *pretest* dan perlakuan pembelajaran secara simultan berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis murid.

4. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fitri, Ifrianti, dan Fiterani (2022, hlm. 66-67) menggunakan metode kuasi eksperimen dengan *nonequivalent (pretest-posttest) control group design*, menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dengan media Kokami berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis murid. Rata-rata kelas eksperimen sebesar 73,16 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 70,89, dengan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar  $0,014 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.
5. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Lestari, Hamidah, dan Kusuma (2024, hlm. 476-477) menggunakan metode kuasi eksperimen dengan *nonequivalent control group design*, menunjukkan bahwa model TGT berbantuan *Quizizz* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis dan minat belajar murid SMP. Rata-rata skor kelas eksperimen meningkat dari 68,13 pada *pretest* menjadi 77,90 pada *posttest*, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat dari 68,75 menjadi 71,05, sehingga menunjukkan adanya perbedaan peningkatan yang signifikan.
6. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wardah dan Jannah (2025, hlm. 1896-1897) menggunakan metode *true experimental* dengan *posttest only control group design*, menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis murid kelas IV SDN Kebonagung 1 Sukodono. Rata-rata Hasil nilai *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 80,07 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 64,15, dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
7. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Saputri dan Rizqi (2025, hlm. 237) menggunakan metode eksperimen dengan *nonequivalent control group design*,

menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Smart Rocket Small* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis murid. Rata-rata kelas eksperimen mencapai 70,62 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 63,97, dengan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

8. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rohman dan Prayito (2024, hlm. 13872) menggunakan metode PTK dengan dua siklus, menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis murid kelas II SD Sawah Besar 01 Semarang. Presentasi ketuntasan klasikal meningkat dari 25% pada pra-siklus menjadi 70% pada siklus 1, dan kembali meningkat menjadi 85% pada siklus II.
9. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Putriyani, dkk. (2025, hlm. 317-318) menggunakan metode kuasi eksperimen dengan *posttest-only control group design*, menunjukkan bahwa *game* edukasi interaktif *Baamboozle* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis murid kelas IV SD. Rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 72,83 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 54,50, dengan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.
10. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hartanto, Hamidah, dan Kusuma (2025, hlm. 341) menggunakan metode eksperimen, menunjukkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *quiz game Baamboozle* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis matematika murid SMP. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata 84,5 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 72, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan rata-rata 75,84, dengan nilai tertinggi 96 dan nilai terendah 56.
11. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Setyawan dan Panduwinata (2023, hlm. 596-5966) menggunakan metode kuasi eksperimen dengan *nonequivalent control group design*, menunjukkan bahwa model *Group Investigation* berbantuan *edugames Baamboozle* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis murid. Rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat dari 49,84 pada *pretest* menjadi 78,93 pada *posttest*, dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_1$  diterima.

12. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Faradillah, Astrianingsih, dan Havita (2025, hlm. 428-431) menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest*, menunjukkan bahwa penggunaan media *Baamboozle* pada materi keanekaragaman hayati berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis murid kelas V SDN Cigadung 5. Rata-rata nilai murid meningkat dari 45,14 pada *pretest* menjadi 90,28 pada *posttest*. Hasil uji *Wilcoxon Signed Ranks* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,005 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
13. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Alfida dan Febrianti (2025, hlm. 125-127) menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design (pretest dan posttest)*, menunjukkan bahwa penggunaan *Baamboozle* sebagai media tes berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis murid dalam pembelajaran Sosiologi di kelas XI SMAN 2 Pariaman. Rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat dari 26,6 pada *pretest* menjadi 54,7 pada *posttest*, sedangkan pada kelas kontrol peningkatan hanya terjadi dari 24,5 menjadi 28,5. Dengan demikian, penggunaan *Baamboozle* terbukti lebih efektif terhadap kemampuan berpikir kritis murid.
14. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Azizah, dkk. (2026, hlm. 228-229) menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *non-equivalent control group*, menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* berbasis *Baamboozle* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis murid kelas IV sekolah dasar. Nilai rata-rata kelas eksperimen meningkat dari 54 menjadi 76 pada *posttest*, sedangkan pada kelas kontrol hanya meningkat dari 55 menjadi 71. Peningkatan juga terlihat pada semua indikator berpikir kritis, peningkatan terbesar terjadi pada indikator *assesment* yang naik dari 24% menjadi 98%. Dengan demikian, penerapan model TGT berbasis *Baamboozle* terbukti efektif terhadap kemampuan berpikir murid.

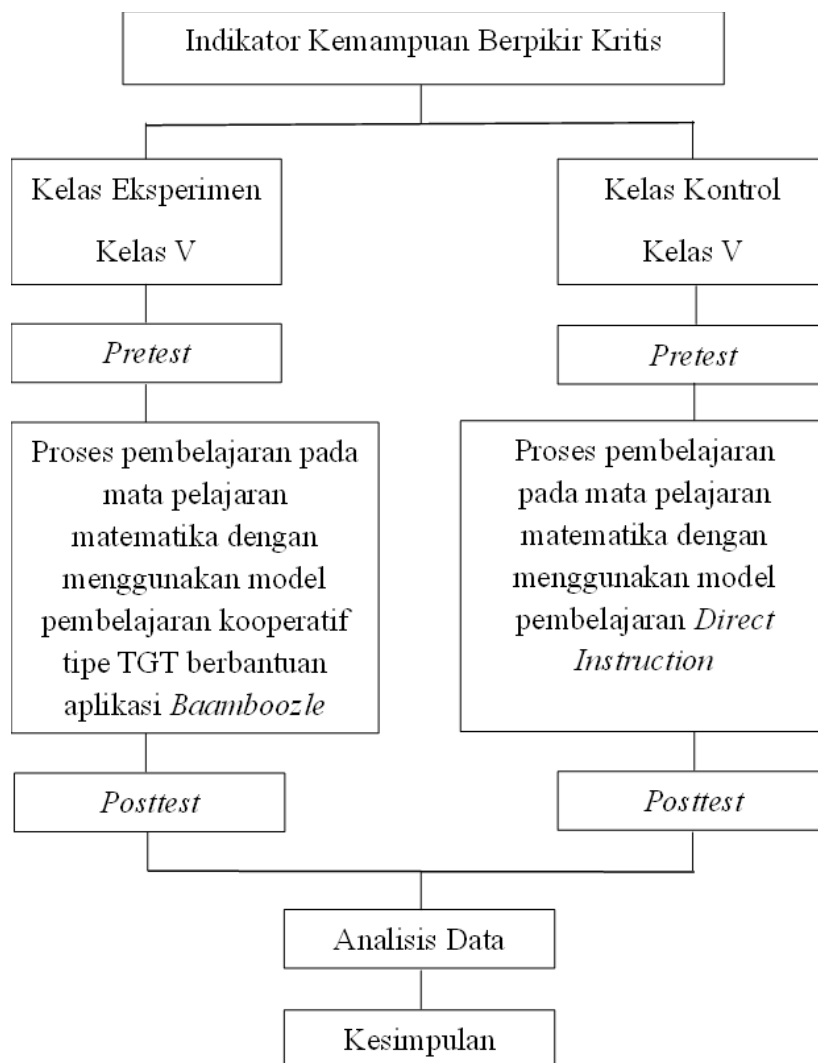
### C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan landasan konseptual dalam suatu penelitian yang dibentuk berdasarkan hasil sintesis dari fakta, observasi, serta telaah literatur (Syahputri, Della, & Syafitri, 2023, hlm. 161). Kerangka pemikiran juga dipahami

sebagai sebuah alur logis yang disusun oleh peneliti berdasarkan proses dan aktivitas pelaksanaan penelitian (Prima & Simanjuntak, 2021, hlm. 70). Selain itu, kerangka pemikiran merupakan acuan untuk memahami keterkaitan antara konsep dan variabel, serta membantu peneliti dalam menyusun kesimpulan secara logis dan terstruktur, mulai dari tahap identifikasi masalah hingga penarikan kesimpulan akhir (Listiana & Anam, 2025, hlm. 155). Kerangka pemikiran juga dapat dimaknai sebagai model atau gambaran konsep yang menjelaskan hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya, biasanya disajikan dalam bentuk diagram atau skema (Sari, 2024, hlm. 40). Kerangka pemikiran adalah dasar yang mengarahkan seluruh proses penelitian, mulai dari perancangan instrumen hingga penarikan kesimpulan (Tahir dalam Hanifah, dkk., 2025, hlm. 398).

Dapat disimpulkan, kerangka pemikiran adalah dasar konseptual dalam penelitian yang memberikan alur logis untuk memahami keterkaitan konsep dan variabel dalam penelitian. Kerangka pemikiran berfungsi sebagai alat bagi peneliti untuk menelaah dan menyusun argumentasi terhadap arah asumsi yang akan dituju, ditampilkan dalam bentuk bagan yang merepresentasikan alur pemikiran peneliti, serta keterkaitan antarvariabel yang diteliti, yang dikenal dengan paradigma atau model penelitian (Syahputri, dkk., 2023, hlm. 161).

Pada penelitian ini, berfokus pada variabel berpikir kritis murid dalam pembelajaran matematika kelas V di sekolah dasar. Sampel yang digunakan melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan aplikasi *Baamboozle*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model *Direct Instruction*. Kerangka pemikiran ini merepresentasikan rancangan penelitian bertujuan untuk mengatasi permasalahan terkait rendahnya kemampuan berpikir kritis murid pada pembelajaran matematika kelas V di sekolah dasar. Kerangka pemikiran tersebut ditampilkan pada Gambar 2.8 berikut ini.



**Gambar 2.8 Skema Kerangka Berpikir**

Gambar 2.8 menunjukkan skema kerangka berpikir penelitian yang berfokus pada kemampuan berpikir kritis, yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas diawali dengan *pretest*, kemudian kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *Baamboozle*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model *Direct Instruction*. Setelah pembelajaran, kedua kelas diberikan *posttest*, kemudian hasilnya dianalisis untuk menarik kesimpulan mengenai kemampuan berpikir kritis murid di kelas V sekolah dasar.

#### **D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian**

##### **1. Asumsi Penelitian**

Asumsi penelitian merupakan pernyataan-pernyataan yang kebenarannya dapat dibuktikan melalui proses eksperimen dalam suatu penelitian (Tabrani, 2023,

hlm. 322). Asumsi atau anggapan dasar juga dipahami sebagai pijakan awal dalam suatu penelitian, asumsi ini secara tidak langsung terkandung dalam paradigma, perspektif, dan kerangka teori yang digunakan (Prasetyo, dkk., 2022, hlm. 383). Asumsi penelitian adalah anggapan yang diterima sebagai kebenaran tanpa perlu pembuktian yang digunakan sebagai dasar dalam menganalisis serta menafsirkan hasil penelitian (Ibnu dalam Sholehah, Iswandi, & Humaeroh, 2025, hlm. 234). Asumsi berfungsi sebagai dugaan atau anggapan awal terhadap objek empiris untuk memperoleh pengetahuan (Prasetyo, dkk., 2022, hlm. 383). Asumsi juga diperlukan sebagai panduan atau pijakan dalam proses penelitian sebelum kebenaran objek yang dikaji dapat dibuktikan (Irfan, A., 2018, hlm. 291). Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan, asumsi penelitian adalah anggapan atau pernyataan awal yang dijadikan pijakan dalam proses penelitian, berfungsi sebagai panduan dalam proses penelitian sebelum kebenaran objek yang dikaji dapat dibuktikan.

Asumsi dalam penelitian ini adalah bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan aplikasi *Baamboozle* dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis murid pada pembelajaran matematika di kelas V sekolah dasar. Murid kelas V diasumsikan telah memiliki kemampuan untuk bekerja sama secara efektif dalam kelompok, sehingga mampu mengikuti tahapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan baik. Selain itu, aplikasi *Baamboozle* diasumsikan dapat dimanfaatkan secara efektif oleh guru dan murid sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan menarik, sehingga murid terdorong untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, melatih kemampuan menganalisis permasalahan, mengevaluasi jawaban, serta menarik kesimpulan, yang dapat mendukung berkembangnya kemampuan berpikir kritis murid dalam pembelajaran matematika. Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *Baamboozle*, diasumsikan dapat tercipta suasana pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, yang pada akhirnya memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis murid kelas V SDN 042 Gambir Bandung.

## 2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan perkiraan awal atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau pertanyaan penelitian yang kebenarannya masih perlu diuji melalui proses penelitian. Dalam konteks ini, peneliti dituntut untuk membuat prediksi secara ilmiah dan logis terkait dari solusi yang sedang diteliti. Karena hipotesis bersifat sebagai dugaan sementara, maka hipotesis perlu diuji kebenarannya (Zaki & Saiman, 2021, hlm. 116-117). Hipotesis merupakan jawaban atas pertanyaan penelitian yang disajikan dalam bentuk pernyataan, disusun melalui penalaran logis yang didasarkan pada teori, dalil, temuan penelitian, serta fenomena yang terjadi secara nyata (Yam & Taufik, 2021, hlm. 101). Hipotesis juga dipahami sebagai suatu pernyataan atau dugaan yang berpotensi benar dan sering dijadikan sebagai landasan dalam mengambil keputusan, menyelesaikan permasalahan, atau sebagai dasar untuk melakukan penelitian berikutnya (Junaedi & Wahab, 2023, hlm. 146).

Selain itu hipotesis juga didefinisikan sebagai pernyataan atau opini yang kebenarannya masih diragukan, sehingga masih perlu dibuktikan lebih lanjut, atau dapat pula dipahami sebagai dugaan bersifat sementara (Anuraga, 2021, hlm. 328). Dalam proses pengujian hipotesis, terdapat dua jenis hipotesis yang digunakan, yaitu hipotesis nol ( $H_0$ ) dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) (Junaedi & Wahab, 2023, hlm. 146). Maka dapat disimpulkan, hipotesis penelitian adalah dugaan atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang disusun secara logis berdasarkan teori, temuan, dan fenomena nyata, yang kebenarannya masih harus diuji melalui proses penelitian.

Merujuk pada teori yang telah dijelaskan, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- $H_0$  : Tidak terdapat perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kritis matematis antara murid kelas V SD yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Bamboozle* dengan murid yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction*.
- $H_1$  : Terdapat perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kritis matematis antara murid kelas V SD yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe

*Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Baamboozle* dengan murid yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction*.