

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Hendrapipta (2021) model pembelajaran merupakan kerangka sistematis yang mendeskripsikan prosedur pelaksanaan kegiatan belajar, termasuk lingkungan belajar dan pemanfaatan berbagai perangkat pendukungnya. Model pembelajaran disusun secara runtut untuk memberikan gambaran rinci mengenai tahapan pembelajaran dari awal hingga akhir. Sebuah model terbentuk ketika pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik mengajar menyatu menjadi suatu kesatuan yang teratur.

Adapun menurut Maharani (2025) model pembelajaran yaitu suatu perencanaan yang disusun secara sistematis untuk memfasilitasi interaksi antara guru dan peserta didik selama proses belajar mengajar. Keberadaan model pembelajaran dapat memudahkan guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengendalikan kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran dengan hasil yang maksimal.

Selain itu, menurut Asrini (2021, hlm. 145) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan sebuah pola atau rancangan yang menjadi landasan suatu pendekatan dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Penerapan model pembelajaran yang sesuai memungkinkan guru untuk membimbing peserta didik dalam memperoleh informasi, gagasan, dan pengetahuan secara lebih sistematis.

Joyce dan Weil dalam (Tabrani, *et al*, 2024) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan wadah pengetahuan bersama yang mempersatukan berbagai pihak dalam dunia pendidikan, mulai dari guru baru ataupun yang sudah berpengalaman sampai dengan sekolah, administrator, pelatih, penyedia layanan pengembangan profesi, hingga dosen. Wadah ini menjadi sumber untuk mempelajari berbagai cara atau metode mengajar. Keberadaan model pembelajaran memiliki kekuatan sebagai referensi penelitian serta dapat

menjadi contoh dalam merancang pola pembelajaran yang tepat bagi peserta didik.

Sementara menurut Bastian, A., & Reswita (2022, hlm. 21) menjelaskan model pembelajaran adalah serangkaian kegiatan penyampaian materi yang direncanakan dan diimplementasikan oleh guru sejak awal hingga akhir sesi belajar guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dengan menerapkan model yang sesuai, guru dapat membimbing peserta didik untuk lebih mudah menyerap materi, mengasah keterampilan, serta menguasai kompetensi yang ditargetkan secara efektif.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu kerangka atau rancangan yang tersusun secara sistematis dan terstruktur untuk mengarahkan serta mengelola seluruh rangkaian proses pembelajaran. Model pembelajaran tidak hanya mencakup prosedur dan langkah-langkah dalam kegiatan belajar mengajar, tetapi juga menggabungkan pendekatan, strategi, metode, serta teknik yang saling terkait dalam satu kesatuan yang menyeluruh.

2. Karakteristik Model Pembelajaran

Karakteristik model pembelajaran menurut Rusman dalam (Zaeni, Hidayat, & Syahid, 2021, hlm. 128) yaitu:

- a. didasarkan pada teori pendidikan dan teori belajar;
- b. memiliki tujuan pembelajaran yang spesifik;
- c. memberikan panduan untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar di kelas;
- d. terdiri atas komponen-komponen tertentu, seperti urutan langkah pembelajaran, prinsip respons, sistem sosial, dan sistem pendukung.

Selain itu, menurut Fauzan, Haryadi, & Haryati, 2021, hlm, 364) sebuah model pembelajaran yang ideal memiliki sejumlah karakteristik. Pertama, model pembelajaran dirancang berdasarkan teori ilmiah yang kuat, bukan sekadar pendapat pribadi. Kedua, model pembelajaran memiliki tujuan pembelajaran yang spesifik dan terarah, sehingga dapat menjadi panduan untuk mencapai kompetensi yang ditargetkan. Ketiga, model pembelajaran

mencakup langkah-langkah pembelajaran yang runtut dan sistematis, agar dapat dijadikan pedoman bagi guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Terakhir, model pembelajaran juga dilengkapi dengan penjelasan mengenai kelebihan dan kelemahannya. Hal ini memungkinkan guru mengevaluasi kesesuaian model tersebut dengan karakteristik peserta didik serta konteks pembelajaran yang dihadapi.

Sementara menurut Kardi dan Nur dalam (Sentosa & Norsadi, 2022, hlm. 128) model pembelajaran memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari strategi, metode, atau prosedur. Karakteristik tersebut meliputi:

- a. model pembelajaran merupakan landasan teoretis yang logis dan disusun oleh pengembangnya;
- b. konsep tentang apa yang dipelajari peserta didik serta bagaimana proses belajarnya, termasuk tujuan pembelajaran yang hendak dicapai;
- c. jenis perilaku belajar yang diperlukan agar model dapat dilaksanakan dengan baik;
- d. lingkungan belajar yang mendukung dibutuhkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Adapun menurut Azizah (2019, hlm. 10) terdapat beberapa karakteristik umum yang melekat pada suatu model pembelajaran, antara lain:

1. terdapat tujuan pembelajaran yang jelas;
2. adanya struktur dan tahapan yang sistematis dalam proses belajar;
3. kejelasan peran guru dan peserta didik;
4. memiliki pendekatan dan strategi pembelajaran tertentu;
5. adanya pemanfaatan media dan sumber belajar;
6. adanya interaksi dan kolaborasi antara guru dan peserta didik maupun antara peserta didik dengan peserta didik lainnya;
7. pembelajaran dilaksanakan dengan prinsip fleksibilitas dan adaptabilitas;
8. sistem evaluasi dan penilaian yang terukur;
9. menggunakan pendekatan yang menyeluruh (holistik);
10. mengaitkan pembelajaran dengan konteks nyata peserta didik atau lingkungannya;

11. berupaya melakukan pengembangan keterampilan tingkat tinggi peserta didik.

Selain itu, menurut Hayati (2017, hlm. 11) model pembelajaran memiliki karakteristik khas, yaitu:

1. Landasan teoretis yang logis yang dikembangkan oleh penciptanya;
2. Sintaks atau langkah-langkah pembelajaran yang terstruktur sebagai pedoman agar model dapat diterapkan secara efektif;
3. Sistem sosial yang berupa norma atau aturan yang dirancang dan disepakati bersama untuk dijalankan selama proses pembelajaran;
4. Prinsip reaksi yang mengatur bagaimana interaksi antarpihak yang terlibat dalam proses pembelajaran seharusnya berlangsung;
5. Sistem pendukung yang mencakup perangkat pembelajaran serta berbagai fasilitas lain yang diperlukan oleh guru, peserta didik, dan jalannya proses pembelajaran; dan
6. Dampak instruksional yang meliputi capaian pembelajaran baik secara langsung maupun dampak pengiring (*nurturant effect*).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik model pembelajaran menggambarkan suatu kerangka yang didasari oleh landasan teori yang kuat, memiliki tujuan pembelajaran yang terarah dan jelas, serta langkah-langkah yang sistematis dan terstruktur. Di samping itu, model pembelajaran juga dilengkapi dengan berbagai unsur pendukung, seperti media, sumber belajar, dan sistem evaluasi yang dapat diukur, serta memuat paparan mengenai kelebihan dan kekurangannya sebagai bahan pertimbangan dalam pelaksanaannya.

3. Fungsi Model Pembelajaran

Menurut Wibawa (2022) fungsi model pembelajaran yaitu sebagai acuan bagi para perancang pembelajaran dan pendidik dalam menjalankan proses pembelajaran. Penentuan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh karakteristik materi yang akan disampaikan, tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran, serta tingkat kemampuan peserta didik.

Adapun fungsi model pembelajaran menurut Asyafah (2019, hlm. 23) yaitu sebagai berikut:

- a. Menjadi acuan bagi perancang pembelajaran dan pendidik dalam menyusun rencana kegiatan belajar mengajar.
- b. Menjadi pedoman bagi guru atau dosen dalam melaksanakan proses pembelajaran, sehingga mereka dapat menetapkan langkah-langkah serta berbagai kebutuhan yang diperlukan selama pembelajaran berlangsung.
- c. Mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- d. Membantu peserta didik dalam memperoleh informasi, gagasan, keterampilan, nilai-nilai, cara berpikir, serta belajar bagaimana belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Selain itu, menurut Maharani (2025) model pembelajaran memiliki fungsi sebagai acuan dalam penyusunan kurikulum, pengembangan materi ajar, serta sebagai petunjuk bagi guru dalam mengelola jalannya pembelajaran di kelas. Dengan tersedianya model pembelajaran yang terstruktur, guru dapat merancang kegiatan belajar secara teratur dan terfokus sesuai dengan sasaran pembelajaran yang ingin dicapai.

Sementara menurut Albina, *et al* (2022) model pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar karena berfungsi sebagai kerangka acuan jangka panjang dalam menyusun materi ajar serta membimbing jalannya pembelajaran di dalam kelas. Pemilihan model yang tepat ikut menentukan efektivitas pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal. Model pembelajaran juga berfungsi dalam membantu peserta didik mengakses informasi yang bermanfaat serta membangkitkan motivasi belajar.

Adapun menurut Asrini (2021, hlm. 145) model pembelajaran berfungsi sebagai pola pendekatan untuk merencanakan pembelajaran. Melalui model pembelajaran, guru dapat memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh informasi, mengembangkan gagasan, membangun pengetahuan, mengasah keterampilan, melatih cara berpikir, serta mengekspresikan ide-ide mereka.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman baik secara konseptual maupun praktis bagi para perancang pembelajaran dan pendidik dalam menyusun, menjalankan, serta mengelola proses pembelajaran secara terstruktur.

4. Manfaat Model Pembelajaran

Menurut Fuzan, Haryadi, & Haryati (2021) manfaat model pembelajaran adalah untuk mewujudkan suasana belajar yang bervariasi dan menarik, sehingga peserta didik tidak mudah bosan dan lebih termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh adanya keterlibatan langsung kreativitas dan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Sementara menurut Amaliyah, Fatimah, & Abustang (2019) dalam (Salamun, *et al*, 2023) model pembelajaran sangat memberikan manfaat baik bagi guru, peserta didik, maupun supervisor. Manfaat model pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- a. Model pembelajaran yang sistematis dan terstruktur dapat memperjelas pelaksanaan tugas-tugas pembelajaran, mencakup tahapan kegiatan, alokasi waktu, capaian yang hendak dituju, tingkat pemahaman peserta didik, serta ketersediaan media pembelajaran;
- b. Model pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses belajar. Model tersebut mampu mendorong partisipasi peserta didik dalam diskusi, kerja kelompok, serta berbagai aktivitas pembelajaran lainnya;
- c. Model pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menganalisis perilaku peserta didik, baik secara individu maupun kelompok, dalam waktu yang relatif singkat. Dengan model pembelajaran yang baik, guru dapat mengidentifikasi tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi serta memberikan bantuan dalam mengatasi berbagai kesulitan belajar yang mereka alami;

- d. Model pembelajaran yang terstruktur dengan baik dapat memudahkan guru pengganti dalam melanjutkan proses belajar mengajar secara terarah sesuai dengan maksud dan tujuan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran tidak sekadar mengisi waktu, melainkan juga memastikan peserta didik tetap dapat belajar secara efektif;
- e. Model pembelajaran juga dapat membantu dalam menyediakan landasan pertimbangan dalam perencanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai upaya untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu pembelajaran. Melalui penerapan model yang tepat, guru dapat mengevaluasi capaian belajar peserta didik sekaligus mengidentifikasi kelemahan-kelemahan dalam proses pembelajaran yang telah berlangsung.

2. Bagi Peserta Didik

- a. Peserta didik memperoleh peluang yang lebih luas untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran;
- b. Lebih mudah bagi peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan;
- c. Menumbuhkan motivasi belajar serta minat peserta didik agar mengikuti proses pembelajaran secara sungguh-sungguh dan antusias;
- d. Memungkinkan dilakukannya pengamatan atau penilaian terhadap kemampuan masing-masing peserta didik secara objektif dalam konteks kelompok.

3. Bagi Supervisor

- a. Hasil laporan evaluasi dapat dijadikan pedoman dalam menilai kinerja guru serta menentukan bentuk layanan supervisi yang diperlukan;
- b. Laporan hasil evaluasi dapat dimanfaatkan sebagai bahan diskusi guna mengidentifikasi permasalahan dalam proses pengajaran sekaligus merumuskan alternatif solusi yang dapat ditempuh.

Selain itu, menurut Octavia dalam (Lismawati & Liza, 2021, hlm. 5) penerapan model pembelajaran memberikan sejumlah manfaat, antara lain mempermudah guru dalam menjalankan tugas mengajar, menjadi sarana untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, membuka peluang seluas-

luasnya bagi peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran, serta membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

Adapaun menurut Manalu, *et al* (2024) manfaat model pembelajaran yaitu:

1. Meningkatkan motivasi belajar dan capaian akademik peserta didik.
2. Mengasah kemampuan peserta didik dalam berpikir secara kritis dan kreatif.
3. Memperkuat kerja sama dan kemampuan berkomunikasi antar peserta didik.
4. Membantu peserta didik dalam belajar secara mandiri.
5. Menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menggembirakan.

Sementara menurut Wibawa (2022) penerapan model yang sesuai dapat memberikan manfaat untuk menata pengalaman belajar serta mengelola suasana kelas secara efisien. Di samping itu, model pembelajaran yang ideal juga bermanfaat dalam mengembangkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik, sehingga mereka dapat berpikir secara luas, aktif, dan kreatif selama proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran memberikan manfaat dalam mewujudkan proses belajar yang lebih terstruktur, terarah, dan menarik. Model pembelajaran membantu guru dalam merencanakan, melaksanakan, serta menilai kegiatan pembelajaran secara lebih optimal. Bagi peserta didik, model pembelajaran mampu mendorong motivasi serta memudahkan dalam memahami materi. Model pembelajaran juga mendukung upaya peningkatan kualitas pembelajaran melalui proses evaluasi dan supervisi yang lebih terstruktur.

5. Jenis-Jenis Model Pembelajaran

Jenis-jenis model pembelajaran menurut Hamdayama (2016) dalam (Rifa'i, *et al*, 2022, hlm. 9-13) sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *Inquiry*. Model pembelajaran *inquiry* merupakan suatu model yang menekankan serangkaian kegiatan belajar yang melatih peserta didik untuk berpikir kritis dan analitis. Melalui model ini, peserta didik

didorong untuk mencari dan menemukan jawaban atas suatu permasalahan secara mandiri dengan melakukan penyelidikan ilmiah.

2. Model Pembelajaran Kontekstual. Model pembelajaran kontekstual merupakan model yang menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata. Prinsip utamanya adalah mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dan mengalami langsung, bukan sekedar mendengarkan atau mencatat secara pasif. Model ini juga berpotensi mengembangkan keterampilan sosial peserta didik karena mengaitkan pembelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari.
3. Model Pembelajaran Ekspositori. Model pembelajaran ekspositori adalah model yang menekankan penyampaian materi secara lisan oleh guru kepada peserta didik agar mereka dapat menguasai konten pembelajaran dengan baik. Dalam model ini, guru bertindak sebagai pemberi penjelasan utama, umumnya melalui metode ceramah. Hal ini cenderung membuat alur pembelajaran menjadi kurang beragam karena sangat bergantung pada kemampuan guru dalam menyampaikan materi secara verbal.
4. Model Pembelajaran Berbasis Masalah. Nama lainnya dalam Bahasa Inggris dikenal dengan *Problem Based Learning* (PBL), merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan pada serangkaian kegiatan untuk menyelesaikan suatu permasalahan secara ilmiah. Dalam model ini, fokus utama terletak pada proses pemecahan masalah yang sistematis.
5. Model Pembelajaran Kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model konseptual yang mengorganisasikan kegiatan belajar ke dalam kelompok-kelompok tertentu, di mana peserta didik saling bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Ketercapaian tujuan pembelajaran tersebut merupakan hasil dari kolaborasi seluruh anggota kelompok.
6. Model Pembelajaran Berbasis Proyek. Model pembelajaran berbasis proyek atau model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) adalah suatu model yang menjadikan proyek atau kegiatan nyata sebagai pusat proses belajar. Dalam PjBL, peserta didik akan melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, serta mengolah berbagai informasi untuk

menghasilkan beragam bentuk hasil belajar. PjBL merupakan salah satu model pembelajaran yang sangat efektif karena dapat meningkatkan kompetensi peserta didik secara menyeluruh meliputi aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Adapun menurut Richard I. Arends dalam (Handayani, Mintarti, & Megasari, 2020) antara lain: model pembelajaran langsung (*direct instruction*), model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), model pembelajaran berdasarkan masalah (*problem based instructions*) dan strategi-strategi belajar (*learning strategies*).

Selain itu, menurut Musyawir, *et al* (2022) model pembelajaran memiliki beberapa jenis yaitu, model *Contextual Teaching & Learning* (CTL), model kooperatif, model berbasis masalah, model PAKEM, model berbasis proyek, model *E-Learning*, model *Blended Learning*, model inkuiri, model *Discovery Learning*, model pemecahan masalah, model *Collaborative Learning*, dan model pembelajaran sains berbasis etnosains.

Sementara menurut Kurniawan, *et al* (2023) jenis-jenis model pembelajaran yaitu: *Blended Learning*, *Experiential Learning*, *Flipped Classroom*, *Problem Based Learning* (PBL), *Inquiry Learning*, *Contextual Teaching Learning*, *Discovery Learning*, dan *Direct Instruction*.

Sedangkan menurut Sudarmanto, *et al* (2021) jenis-jenis model pembelajaran antara lain: *Seamless Learning*, *Experiential Learning*, *Flipped Classroom*, *Web Based Learning*, *Problem Based Learning* (PBL), *Project Based Learning* (PjBL), *Blended Learning*, *Cooperative Learning*, *Contextual Teaching & Learning*, *Quantum Learning*, *Discovery Learning*, *Direct Instruction*, dan *Mastery Learning*.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis model pembelajaran sangat beragam dan terus berkembang sesuai kebutuhan dan perkembangan zaman. Secara umum, model pembelajaran dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu yang berpusat pada guru, seperti model ekspositori atau *direct instruction*, serta yang berpusat pada peserta didik, seperti model inkuiri, PBL, PjBL, kooperatif, dan kontekstual. Keberagaman ini memberikan kebebasan bagi guru untuk memilih dan menyesuaikan model yang paling

sesuai, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan tujuan yang diharapkan dapat tercapai secara optimal.

B. Model Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Amalia, *et al* (2023) model pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, di mana peserta didik saling berkolaborasi untuk membantu memahami konsep dan menyelesaikan permasalahan. Secara konseptual, pembelajaran kooperatif merupakan serangkaian aktivitas belajar yang dirancang untuk dilaksanakan dalam kelompok-kelompok tertentu guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam model ini, seluruh anggota kelompok bekerja sama demi tercapainya tujuan bersama. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif dapat dikategorikan sebagai strategi pembelajaran yang mengedepankan kolaborasi aktif antar peserta didik untuk mencapai tujuan bersama.

Selain itu, menurut Achadah (2024, hlm. 11) model pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* adalah sebuah model yang inovatif dalam dunia pendidikan yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi peserta didik serta menunjang proses pembelajaran yang efektif melalui interaksi antar peserta didik. Pada model ini, peserta didik berkolaborasi dalam kelompok-kelompok kecil untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran bersama. Inti dari pembelajaran kooperatif adalah keyakinan bahwa belajar secara berkelompok dapat menciptakan lingkungan saling mendukung, di mana setiap anggota berperan aktif dan saling membantu dalam memahami materi ajar.

Sementara menurut Musyawir, *et al* (2022) model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menggunakan sistem kerja kelompok atau tim, yang anggotanya terdiri dari peserta didik dengan keragaman latar belakang, minat, bakat, dan tingkat kemampuan intelektual. Keanekaragaman ini mendorong terciptanya interaksi serta komunikasi yang lebih produktif antar peserta didik, memungkinkan mereka untuk saling bertukar gagasan, berbagi pengetahuan, dan saling membantu dalam memahami materi.

Adapun menurut Bastian, A (2022) model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang menjadikan kolaborasi sebagai landasan utama dalam proses memahami materi. Secara praktis, model ini diwujudkan melalui pembentukan kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam anggota. Ciri utama pengelompokan ini adalah heterogen, di mana setiap kelompok dirancang untuk mencerminkan keanekaragaman latar belakang, termasuk variasi tingkat kemampuan akademik, perbedaan jenis kelamin, serta keberagaman suku atau ras.

Selain itu, menurut Muslimin (2000) dalam (Abdullah, 2017, hlm. 15) bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model yang menekankan peran aktif peserta didik dalam proses belajar, dengan mendorong mereka untuk bekerja sama guna mencapai pemahaman yang tepat terhadap materi pelajaran. Dalam model ini, peserta didik diarahkan untuk saling berkolaborasi dan membantu satu sama lain di dalam kelompok, sehingga dapat menumbuhkan rasa solidaritas dan kepedulian sosial yang tinggi antaranggota kelompok.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah suatu model yang menempatkan kerja sama dalam kelompok kecil sebagai dasar utama pelaksanaan pembelajaran. Model ini dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik melalui interaksi, kolaborasi, dan saling membantu dalam memahami materi serta memecahkan masalah demi tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Karakteristik model pembelajaran kooperatif menurut Sanjaya (2013) dalam (Hasanah & Himami, 2021, hlm. 2-3) yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran secara tim

Pembelajaran kooperatif pada dasarnya adalah pembelajaran berbasis kelompok. Kelompok berfungsi sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karena itu, setiap kelompok harus dapat memastikan seluruh anggotanya belajar. Semua anggota dalam kelompok diharapkan saling mendukung demi tercapainya tujuan pembelajaran tersebut. Berdasarkan

prinsip ini, keberhasilan proses pembelajaran dinilai berdasarkan pencapaian kelompok secara keseluruhan.

2. Didasarkan pada manajemen kooperatif

Seperti manajemen pada umumnya, pembelajaran kooperatif juga memiliki empat fungsi utama, yaitu perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan. Perencanaan dalam model pembelajaran kooperatif berarti kegiatan ini memerlukan persiapan yang matang agar berjalan efektif, mencakup penetapan tujuan, cara mencapainya, serta sarana yang diperlukan. Pelaksanaan menekankan bahwa model pembelajaran kooperatif harus dijalankan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat, mengikuti langkah-langkah dan kesepakatan yang telah ditetapkan. Pengorganisasian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan usaha bersama, sehingga perlu adanya pembagian tugas dan tanggung jawab yang jelas bagi setiap anggota kelompok. Sementara pengawasan berarti bahwa dalam model pembelajaran kooperatif diperlukan penilaian terhadap keberhasilan, baik melalui tes maupun penilaian non-tes.

3. Kemampuan untuk bekerja sama

Keberhasilan dalam model pembelajaran kooperatif bergantung pada pencapaian kelompok secara keseluruhan. Oleh karena itu, prinsip kerja sama harus menjadi landasan dalam proses pembelajaran ini. Tidak hanya tugas dan tanggung jawab setiap anggota kelompok yang perlu diatur, tetapi juga penting untuk menanamkan kesadaran akan perlunya saling membantu. Sebagai contoh, peserta didik yang memiliki pemahaman lebih baik diharapkan dapat membantu rekan mereka yang masih mengalami kesulitan.

4. Keterampilan untuk bekerja sama

Kemauan untuk bekerja sama diwujudkan melalui berbagai aktivitas yang mencerminkan keterampilan kolaborasi. Oleh karena itu, peserta didik perlu didorong agar memiliki keinginan dan kemampuan untuk berinteraksi serta berkomunikasi dengan sesama anggota kelompok. Mereka juga perlu dibantu dalam mengatasi hambatan-hambatan selama berinteraksi dan

berkomunikasi, sehingga setiap peserta didik dapat menyampaikan gagasan, mengungkapkan pendapat, dan memberikan kontribusi yang berarti bagi kesuksesan kelompok.

Adapun karakteristik model pembelajaran kooperatif menurut Gazali, Ramadani, & Gusmaneli (2025, hlm. 56) yaitu:

- a. peserta didik belajar bersama teman dalam satu kelompok sehingga tercipta suasana belajar yang kolaboratif;
- b. terjadi interaksi tatap muka antara peserta didik yang memungkinkan mereka saling bertukar informasi secara langsung;
- c. peserta didik saling mendengarkan pendapat temannya sehingga dapat mengembangkan sikap saling menghargai dan toleransi;
- d. peserta didik dilatih untuk berbicara secara produktif dalam menyampaikan ide ataupun tanggapan, sementara pengambilan keputusan dalam kelompok lebih banyak bergantung pada kesepakatan anggota kelompok itu sendiri;
- e. peserta didik didorong untuk aktif terlibat dalam proses belajar, baik dalam diskusi, pemecahan masalah, maupun kegiatan kelompok lainnya.

Selain itu karakteristik model pembelajaran kooperatif yang dijelaskan oleh Nurhadi (2004) dalam Shofi, *et al* (2024, hlm. 8) adalah sebagai berikut:

1. Terdapat alokasi peran yang kelas bagi setiap anggota kelompok, di mana setiap peserta didik memiliki tugas dan tanggung jawab tertentu.
2. Terjadi interaksi langsung yang aktif antar anggota kelompok melalui komunikasi dan kerja sama.
3. Model ini menumbuhkan rasa tanggung jawab individu terhadap pembelajaran pribadi serta tanggung jawab bersama untuk membantu sesama anggota kelompok.
4. Pembelajaran kooperatif juga berfungsi sebagai sarana pengembangan keterampilan interpersonal, seperti kemampuan berkomunikasi, berkolaborasi, dan bekerja sama dengan bimbingan guru.
5. Peran guru bersifat terbatas, guru hanya turut serta dalam interaksi kelompok ketika diperlukan untuk memberikan arahan dan dukungan selama proses belajar berlangsung.

Dengan demikian, pembelajaran kooperatif melibatkan partisipasi aktif siswa dalam kelompok, penugasan peran yang jelas, serta fokus pada pengembangan keterampilan sosial dan tanggung jawab individu dan kelompok.

Sementara menurut Anita Lie (2008) dalam (Abdullah, 2017, hlm. 22) model pembelajaran kooperatif memiliki sejumlah karakteristik yang membedakannya dengan model pembelajaran lain, yaitu:

1. Peserta didik belajar dalam kelompok secara kolaboratif untuk mencapai ketuntasan materi pembelajaran.
2. Kelompok dibentuk secara heterogen, terdiri atas peserta didik dengan tingkat kemampuan yang bervariasi yaitu tinggi, sedang, dan rendah.
3. Sistem penghargaan lebih menekankan pada keberhasilan kelompok dibanding individu.
4. Model ini memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penerapannya.

Sementara menurut Suyanto (2013) dalam (Sueni, 2019) karakteristik model pembelajaran kooperatif yaitu:

1. Pembelajaran dilaksanakan dengan berkelompok secara kooperatif untuk mencapai ketuntasan materi yang dipelajari.
2. Kelompok belajar dibentuk secara heterogen, terdiri atas peserta didik dengan tingkat kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
3. Kelas yang memiliki keragaman ras, suku, budaya, dan jenis kelamin diupayakan agar tercermin pula dalam komposisi setiap kelompok.
4. Sistem penghargaan lebih menekankan pada keberhasilan kelompok dibandingkan individu.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik model pembelajaran kooperatif menekankan pada aktivitas belajar dalam kelompok yang beragam atau heterogen dengan pembagian peran dan tanggung jawab yang jelas. Model ini mengutamakan pentingnya kolaborasi, interaksi aktif, serta tanggung jawab bersama dalam mencapai tujuan pembelajaran.

3. Jenis-Jenis Model Pembelajaran Kooperatif

Ada beberapa jenis tipe pembelajaran dalam model pembelajaran kooperatif menurut Tabrani & Amin (2023), diantaranya:

1. *Student Teams Achievement Division (STAD)*

STAD dikembangkan oleh Robert Slavin beserta rekan-rekannya di Universitas Johns Hopkins. Menurut Slavin, prinsip dasar dari STAD adalah mendorong peserta didik agar saling memotivasi dan membantu sesama anggota kelompok dalam menguasai keterampilan yang diajarkan oleh guru.

2. *Jigsaw*

Jigsaw dikembangkan dan diujicobakan oleh Elliot Aronson beserta rekannya di Universitas Texas. Istilah “*jigsaw*” dalam Bahasa Inggris merujuk pada gergaji ukir dan ada juga yang menyebutnya dengan istilah “*puzzle*”, yaitu permainan menyusun potongan-potongan gambar hingga membentuk sebuah gambar yang utuh. *Jigsaw* mengadopsi pola kerja yang mirip dengan menyusun *puzzle*, di mana setiap peserta didik bekerja sama dengan peserta didik lainnya dalam sebuah aktivitas pembelajaran untuk mencapai tujuan yang sama.

3. *Investigasi Kelompok (Group Investigation)*

Group Investigation (GI) dikembangkan oleh Shlomo Sharan dan Yael Sharan di Universitas Tel Aviv, Israel. Pembelajaran kooperatif dengan Teknik GI sangat sesuai untuk bidang studi yang memerlukan kegiatan proyek terpadu yang bertujuan untuk memperoleh, menganalisis, serta menggabungkan informasi guna memecahkan suatu masalah.

4. *Make a Match*

Make a Match dikembangkan oleh Lorna Curran. Penerapannya diawali dengan teknik di mana peserta didik diminta mencari pasangan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban yang sesuai dengan batas waktu tertentu. Peserta didik yang berhasil menemukan pasangan kartu dengan benar dalam waktu tercepat akan memperoleh poin tertinggi.

5. *Teams Games Tournament (TGT)*

Berdasarkan pendapat Saco, dalam penerapan TGT, peserta didik berpartisipasi dalam aktivitas permainan yang diikuti bersama anggota tim

lainnya guna mengumpulkan koin bagi kelompok masing-masing. Melalui kegiatan permainan ini, peserta didik tidak hanya didorong untuk memahami materi pelajaran, tetapi juga belajar untuk bekerja sama, berkompetisi secara positif, serta saling memberikan motivasi santar sesama anggota tim.

6. *Student Facilitator and Explaining* (SFE)

Student Facilitator and Explaining (SFE) adalah tipe pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pemikiran atau ide mereka kepada peserta didik lain. Teknik ini dinilai efektif dalam melatih kemampuan berbicara serta mengutarakan gagasan secara mandiri.

7. *Team Assisted Individualization* (TAI)

Pembelajaran kooperatif tipe TAI dikembangkan oleh Slavin. Menurut Slavin (2005), tipe ini menggabungkan keunggulan dari pembelajaran kooperatif dan pembelajaran individual. TAI dirancang khusus untuk membantu peserta didik yang mengalami kesulitan belajar secara personal. Kegiatan pembelajarannya lebih berfokus pada pemecahan masalah. Karakteristik utama dari tipe ini adalah setiap peserta didik terlebih dahulu mempelajari materi yang telah disiapkan guru secara mandiri. Setelah itu, hasil belajar individu tersebut dibawa ke dalam diskusi kelompok untuk dibahas Bersama-sama oleh seluruh anggota. Dalam tipe ini, semua anggota kelompok bertanggung jawab secara kolektif atas seluruh jawaban yang dihasilkan.

Sementara menurut Dyson & Casey (2016) dalam (Salamun, *et al*, 2023) ada beberapa jenis model pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

1. Model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan suatu model yang mendorong peserta didik untuk saling membantu dalam memahami materi pelajaran melalui kegiatan permainan yang dilakukan secara berkelompok;
2. Model *Student Team-Achievement Divisions* (STAD) merupakan model pembelajaran yang mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk mempelajari materi melalui lembar kerja yang telah

disediakan. Dalam prosesnya, peserta didik saling membantu melalui kegiatan tutorial, pengerjaan kuis, maupun diskusi kelompok;

3. Model *Jigsaw* merupakan model yang membagi peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil, di mana setiap anggota kelompok bertugas mendalami materi tertentu yang kemudian menjadi keahlian masing-masing;
4. Model *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mempelajari suatu konsep atau topik sambil mencari pasangan dalam suasana yang menyenangkan;
5. Model *Group Investigation* merupakan model pembelajaran yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan berbagai proyek di kelas secara kolaboratif.

Sejalan dengan pendapat Nurdyansyah & Fahyuni (2016) dalam (Lismawati & Liza, 2021, hlm. 62) tipe model pembelajaran kooperatif yaitu *Student Team Achievement Division* (STAD), *Jigsaw*, investigasi kelompok, *Make a Match*, serta *Teams Games Tournament*.

Sementara menurut Slavin (1982) dalam (Sudarmanto, *et al*, 2017) model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa jenis tipe yaitu: *Student Teams Achievement Division* (STAD), *Teams-Games-Tournament* (TGT), *Team Assisted Individualization* (TAI), *Jigsaw*, *Learning Together*, *Group Investigation*, *Think-Pair-Share*, *Numbered Heads Together* (NHT), *Two Stay Two Stray*, *Make a Match*, *Listening Team*, *Inside-Outside Circle*, *Bamboo Dancing*, *Point-Counter-Point*, dan *The Power of Two*.

Selain itu, menurut Musyawir, *et al* (2022) Terdapat beberapa jenis atau tipe dari model pembelajaran kooperatif, yaitu *Think-Pair-Share*, *Jigsaw*, *Numbered Head Together*, *Tea Party*, *Round Robin*, *Think Talk Write*, *Carousel Feedback*, *Student Teams-Achievement Division* (STAD), *Make a Match*, *Teams Games Tournament*, dan *Group Investigation*.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif terdiri jadi berbagai jenis atau tipe yang dapat disesuaikan berdasarkan tujuan dan karakteristik pembelajaran, antara lain STAD, *Jigsaw*, *Group Investigation*, *Make a Match*, TGT, TAI, *Think-Pair-Share*, dan

sebagainya. Masing-masing jenis memiliki ciri khas dalam mengatur kerja sama antar peserta didik, namun pada dasarnya semua menekankan kolaborasi, tanggung jawab bersama, dan partisipasi aktif peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

4. Manfaat Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Musyawir, *et al* (2022) model pembelajaran kooperatif memberikan manfaat yang lebih luas jika dibandingkan dengan pembelajaran yang dilakukan secara mandiri. Model ini membiasakan para peserta didik untuk bekerja sama dalam tim, melatih mereka untuk menghargai perbedaan pendapat, serta mengembangkan kemampuan bersosialisasi yang sangat diperlukan di lingkungan masyarakat. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif tidak hanya mendukung pencapaian akademik peserta didik, tetapi juga membentuk kepribadian peserta didik agar mampu menghadapi keragaman dalam kehidupan sosial.

Sedangkan menurut Bastian, A (2022) model pembelajaran kooperatif memberikan manfaat dalam memfasilitasi peserta didik dalam berkolaborasi secara aktif untuk memecahkan berbagai persoalan akademik yang muncul selama proses belajar. Melalui interaksi kolaboratif tersebut, para peserta didik tidak hanya saling bertukar pandangan, tetapi juga saling membantu dalam memahami materi. Dengan cara ini, mereka dapat mengaplikasikan pengetahuan serta keterampilan yang dimiliki secara lebih maksimal demi tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Adapun menurut Tabrani & Amin (2023) model pembelajaran kooperatif memiliki manfaat yang signifikan dalam memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik secara optimal. Hal ini disebabkan oleh tuntutan agar peserta didik berperan aktif dalam proses belajar melalui kerja sama kelompok. Selain itu, model ini juga efektif diterapkan dalam menyampaikan materi yang bersifat kompleks, dan yang lebih penting lagi, model ini dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang berorientasi pada aspek sosial dan hubungan antar manusia.

Sementara menurut Prasetyawati (2021, hlm. 92) manfaat model pembelajaran kooperatif yaitu dapat meningkatkan kinerja belajar antar peserta didik pada saat mengikuti Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dan mampu menumbuhkan sikap saling tolong menolong dalam berperilaku sosial.

Selain itu, menurut Hayati (2017, hlm. 14) model pembelajaran kooperatif memberikan sejumlah manfaat, antara lain:

1. Meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik.
2. Memperkuat hubungan antaranggota kelompok melalui kesempatan berinteraksi dan beradaptasi dalam tim guna memahami materi pelajaran.
3. Menumbuhkan rasa percaya diri dan motivasi belajar, serta membangun sikap kebersamaan, kepedulian, toleransi, dan rasa tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok.
4. Memenuhi kebutuhan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir, karena model ini dapat diterapkan pada berbagai jenis materi, seperti konsep yang kompleks, kegiatan proyek, dan pemecahan masalah.
5. Menggabungkan dan mengaplikasikan pengetahuan serta keterampilan yang dimiliki.
6. Meningkatkan sikap positif dan tingkat kehadiran peserta didik di kelas.
7. Tidak memerlukan biaya khusus dalam pelaksanaannya sehingga relatif ekonomis.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajara kooperatif memberikan manfaat tidak hanya dalam hal peningkatan prestasi akademik, tetapi juga dalam pengembangan keterampilan sosial peserta didik. Lewat kerja sama dalam kelompok, peserta didik dibiasakan untuk aktif, saling membantu, menghargai pendapat yang berbeda, serta menyelesaikan masalah bersama. Model ini juga turut berkontribusi dalam meningkatkan efektivitas belajar sekaligus menumbuhkan sikap sosial yang baik, seperti rasa tanggung jawab, toleransi, dan peduli dengan sesama.

C. Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

1. Pengertian Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Hanifa & Budiman (2023) merupakan suatu strategi pembelajaran berbasis kelompok. Sebagai salah satu tipe pembelajaran kooperatif, model ini dirancang untuk melibatkan seluruh peserta didik secara inklusif serta mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses belajar. Pada praktiknya, TGT membentuk kelompok belajar yang terdiri dari lima sampai enam peserta didik. pembentukan kelompok ini memperhatikan keberagaman dalam aspek kognitif, afektif, psikomotorik, serta perbedaan karakter dan latar belakang peserta didik.

Sementara menurut Oktavia & Kamal (2025) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model yang mudah untuk diterapkan pada pembelajaran dan dapat melibatkan seluruh peserta didik tanpa memandang status. Model ini memanfaatkan unsur permainan dalam kegiatan belajar, sehingga dapat meningkatkan rasa antusias peserta didik dan motivasi belajar sekaligus berfungsi sebagai sarana penguatan materi. Melalui permainan yang dirancang khusus dalam TGT, proses pembelajaran dapat berlangsung dalam suasana yang menyenangkan tanpa ada rasa ketegangan.

Adapun menurut Tanjung, Theresia, & Nurbaiti (2022, hlm. 23) model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran berbasis kelompok yang mudah untuk diimplementasikan. Model ini melibatkan seluruh aktivitas peserta didik secara menyeluruh, tanpa memandang status, dan melibatkan mereka dalam sebuah turnamen di mana setiap kelompok berkompetisi dengan kelompok lain untuk meraih poin setinggi mungkin.

Selain itu model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Wilujeng, *et al* (2013) dalam (Setyaningrum, 2024, hlm. 3) merupakan suatu model pembelajaran di mana peserta didik dibagi ke dalam kelompok-kelompok dengan tingkat kemampuan yang beragam untuk mengikuti turnamen akademik yang diikuti oleh seluruh peserta didik. Selain itu, dalam

turnamen pembelajaran ini, peserta didik juga berperan sebagai tutor sebaya untuk saling medalami materi. Permainan yang dirancang dalam model TGT menuntut seluruh peserta didik untuk berpartisipasi aktif.

Menurut Hartono (2024, hlm. 49) model pembelajaran kooperatif tipe TGT dijalankan dengan membentuk tim belajar yang terdiri dari empat hingga enam orang peserta didik dengan komposisi yang heterogeny. Tujuan pembentukan ini adalah agar anggota tim dapat saling membantu dalam menguasai materi. Selanjutnya, diadakan permainan turnamen atau kompetisi antar tim untuk mendapatkan poin tambahan yang akan diakumulasikan sebagai skor kelompok. Tahap akhir dari model ini adalah pemberian penghargaan kepada tim yang berhasil meraih skor tertinggi.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang berbasis kelompok dengan kemampuan yang berbeda-beda yang memadukan unsur permainan dan turnamen akademik. Model TGT ini mendorong keterlibatan aktif semua peserta didik melalui kolaborasi tim dan pertandingan yang sehat.

2. Karakteristik Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Karakteristik model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* menurut Rusman (2012, hlm. 224) dalam (Dalimunthe & Ihsan, 2023, hlm. 251) yaitu model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* menempatkan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-6 peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda, model ini juga menggunakan turnamen akademik, kuis-kuis, dan sistem kemajuan individu.

Adapun menurut Rachman & Kartiko (2021, hlm. 200) model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa karakteristik, yaitu adanya pembentukan kelompok-kelompok kecil yang terdiri atas peserta didik dengan kemampuan yang beragam. Selain itu, dalam pelaksanaannya terdapat kegiatan *games tournament* yang dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung maupun setelah kegiatan pembelajaran

selesai. Karakteristik lainnya adalah pemberian *reward* atau penghargaan kepada kelompok yang berhasil memenuhi kriteria dan ketentuan yang telah ditetapkan oleh guru. Pemberian penghargaan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar, menumbuhkan semangat kompetisi secara sehat, serta mendorong peserta didik agar lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Putra (2021, hlm. 58) model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu bentuk *cooperative learning* yang memiliki karakteristik khusus, yaitu melibatkan turnamen akademik antarkelompok, penyelesaian soal, serta sistem perhitungan skor sebagai landasan penilaian dan pemantauan kemajuan akademik peserta didik. Dalam model ini, setiap peserta didik bertindak sebagai perwakilan kelompok untuk bersaing dengan kelompok lainnya dalam upaya meraih juara (Putra, 2021, hlm. 58).

Sementara menurut Paramastuti & Bua (2024, hlm. 219) unsur turnamen menjadi karakteristik utama dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Elemen kompetisi ini dimaksudkan untuk membangun iklim belajar yang penuh dengan tantangan, di mana para peserta didik berlomba-lomba untuk menunjukkan kemampuannya secara sehat guna memperoleh hasil terbaik bagi kelompoknya masing-masing.

Sedangkan menurut Slavin dalam (Saadjad, 2021) karakteristik model kooperatif tipe TGT yaitu:

1. Peserta didik Bekerja dalam Kelompok-Kelompok Kecil

Peserta didik dikelompokkan ke dalam tim-tim belajar yang terdiri atas 5 sampai 6 anggota dengan latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, serta suku atau ras yang beragam.

2. *Games Tournament*

Dalam kegiatan permainan ini, setiap peserta didik yang berkompetisi bertindak sebagai perwakilan dari kelompok masing-masing.

3. Penghargaan Kelompok

Tahap awal sebelum pemberian penghargaan kepada kelompok adalah dengan menghitung skor rata-rata setiap kelompok. Penentuan penghargaan

didasarkan pada nilai rata-rata yang berhasil diperoleh oleh masing-masing kelompok.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa karaktersitik utama dari model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yaitu terletak pada pembentukan kelompok kecil yang anggotanya beragam, pelaksanaan turnamen akademik atau permainan kuis, serta penerapan sistem skor dan penghargaan bagi kelompok yang memiliki skor paling tinggi. Kompetisi yang sehat merupakan karakteristik yang khas dari model ini, di mana setiap peserta didik berlomba mewakili kelompoknya sekaligus menunjukkan perkembangan individu. Melalui proses seperti ini, model TGT dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik, motivasi belajar, serta semangat kerja sama dalam meraih keberhasilan kelompok.

3. Tujuan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Tujuan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* menurut Hanifa & Budiman (2023) yaitu bertujuan untuk menumbuhkan semangat bersaing yang positif, dengan mendorong setiap kelompok agar bekerja sama secara sinergis dalam mencapai skor atau prestasi tertinggi pada setiap kegiatan belajar yang dilaksanakan.

Selain itu, menurut Slavin (2010) dalam (Hartono, 2024, hlm. 48) menyatakan bahwa tujuan dari model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yaitu untuk mendorong peserta didik agar saling memberi dukungan dan bantuan dalam menguasai kompetensi yang diajarkan oleh guru, yang pada akhirnya diarahkan untuk meraih skor bagi setiap anggota tim.

Adapun menurut Prinsa (2017) dalam (Lestari, *et al*, 2022) tujuan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah untuk memperkuat kerja sama antar peserta didik dalam menyelesaikan berbagai persoalan, menumbuhkan sikap positif selama proses belajar, melatih peserta didik untuk menghargai pendapat teman sekelas, serta mendorong keterlibatan peserta didik yang lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Sementara menurut Marlita, Masfuah, & Riswari (2023, hlm. 1648) yaitu model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dikembangkan dengan tujuan

untuk memperluas kesempatan peserta didik dalam berpartisipasi dan berdiskusi secara aktif. Lewat interaksi yang terjalin, peserta didik tidak hanya sekedar memahami materi, tetapi juga terbiasa membangun kekompakan dan kerja sama tim yang kuat.

Sedangkan menurut Mulyaningsih (2014) dalam (Adinda, Faisal, & Susilawati, 2025) model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* bertujuan menciptakan suasana belajar yang rileks bagi peserta didik, sekaligus menumbuhkan sikap tanggung jawab, kerja sama, semangat bersaing antarkelompok, serta kemudahan dalam memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yaitu untuk menumbuhkan semangat bersaing yang positif sekaligus memperkuat kerja sama antar peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Model ini dapat mendorong peserta didik untuk saling membantu, aktif, dan menghargai pendapat teman. Tujuan model ini juga tidak hanya berfokus pada perolehan skor atau hasil akademik, tetapi juga pada pembentukan sikap sosial dan kekompakan tim dalam proses pembelajaran.

4. Manfaat Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Menurut Oktavia & Akmal (2025) manfaat model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga terbukti efektif dalam menanamkan nilai-nilai tanggung jawab dan kejujuran kepada peserta didik. Dengan memadukan unsur kerja sama dan persaingan yang sehat, peserta didik termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif, sehingga tercipta lingkungan belajar yang lebih hidup dan bersemangat.

Adapun menurut Shoimin Aris dalam (Malau, Simbolon, & Sitorus, 2024, hlm. 4417) model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan manfaat bagi seluruh peserta didik dari berbagai tingkat kecerdasan. Model ini juga dapat mendorong peserta didik untuk aktif dan berperan penting dalam kelompok belajarnya. TGT juga menumbuhkan rasa kebersamaan, sikap saling menghargai sesama

anggota kelompok, menumbuhkan semangat dalam belajar, serta menciptakan suasana yang lebih menyenangkan selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, dalam penelitian yang dilakukan oleh Al Firdaus & Listiani (2023) ditemukan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui kombinasi antara kompetisi yang sehat dan kerja sama tim. Peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan model ini mengalami peningkatan pemahaman yang lebih signifikan jika dibandingkan dengan mereka yang belajar melalui metode konvensional.

Sementara menurut Hasryani & Ariani (2024, hlm. 19) model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat memberikan manfaat dalam memperkuat kerjasama antara peserta didik dan guru, sehingga turut mendukung terciptanya aktivitas pembelajaran yang diperlukan bagi kelancaran proses belajar yang efektif. Dengan memanfaatkan model ini, kegiatan pembelajaran dapat lebih dioptimalkan karena model ini memadukan penyampaian konsep dengan unsur permainan dan kerja kelompok. Model TGT juga sesuai dengan gaya belajar peserta didik, memberikan keuntungan secara menyeluruh, serta berpartisipasi terhadap pencapaian pembelajaran yang lebih maksimal.

Sedangkan menurut Gulo (2020) model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat dimanfaatkan sebagai salah satu pilihan untuk menciptakan variasi dalam pelaksanaan pembelajaran. TGT juga dapat dimanfaatkan untuk mengatasi berbagai permasalahan dalam proses belajar, seperti rendahnya minat belajar peserta didik, kurangnya keaktifan selama pembelajaran, maupun capaian hasil belajar yang masih kurang optimal.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat memberikan manfaat yang luas, baik dari segi akademik maupun pembentukan karakter peserta didik. Model TGT mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui perpaduan kerja sama tim dan kompetisi yang sehat, sekaligus menanamkan nilai-nilai seperti tanggung jawab, kejujuran, dan sikap saling menghargai. Model TGT juga dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, serta memperkuat interaksi antara peserta didik dan guru sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan optimal.

5. Langkah-Langkah Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Langkah-langkah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* menurut Shoimin (2014, hlm. 205) dalam (Wulandari, Rahmaniati, & Kartini, 2021, hlm. 5-6) yaitu:

1. Penyajian kelas. Pada awal pembelajaran guru menyajikan materi atau sering juga disebut dengan presentasi kelas. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan mengenai lembar kerja peserta didik
2. Belajar dalam kelompok (*team*). Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok secara heterogen. Fungsi dari belajar dalam kelompok adalah untuk lebih mendalami materi
3. Permainan. *Games* atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi yang telah disampaikan guru
4. Pertandingan atau lomba. *Tournament* atau lomba adalah struktur belajar di mana game atau permainan terjadi. Biasanya *tournament* dilakukan pada saat guru telah melakukan presentasi kelas dan kelompok telah mengerjakan lembar kerja peserta didik
5. Penghargaan kelompok. Setelah *tournament* berakhir kemudian pendidik mengumumkan anggota kelompok yang memiliki skor tertinggi.

Sejalan dengan pendapat Slavin dalam (Khasanah, Sukirman, & Aswar, 2024, hlm. 39) model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terdiri atas 5 langkah yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*team*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

Sementara menurut Setiawan, Lastya, & Sadrina (2021) terdapat beberapa langkah-langkah yang dapat digunakan guru dalam penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan perlu diperhatikan yaitu:

1. Membentuk kelompok secara heterogen atau acak yang masing-masing terdiri dari 3 sampai 5 orang peserta didik.
2. Guru menyiapkan materi pelajaran dan menetapkan anggota tim kelompok untuk mengerjakan lembar kerja yang sudah disediakan.

3. Peserta didik mengikuti permainan atau turnamen dalam kelompok dengan tingkat kemampuan yang setara.
4. Memberikan penghargaan kepada kelompok yang berhasil meraih skor tertinggi sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.
5. Peserta didik mengerjakan kuis secara individu guna mengukur tingkat pemahaman dan keberhasilan belajar masing-masing.

Adapun menurut Solihah (2016) dalam (Hasanah, Wijayanti, & Liesdiani, 2020, hlm. 105) langkah-langkah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yaitu pembelajaran yang menempatkan peserta didik ke dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang dengan tingkat kemampuan yang bervariasi. Proses pembelajarannya diawali dengan penyampaian tujuan dan materi oleh guru, dilanjutkan dengan aktivitas kelompok di mana peserta didik saling membantu dan bekerja sama dalam memahami materi atau menyelesaikan tugas dengan arahan guru. Pada tahap akhir, diadakan turnamen untuk memastikan bahwa seluruh peserta didik benar-benar menguasai materi yang telah dipelajari.

Selain itu, menurut Rahmawati (2018) dalam (Damayanti, Nurhaedah, Nurfaizah, 2022) mengemukakan langkah-langkah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yaitu:

1. Presentasi di Kelas

Kegiatan presentasi di kelas merupakan tahap awal yang dilakukan untuk memperkenalkan materi pembelajaran secara klasikal. Pada tahap ini, guru menjelaskan tujuan yang hendak dicapai, tata cara kegiatan belajar, serta menyampaikan pokok materi yang akan dipelajari.

2. *Team*

Peserta didik dikelompokkan ke dalam beberapa tim yang bersifat heterogen, yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Kegiatan belajar dalam kelompok meliputi pembahasan permasalahan yang dihadapi bersama, membandingkan jawaban atau pendapat setiap anggota, serta melakukan koreksi apabila terjadi perbedaan hasil. Dengan demikian, tercipta proses diskusi yang efektif dalam pembelajaran.

3. *Game*

Peserta didik berkerja di dalam kelompoknya masing-masing dengan tujuan memastikan bahwa setiap anggota telah menguasai materi yang dipelajari. Kegiatan permainan terdiri atas pertanyaan yang telah dirancang untuk menguji pengetahuan peserta didik. Setiap peserta didik yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar akan memperoleh poin atau skor.

4. *Tournament*

Turnamen dalam model *Teams Games Tournament* merupakan kegiatan berlangsungnya *game* setelah proses perentasi dan pendalaman materi oleh peserta didik.

5. Penghargaan Kelompok

Penghargaan akan diberikan kepada kelompok yang berhasil mengumpulkan poin sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Pemberian penghargaan ini dimaksudkan untuk meningkatkan motivasi belajar, baik bagi peserta didik yang memperoleh penghargaan maupun yang belum.

Oleh karena itu, langkah-langkah pelaksanaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang dijadikan pedoman dalam penelitian ini merujuk pada pendapat yang dikemukakan oleh Shoimin (2014) dalam (Wulandari, Rahmaniati, & Kartini, 2021, hlm. 5-6) yang terdiri dari 5 tahap, yaitu: 1) Penyajian Kelas; 2) Belajar dalam Kelompok (*team*); 3) Permainan (*games*); 4) Pertandingan atau Lomba (*tournament*); 5) Penghargaan Kelompok.

Tabel 2. 1 Langkah-Langkah Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

No.	Sintak	Kegiatan	
		Guru	Peserta Didik
1.	Penyajian Kelas	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin diraih dalam pembelajaran,	Peserta didik memperhatikan pemaparan materi dari guru, mencatat hal-hal

No.	Sintak	Kegiatan	
		Guru	Peserta Didik
		memaparkan pokok-pokok materi secara umum, serta menjelaskan prosedur pengisian lembar kerja peserta didik.	yang dianggap penting, serta mengajukan pertanyaan apabila terdapat arahan yang kurang jelas atau belum dipahami.
2.	Belajar dalam Kelompok (<i>team</i>)	Guru mengelompokkan peserta didik ke dalam beberapa tim dengan komposisi yang beragam (heterogen) berdasarkan tingkat kemampuan, kemudian membagi lembar kerja untuk didiskusikan bersama.	Peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk memahami materi secara lebih mendalam dan menyelesaikan lembar kerja bersama-sama dengan anggota kelompoknya.
3.	Permainan (<i>games</i>)	Guru menyiapkan sejumlah pertanyaan atau kuis yang sesuai dengan materi ajar untuk dilombakan secara kompetitif	Peserta didik mempersiapkan diri untuk mengerjakan kuis yang telah disiapkan, dengan mengandalkan pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari sebelumnya.
4.	Pertandingan atau Lomba (<i>tournament</i>)	Guru berperan sebagai fasilitator dalam pelaksanaan kompetisi antar kelompok.	Peserta didik bersaing secara sehat untuk meraih poin sebanyak mungkin bagi kelompok masing-masing.

No.	Sintak	Kegiatan	
		Guru	Peserta Didik
5.	Penghargaan Kelompok	Guru menghitung skor setiap kelompok berdasarkan hasil dari pertandingan, kemudian mengumumkan kelompok yang berhasil meraih skor tertinggi.	Peserta didik mendapatkan apresiasi, baik dalam bentuk pujian maupun hadiah sederhana, atas keberhasilan yang diraih oleh kelompoknya.

6. Kelebihan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Kelebihan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* menurut Azizah & Diana (2022, hlm. 125) yaitu:

1. Penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat memperluas wawasan peserta didik.
2. Mengembangkan sikap dan perilaku menghargai orang lain.
3. Mendorong semangat dalam belajar.
4. Menimbulkan sikap positif dari diri anak, seperti kerja sama, toleransi, saling tolong menolong, dan lainnya.
5. Membuat sistem kelompok yaitu dapat membuat guru mudah untuk memberikan arahan atau pengawasan kepada anak.

Sementara menurut Rachman & Kartiko (2023, hlm. 200) menyebutkan beberapa kelebihan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yaitu:

1. Peserta didik memperoleh kesempatan untuk menyampaikan pendapat dalam kelompok guna mendiskusikan dan memutuskan pilihan bersama.
2. Pengelompokan peserta didik bersifat menyeluruh tanpa membedakan latar belakang.
3. Adanya unsur turnamen yang dapat meningkatkan motivasi belajar.
4. Kompetisi dalam turnamen membentuk sikap bersaing sehat, tanggung jawab, dan gotong royong.
5. Pembelajaran berfokus pada peserta didik.
6. Terciptanya suasana belajar yang menyenangkan.

Beberapa kelebihan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* menurut Suarjana (2000) dalam (Az-Zahra, Abdullah, & Marini, 2023, hlm. 990) antara lain:

1. Meningkatkan alokasi waktu peserta didik untuk menyelesaikan tugas.
2. Mengutamakan penerimaan terhadap perbedaan individu.
3. Memungkinkan penguasaan materi yang lebih mendalam dalam waktu yang relatif singkat.
4. Menjadikan proses belajar mengajar lebih dinamis melalui keaktifan peserta didik.
5. Melatih kemampuan bersosialisasi peserta didik dengan yang lain.
6. Meningkatkan tingkat motivasi belajar.
7. Menghasilkan pencapaian belajar yang optimal.
8. Mengembangkan sikap budi pekerti, kepekaan, dan toleransi.

Adapun menurut Shoimin dalam (Sururi & Wahid, 2022) kelebihan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yaitu:

1. Model TGT tidak hanya memberikan ruang bagi peserta didik yang memiliki kemampuan akademik tinggi atau lebih unggul, tetapi juga mendorong peserta didik yang memiliki kemampuan rendah untuk ikut aktif dan berperan penting dalam kelompoknya.
2. Model TGT mampu menumbuhkan rasa kebersamaan serta sikap saling menghargai di antara anggota kelompok.
3. Penerapan model TGT dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, karena dalam prosesnya guru memberikan penghargaan pada individu atau kelompok terbaik.
4. Model TGT membuat peserta didik lebih menikmati proses belajar karena ada unsur permainan dan turnamen.

Sedangkan menurut Susanna (2017) dalam (Hasanah, Wijayanti, & Liesdiani, 2020, hlm. 106) model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memiliki sejumlah keunggulan, antara lain mampu meningkatkan alokasi waktu untuk menyelesaikan tugas, mengutamakan permainan terhadap perbedaan individu, memungkinkan penguasaan materi secara lebih mendalam meskipun dalam waktu yang relatif singkat, serta menciptakan proses belajar

yang berpusat pada keaktifan peserta didik. Model ini juga melatih peserta didik untuk bersosialisasi dengan temannya, meningkatkan motivasi dan hasil belajar, serta menumbuhkan nilai kebaikan, kepekaan sosial, dan sikap toleransi.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memiliki berbagai kelebihan yang mendukung proses pembelajaran secara utuh. Model ini tidak hanya mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar, tetapi juga menumbuhkan nilai kerja sama, toleransi, tanggung jawab, serta saling menghargai dalam kelompok. Melalui sistem turnamen dan penghargaan, TGT mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, hidup, berpusat pada peserta didik tanpa memandang tingkat kemampuan akademiknya.

7. Kekurangan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Kekurangan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* menurut Azizah & Diana (2022, hlm. 125) yaitu:

1. Bagi guru pemula, penerapan model ini memerlukan waktu yang relatif Panjang.
2. Pembelajaran menjadi kurang optimal apabila tidak didukung sarana dan prasarana yang memadai.
3. Peserta didik cenderung bergantung pada pemberian hadiah.
4. Terdapat kemungkinan aktivitas permainan didominasi oleh peserta didik yang lebih aktif.
5. Model ini kurang efektif jika diterapkan pada kelompok besar dengan jumlah pengajar yang terbatas.

Adapun menurut Rachman & Kartiko (2023, hlm. 200) model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memiliki beberapa kekurangan, di antaranya:

1. Penggunaan waktu pembelajaran yang relatif lebih lama.
2. Ketergantungan pada sarana dan prasarana yang memadai, sehingga jika fasilitas tidak mendukung maka pembelajaran akan sulit dilaksanakan.
3. Peran guru yang sangat krusial dalam mengarahkan dan memfasilitasi proses pembelajaran.

Pendapat lain mengenai kekurangan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dikemukakan oleh Hamdani, Mawardi, & Wardani (2019) dalam (Oktavia & Kamal, 2025, hlm. 535) yang menjelaskan bahwa model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* juga memiliki kekurangan meliputi dua aspek.

1. Sisi guru. Tantangan utamanya terletak pada kesulitan menyusun kelompok peserta didik yang heterogen berdasarkan kemampuan akademik. Kendala ini dapat diminimalkan jika guru, selaku pengelola pembelajaran, teliti dalam merancang komposisi kelompok. Selain itu, model ini sering kali membutuhkan waktu diskusi yang lebih lama dari perkiraan, berpotensi mengganggu alokasi waktu pelajaran lainnya. Kemampuan guru dalam mengelola kelas menjadi kunci untuk mengatasi masalah pengaturan waktu ini.
2. Sisi Peserta Didik. Salah satu kelemahan yang muncul adalah peserta didik dengan kemampuan tinggi sering kali belum terbiasa atau mengalami kesulitan ketika harus menjelaskan materi kepada rekannya. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan peran aktif guru dalam membimbing peserta didik berprestasi tersebut agar dapat mentransfer pengetahuannya secara efektif kepada anggota kelompok lainnya.

Sementara menurut Slavin (2010) dalam (Anas & Muassomah, 2021, hlm. 38) kekurangan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, di antaranya:

1. Peserta didik masih merasa asing dengan model pembelajaran ini dan belum terbiasa menerapkannya, karena mereka lebih akrab dengan metode pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah, seperti ceramah. Oleh karena itu, diperlukan penjelasan yang menyeluruh dari guru, yang pada akhirnya memerlukan alokasi waktu yang cukup berpengaruh pada tahap awal penerapan.
2. Guru menghadapi kesulitan dalam mengawali proses pembelajaran, sebab pembagian kelompok sering kali menciptakan suasana kelas yang kurang tertib dan cenderung lebih sulit untuk dikelola.
3. Model ini membutuhkan waktu pelaksanaan yang relatif panjang dan tidak dapat diselesaikan hanya dalam satu kali pertemuan.

Sedangkan menurut Sani & Ridwan (2013) dalam (Ariani & Agustini, 2018, hlm. 71) kekurangan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yaitu:

1. Guru kesulitan mengelompokkan peserta didik yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis.
2. Masih ada peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik lain.
3. Penggunaan waktu yang terlalu panjang.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memiliki beberapa kekurangan, antara lain memerlukan alokasi waktu yang cukup panjang, bergantung pada ketersediaan sarana dan prasarana, serta menuntut keterampilan guru dalam mengelola kelas secara maksimal. Selain itu, pada tahap awal penerapan, peserta didik perlu beradaptasi karena belum terbiasa dengan model ini. Dengan demikian, penerapan model ini perlu perencanaan dan pengelolaan yang matang agar pembelajaran tetap efektif.

D. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Muryaningsih (2021, hlm. 86) mencakup segala alat dan bahan yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau informasi selama kegiatan belajar mengajar. Keberadaan media ini bertujuan untuk memberikan stimulasi bagi peserta didik agar lebih mudah memahami materi ajar, sehingga capaian pembelajaran dapat terwujud secara lebih efektif. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, penyajian materi menjadi lebih menarik, jelas, dan bermakna, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Sementara menurut Akbar, Mulyadi, & Shandi (2021, hlm. 48) secara umum, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sarana yang berperan sebagai perantara untuk menyampaikan materi dari guru kepada peserta didik. Sementara itu, dalam arti yang lebih spesifik, media

pembelajaran merujuk pada alat yang digunakan untuk menyusun, mengolah, dan menyajikan informasi dengan memanfaatkan beragam teknologi atau perangkat tertentu.

Adapun menurut Hamka (2018) dalam (Nurfadillah, 2021) media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana pendukung, baik yang bersifat fisik atau nonfisik, yang secara sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan peserta didik guna memudahkan pemahaman materi secara lebih efektif dan efisien. Dengan begitu, materi pembelajaran dapat diterima oleh peserta didik secara lebih cepat, utuh, dan mampu menarik minat mereka untuk belajar lebih lanjut lagi.

Selain itu menurut Sitepu (2022) media pembelajaran merupakan sarana atau alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada pihak lain, sehingga materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran dapat diterima dengan lebih mudah dan jelas.

Sedangkan menurut Fikri & Madona (2018) media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat perantara yang menghubungkan penyampai pesan dengan penerimanya, sehingga setiap gagasan dapat tersampaikan secara utuh dan mudah dimengerti. Intinya, media pembelajaran bertindak sebagai saluran komunikasi yang penting untuk memastikan bahwa pesan yang diterima tetap jelas, tepat, dan menyeluruh tanpa adanya informasi yang hilang.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana, alat, atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi ajar dari guru kepada peserta didik agar lebih mudah dimengerti. Media ini dapat bersifat fisik maupun nonfisik, serta dapat memanfaatkan berbagai teknologi sebagai pendukung dalam penyajian informasi.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran menurut Akbar, Mulyadi, & Shandi (2021) yaitu mempermudah jalannya komunikasi selama proses pembelajaran, sehingga informasi yang disampaikan guru dapat diterima oleh peserta didik secara lebih jelas, mudah dipahami, dan efisien. Dengan demikian, materi

pelajaran dapat disampaikan secara lebih teratur dan menarik, sehingga risiko terjadinya kesalahpahaman dapat dikurangi.

Sementara menurut Rowntree dalam (Fadilah, *et al*, 2023) mengemukakan ada 6 fungsi utama media pembelajaran, yaitu:

1. Membangkitkan motivasi belajar peserta didik dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan mengurangi kebosanan akibat pembelajaran yang monoton.
2. Membantu peserta didik mengingat kembali materi yang telah dipelajari agar tidak mudah lupa.
3. Memberikan stimulus belajar melalui rangsangan yang mendorong rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir peserta didik.
4. Mengaktifkan respons peserta didik sehingga mereka lebih terlibat dan aktif selama proses pembelajaran di kelas.
5. Guru memberikan umpan balik melalui pertanyaan-pertanyaan untuk mengecek pemahaman peserta didik, serta meluruskan kesalahpahaman jika ditemukan kekeliruan.
6. Menyelenggarakan latihan atau evaluasi yang sesuai untuk mengukur pencapaian belajar peserta didik.

Selain itu Wina Sanjaya dalam (Kaniawati, *et al*, 2023, hlm. 23-24) menyatakan beberapa fungsi mengenai media pembelajaran, yaitu:

1. Fungsi Komunikatif

Dalam fungsi komunikatifnya, proses pembelajaran menjadi lebih mudah, baik bagi para peserta didik maupun bagi pendidik, karena penyampaian materi dilakukan secara lisan atau verbal.

2. Fungsi Motivasi

Fungsi motivasi ini berperan sebagai upaya untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

3. Fungsi Kebermaknaan

Fungsi ini menekankan bahwa peserta didik tidak hanya memperoleh pembelajaran melalui penyampaian guru, tetapi juga mendapatkan informasi terkini serta mengembangkan kemampuan dalam menganalisis.

4. Fungsi Penyamaan Persepsi

Fungsi ini berperan untuk menyelaraskan pemahaman setiap peserta didik terhadap informasi yang mereka terima selama proses penyampaian materi.

5. Fungsi Individual

Mengingat setiap peserta didik mempunyai latar belakang yang berbeda-beda, baik dari segi pengalaman, gaya belajar, maupun kemampuan, media pembelajaran hadir untuk membantu dan melayani peserta didik sesuai dengan gaya belajarnya masing-masing.

Adapun menurut Asnawir & Basyiruddin (2002) dalam (Silahuddin, 2022) pada awalnya media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, yaitu sebagai sarana untuk memberikan pengalaman visual kepada peserta didik guna meningkatkan motivasi belajar, memperjelas serta menyederhanakan konsep yang rumit dan abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Dengan demikian, media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan daya serap dan daya ingat peserta didik terhadap materi pelajaran.

Sedangkan menurut Rusman (2012) dalam (Sitepu, 2022) ada beberapa fungsi media pembelajaran dalam pembelajaran antara lain:

- a. Berperan sebagai alat pendukung dalam proses belajar mengajar;
- b. Menjadi bagian dari subsistem pembelajaran;
- c. Berfungsi sebagai pemandu jalannya pembelajaran;
- d. Dapat digunakan sebagai sarana bermain sekaligus membangkitkan perhatian dan motivasi peserta didik;
- e. Berkontribusi dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar;
- f. Membantu mengurangi risiko terjadinya perkataan yang tidak sesuai kenyataan; serta
- g. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan kemampuan indra

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memegang peranan penting dalam mendukung kelancaran proses belajar mengajar. Media tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi untuk memperjelas penyampaian materi, tetapi juga berperan dalam meningkatkan motivasi, perhatian, dan partisipasi aktif peserta didik. Media pembelajaran juga membantu dalam menyamakan pandangan,

mempermudah memahami konsep yang abstrak, memberikan umpan balik, serta mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam pembelajaran.

3. Tujuan Media Pembelajaran

Secara umum, penggunaan media dalam pembelajaran di sekolah dasar baik untuk keperluan individu maupun kelompok memiliki beberapa tujuan utama. Menurut Kemp & Dayton (1985) dalam (Pagarra, et al, 2022), terdapat tiga tujuan penting dalam pemanfaatan media pembelajaran, yaitu:

1. Menyampaikan Informasi (*to inform*)

Media berperan penting dalam proses komunikasi, yaitu sebagai jembatan yang menghubungkan penyampaian pesan dengan penerima. Dalam konteks pendidikan, media digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Seiring kemajuan teknologi informasi, penyampaian materi melalui media semakin beragam, tidak hanya melalui media cetak, tetapi juga melalui media visual dan multimedia.

2. Memotivasi (*to motivate*)

Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar. Pemilihan media yang tepat dapat membantu peserta didik lebih memahami dan memaknai pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

3. Menciptakan Aktivitas Belajar (*to learn*)

Media pembelajaran juga menjadi salah satu strategi untuk mewujudkan “*learning experience*” yang menarik, menyenangkan, dan bervariasi. Jika media dirancang secara interaktif, peserta didik tidak hanya menjadikannya sebagai sumber informasi, tetapi juga dapat terlibat aktif dalam berbagai aktivitas selama proses pembelajaran berlangsung.

Adapun menurut Sumantri (1999, hlm. 178) dalam (Fikri & Madona, 2018) menyatakan bahwa tujuan media pembelajaran di antaranya sebagai berikut.

1. Memudahkan peserta didik dalam memahami konsep, prinsip, sikap, serta kemampuan tertentu. Dengan media pembelajaran, guru dapat menyajikan

bentuk konkret dari konsep atau sikap yang abstrak serta memperlihatkan langkah-langkah nyata dari keterampilan yang ingin dicapai.

2. Memberikan pengalaman belajar yang beragam dan tidak monoton, sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran memungkinkan penyampaian materi tidak hanya secara lisan, tetapi juga diperkaya dengan gambar, video, teks, dan suara. Selain itu, media pembelajaran dapat digunakan peserta didik dalam pembelajaran mandiri, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah.
3. Menanamkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi. Media pembelajaran mampu menampilkan contoh konkret dari sikap atau keterampilan yang ingin dikembangkan. Keterkaitan peserta didik terhadap penggunaan media juga secara tidak langsung membentuk sikap positif terhadap teknologi serta melatih keterampilan teknis mereka dalam mengoperasikannya.
4. Menciptakan pengalaman belajar yang membekas dalam ingatan peserta didik. Dengan melibatkan berbagai indra secara bersamaan atau berurutan, media pembelajaran membantu memperkuat daya ingat terhadap materi yang dipelajari. Terlebih pada media interaktif, peserta didik dapat belajar secara mandiri melalui pengalaman langsung, yang turut memperkuat daya tahan pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari.

Selain itu, menurut Hamalik (1986) dalam (Sapriyah, 2019, hlm. 473) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan keinginan baru, meningkatkan motivasi serta rangsangan untuk belajar, dan memberikan dampak psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap awal pembelajaran sangat berperan dalam menunjang efektivitas proses belajar serta penyampaian pesan dan materi pelajaran. Selain dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga membantu memperdalam pemahaman, menyajikan data secara menarik dan akurat, serta mempermudah penjelasan data.

Sedangkan menurut Daniyanti, *et al* (2023) media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kelancaran proses pembelajaran.

Tujuan pertama adalah menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga mampu membangkitkan minat dan keaktifan peserta didik. Tujuan kedua adalah memperjelas materi pembelajaran sehingga konsep yang disampaikan guru dapat lebih mudah dipahami. Keberagaman media juga memungkinkan guru menyajikan pembelajaran dengan cara yang lebih inovatif dan tidak monoton.

Sementara menurut Resti, *et al* (2024) tujuan media dalam pembelajaran dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kesadaran belajar peserta didik. Media mampu menarik perhatian peserta didik sehingga dapat mendorong motivasi belajar mereka. Selain itu, penyampaian materi menjadi lebih jelas dan mudah dipahami, sehingga peserta didik dapat menguasai pelajaran dengan lebih baik. Penggunaan media juga memungkinkan diterapkannya metode pengajaran yang lebih variatif. Hal ini membantu mengurangi kejenuhan peserta didik dan mencegah kelelahan guru, terlebih jika harus mengajar di banyak kelas. Dengan adanya media, peserta didik lebih aktif terlibat dalam berbagai kegiatan belajar seperti mengamati, membuktikan, dan memaparkan, tidak sedak mendengarkan penjelasan guru.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan tujuan media pembelajaran tidak hanya sebatas alat untuk menyampaikan informasi, melainkan juga sebagai sarana untuk memotivasi peserta didik dan menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Media pembelajaran juga berperan dalam memperjelas konsep serta memperkuat daya ingat peserta didik. Pemilihan media yang sesuai mampu menumbuhkan minat, meningkatkan partisipasi aktif, dan mendukung efektivitas proses pembelajaran secara menyeluruh.

4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Seels dan Richey dalam (Akbar, Mulyadi, & Shandi, 2021, hlm. 50) media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok yaitu:

a. Media hasil teknologi cetak

Media hasil teknologi cetak adalah sarana untuk memproduksi atau menyampaikan materi pembelajaran seperti buku dan bahan visual statis, terutama melalui teknik pencetakan mekanis atau fotografis. Media jenis ini mencakup teks, grafik, foto, atau representasi fotografi beserta hasil reproduksinya.

b. Media hasil teknologi audio visual

Media hasil teknologi audio visual merupakan sarana untuk menghasilkan atau menyampaikan materi pembelajaran melalui perangkat mekanis dan elektronik yang menyajikan pesan dalam bentuk suara dan gambar. Media ini mencakup alat-alat seperti proyektor film, perekam kaset (*tape recorder*), dan sejenisnya.

c. Media hasil teknologi berbasis komputer

Media hasil teknologi berbasis komputer adalah suatu cara untuk memproduksi atau menyajikan materi dengan memanfaatkan sumber daya yang bersumber dari mikroprosesor. Media ini mencakup berbagai aplikasi yang beroperasi di dalam sistem komputer.

d. Media hasil gabungan teknologi cetak dan teknologi computer

Media hasil teknologi gabungan merupakan cara untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan mengintegrasikan beberapa jenis media yang dioperasikan melalui komputer. Salah satu contoh dari media ini adalah proyektor LCD.

Adapun menurut Fadilah, *et al* (2023) media pembelajaran dikelompokkan sebagai berikut:

a. Media Visual (Gambar atau Foto)

Media gambar atau foto merupakan salah satu jenis media visual yang hanya dapat diamati melalui indra penglihatan, tanpa dilengkapi dengan unsur suara atau audio.

b. Media Visual (Grafik)

Grafik dapat diartikan sebagai gambaran data numerik dalam bentuk tabel visual yang mengandung nilai informatif tinggi. Meskipun demikian, grafik yang mampu menyajikan inti informasi secara singkat cenderung lebih

efektif. Grafik merupakan kombinasi yang lebih menarik dibandingkan sekadar kumpulan data dalam tabel yang tersusun rapi.

c. Media Visual (Bagan)

Sama seperti media visual lainnya, bagan memiliki fungsi utama, yaitu menyajikan ide atau konsep yang sulit dipahami apabila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan ke dalam bentuk visual. Selain itu, bagan juga dapat menyajikan intisari dari pokok-pokok penting dalam suatu presentasi secara ringkas.

d. Media Audio (Radio)

Program kaset audio interaktif ini dirancang secara khusus agar peserta didik dapat terlibat secara aktif dan selalu berinteraksi dengan guru melalui media radio. Hal ini didasari oleh prinsip bahwa pembelajaran hendaknya bersifat interaktif, yaitu peserta didik diharapkan mampu memberikan respons setelah menyimak program audio, misalnya dengan mengerjakan latihan, mengucapkan sesuatu, atau bentuk respons lainnya.

e. Media Audio (*Podcast*)

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan oleh para pendidik saat ini adalah *podcast*, yang kini juga berkembang menjadi *video podcast*. *Podcast* pada dasarnya merupakan rekaman audio yang dapat diakses oleh banyak pendengar. Berbeda dengan radio yang disiarkan melalui frekuensi, *podcast* dapat didengarkan kapan saja melalui jaringan internet.

f. Media Audio (*Storytelling*)

Dalam dunia pendidikan, metode *storytelling* atau bercerita sangat dianjurkan karena memiliki beragam manfaat. Beberapa manfaat dari kegiatan bercerita antara lain menumbuhkan minat baca, membangun kedekatan dan keharmonisan, mengembangkan daya pikir serta imajinasi peserta didik, serta melatih kemampuan berbicara.

g. Media Audio (Lagu)

Sebagai salah satu bentuk media audio, lagu memanfaatkan indra pendengaran sebagai saluran utama dalam menyampaikan pesan atau informasi. Media ini memiliki efektivitas tinggi dalam melatih kemampuan

lisan serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi ajar melalui pendekatan yang bersifat auditori dan interaktif.

h. Media Audio Visual (Video)

Video dapat didefinisikan sebagai rangkaian gambar bergerak yang dilengkapi dengan unsur suara, tersusun dalam satu kesatuan utuh yang membentuk alur cerita tertentu. Di dalamnya terkandung pesan-pesan yang dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

i. Media Audio Visual (TV)

Televisi dapat dijadikan sebagai salah satu sumber atau sarana dalam pembelajaran. Siaran televisi bahkan dapat dirancang secara khusus untuk menyajikan dan membahas materi-materi pembelajaran tertentu.

Selain itu, menurut Fikri & Madona (2018) seiring dengan kemajuan Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK), terjadi perkembangan dalam ragam media pembelajaran, yang ditandai dengan munculnya beberapa jenis media baru, antara lain:

1. Media audio, media yang mengandalkan indra pendengaran, seperti radio, rekaman kaset, piringan hitam, dan MP3.
2. Media visual, media yang mengandalkan indra penglihatan, contohnya foto, gambar, grafik, dan poster.
3. Media audiovisual, media yang memadukan unsur suara dan gambar, seperti siaran televisi, kaset video, dan *video compact disc* (DVD).
4. Media animasi, media berupa gambar atau grafik bergerak yang dihasilkan dari pengambilan gambar diam secara berurutan dan diputar ulang sehingga menciptakan ilusi gerakan yang berkesinambungan.
5. Multimedia, media yang mengintegrasikan berbagai unsur, seperti audio, visual, audiovisual, dan animasi. Multimedia mencakup teks, grafis, gambar, foto, suara, video, dan animasi yang disajikan secara terpadu.

Sementara menurut Andersen dalam (Cahyani, 2019) media pembelajaran dibagi menjadi 10 golongan yaitu:

1. Audio: kaset audio, siaran radio, CD, dan telepon
2. Cetak: buku Pelajaran, modul, brosur, leaflet, dan gambar
3. Audio-cetak: kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis

4. Proyeksi visual diam: overhead transparansi (OHT), dan film bingkai (*slide*)
5. Proyeksi audio visual diam: film bingkai (*slide*) bersuara
6. Visual gerak: film bisu
7. Audio visual gerak: film gerak bersuara, video/VCD, dan televisi
8. Obyek fisik: benda nyata, model, dan specimen
9. Manusia dan lingkungan: guru, pustakawan, dan laboran
10. Komputer: CAI (*Computer Assisted Instructional* = Pembelajaran berbantuan computer), CMI (*Computer Manager Instructional*)

Kemudian menurut Hutaeruk, *et al* (2022) media pembelajaran dibagi menjadi 2 kelompok yaitu:

1. Media elektronik, media yang paling sering digunakan pada masa kini. Media elektronik antara lain: video, televisi, film (film dokumenter, film animasi, dan film drama), internet, serta radio.
2. Media non-elektronik, media yang tidak perlu memerlukan tenaga listrik atau perangkat elektronik pada penggunaannya. Media non-elektronik antara lain: media cetak (buku, majalah, dan koran), media pajang, serta media peraga.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dibagi ke dalam beberapa jenis yang beraneka ragam, disesuaikan dengan karakteristik dan kemajuan teknologi yang berkembang, mulai dari media cetak, audio, visual, audiovisual, hingga multimedia dan media berbasis computer. Berbagai jenis ini menunjukkan bahwa pemilihan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan, tujuan, serta situasi pembelajaran yang ada.

E. Media Educaplay

1. Pengertian Media *Educaplay*

Media *Educaplay* menurut Faiza (2025, hlm. 6) merupakan sebuah *platform* pembelajaran yang menyediakan berbagai jenis permainan dan aktivitas interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan juga menyenangkan bagi peserta didik. Berbagai fitur permainan pada *platform* ini dapat diadaptasi dan diterapkan dalam berbagai mata pelajaran.

Beberapa contoh fitur yang tersedia di antaranya adalah *Froggy Jumps*, *Unscramble Letters Game*, *Words Game*, *Puzzle*, *ABC Game*, *Memory Game*, *Quis*, *Matching Column Game*, *Riddle*, *Video Quis*, dan *Dialogue Game*.

Sedangkan menurut Anwar & Jasiah (2025, hlm. 363) yaitu *Educaplay* merupakan sebuah *platform* berbasis permainan yang dirancang untuk memfasilitasi interaksi peserta didik dengan materi pembelajaran melalui beragam aktivitas edukatif yang interaktif. Permainan edukatif yang ada di dalam *platform* ini dirancang untuk membantu peserta didik dalam memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik.

Pendapat lain yang serupa juga dikemukakan oleh Sudesi, Bahrudin, & Hasan (2025, hlm. 433) yang menjelaskan bahwa *Educaplay* adalah sebuah *platform* permainan berbasis situs web yang dapat diakses melalui berbagai perangkat teknologi. *Platform* ini menyediakan beragam fasilitas permainan yang variatif, yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman, menyenangkan, dan mendorong keaktifan peserta didik dalam memahami materi yang disajikan oleh guru.

Sementara menurut Syarifah, Damayanti, & Dwiyanto (2024) *Educaplay* adalah sebuah platform *e-learning* yang menyediakan beragam permainan pembelajaran interaktif. Keberadaan *platform* ini tidak hanya berperan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif mereka selama proses belajar mengajar berlangsung.

Adapun menurut Wafiqni & Adelia (2025) *Educaplay* adalah suatu platform pembelajaran yang memungkinkan guru untuk merancang berbagai aktivitas interaktif dengan memanfaatkan teknologi. *Platform* ini menawarkan berbagai jenis latihan, seperti kuis, teka-teki silang, permainan menjodohkan, peta interaktif, serta berbagai bentuk aktivitas lainnya.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media *Educaplay* merupakan *platform* pembelajaran yang berbasis permainan dengan menyediakan berbagai aktivitas dan fitur interaktif untuk mendukung proses belajar. *Platform* ini dapat diakses menggunakan berbagai perangkat teknologi

serta diterapkan dalam berbagai mata pelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

2. Manfaat Media *Educaplay*

Manfaat *Educaplay* menurut Winatha, Marhamah, & Mulbasari (2025, hlm. 53) yaitu media interaktif *Educaplay* memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses evaluasi pembelajaran yang bersifat interaktif. *Platform* ini mendorong kemandirian belajar, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, serta memotivasi peserta didik untuk belajar dalam suasana yang lebih menyenangkan.

Sementara itu, menurut Ansori, Situmorang, & Ayuningsih (2025, hlm. 2) menyebutkan bahwa *Educaplay* memiliki manfaat yaitu dapat membantu pendidik dalam menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif yang ditunjang dengan beragam fitur menarik seperti permainan edukatif, mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses belajar, menggali pemahaman, melatih kecepatan berpikir, serta menguatkan pemahaman mereka terhadap materi. *Educaplay* juga dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan melalui berbagai fitur yang tersedia. Selain itu, *Educaplay* memungkinkan pendidik untuk merancang pengalaman belajar yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Selain itu, menurut Retta, Lisandra, & Hajuan (2025) *Educaplay* memberikan manfaat antara lain membantu guru menciptakan suasana kelas yang kondusif dan interaktif, serta memudahkan penyampaian materi kepada peserta didik. Selain itu, membuat guru menjadi lebih kreatif dalam memilih model dan media pembelajaran dengan memanfaatkan kemudahan akses digital yang tersedia saat ini. Hal ini turut mendorong peningkatan kompetensi dan perkembangan profesional guru dalam proses belajar mengajar.

Adapun menurut Dianita, *et al* (2024) penerapan media *Educaplay* dapat mengurangi guru dalam ketergantungan pada buku referensi, memperluas wawasan dan pengetahuan, membangun komunikasi yang efektif dengan peserta didik, serta mendukung peningkatan keberhasilan akademik. Di

samping itu, media *Educaplay* juga memudahkan guru dalam merancang pembelajaran berbasis permainan.

Selain itu menurut Falah & Sari (2026, hlm. 64) *Educaplay* memberikan manfaat dalam mendorong peserta didik untuk berpikir, memberikan respons, dan berperan aktif sepanjang proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada peningkatan motivasi belajar, fokus, serta pemahaman terhadap materi. Dengan demikian, capaian hasil belajar yang meningkat tidak semata-mata ditentukan oleh cara penyampaian materi, melainkan juga oleh partisipasi aktif peserta didik dalam pengalaman belajar interaktif yang mendukung terciptanya pemaknaan yang lebih mendalam.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Educaplay* memiliki beberapa manfaat dalam mewujudkan proses pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. *Platform* ini mendorong kemandirian belajar, mengasah kemampuan berpikir kritis, dan memperkuat penguasaan materi melalui kegiatan evaluasi yang dibuat menarik. *Educaplay* juga membantu guru dalam mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan kemudahan akses digital.

3. Cara Pemakaian Media *Educaplay*

Cara pemakaian *Educaplay* menurut Nili, *et al* (2025, hlm. 141) yaitu dimulai dengan membuka platform melalui peramban *Chrome* di <https://www.educaplay.com>. Setelah halaman utama terbuka, pengguna perlu mengklik tombol *Log In* yang terletak di sudut kanan atas, kemudian memilih opsi *Log In with Google* untuk masuk dengan akun yang tersedia. Jika belum memiliki akun bisa klik *Sign In* untuk membuat akun terlebih dahulu. Setelah berhasil masuk, pengguna harus memilih akun *Google* yang akan digunakan. Untuk memulai pembuatan aktivitas interaktif, klik tombol *New Activity* yang terletak di sudut kanan atas tampilan *Educaplay*.

Sementara menurut Ariani., *et al* (2024, hlm. 10-11) disebutkan bahwa cara pemakaian *Educaplay* yaitu: 1) Ketik pada *Google*, kata *Educaplay*, 2) Kemudian muncul gambar, tekan titik 3 dibagian pojok kanan atas, 3)

Kemudian tekan *Log In* untuk mendaftar, 4) Setelah muncul gambar, silahkan daftarkan *email* serta masukkan *password*-nya, jika ingin lebih mudah silahkan langsung *Log In* melalui akun *Google* kalian, 5) Setelah selesai *Log In*, tekan lanjutkan. Kemudian keluar gambar, ceklis kedua kotak kecil tersebut setelah itu tekan *Sign Up*, 6) Setelah akun anda terdaftar, muncul gambar, kemudian jika ingin memulai membuat *game*, tekan *New Activity*, 7) Setelah itu muncul berbagai pilihan *game*, pilih apa saja yang ingin anda gunakan, 8) Kemudian muncul soal, mirip seperti soal pilihan ganda. Setelah muncul gambar silahkan ketik soal sesuai dengan mata pelajaran yang ingin dibuatkan di dalam *game*, 9) Jika ingin menambah soal berikutnya, tekan *Add Question*, selesai membuat soal dan jawabannya, kemudian klik bagian *Preview*, 10) Setelah itu muncul gambar tunggu sampai selesai *loading*, 11) Setelah itu, jika ingin memulai permainan tekan tombol *start*, atau kalau ingin menambahkan *background* pada game pilih bagian *Visual Style*.

Adapun menurut Dianita, *et al* (2024) langkah-langkah penggunaan *Educaplay* adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan materi dan latihan soal yang akan dimasukkan ke dalam *platform Educaplay*.
2. Buka *website software Educaplay* di <https://www.educaplay.com>
3. Melakukan *Log in*, bisa menggunakan akun *Google*.
4. Setelah *Log in*, akan muncul halaman “*play with us*” untuk memilih salah satu jenis permainan yang tersedia.
5. Kemudian pilih permainan yang akan dimainkan.
6. Klik ikon pensil untuk mulai mengedit atau memasukkan konten.
7. Setelah itu tekan tombol “*create*”.
8. Lalu tekan tombol “*add*”
9. Setelah semua selesai dibuat, klik tombol “*publish*” agar permainan dapat dimainkan.

Sementara itu menurut (Rahmawati, Mawaddah, & Salma, 2024, hlm. 1242) langkah-langkah yang dilakukan untuk membuat akun dan mengoperasikan media *Educaplay* yaitu:

1. Membuat Akun

Akses situs *Educaplay* dengan membuka *browser web* dan mengunjungi situs resminya di <https://www.educaplay.com/>. Pada halaman utama, temukan dan pilih opsi “Daftar” atau “*Sign Up*” untuk memulai proses pendaftaran akun. Selanjutnya, lengkapi formulir pendaftaran dengan data yang diminta, seperti nama lengkap, alamat *e-mail*, dan kata sandi. Pastikan untuk mengikuti petunjuk yang tersedia selama proses pengisian. Setelah formulir dikirimkan, langkah berikutnya adalah memverifikasi akun melalui *e-mail* yang telah didaftarkan. Buka kotak masuk *e-mail* anda dan ikuti instruksi verifikasi yang diberikan untuk mengaktifkan akun *Educaplay*.

2. Membuat Materi Pembelajaran

Setelah berhasil masuk ke akun *Educaplay*, langkah awal dalam Menyusun materi pembelajaran adalah memilih opsi “Buat Aktivitas Baru”. Selanjutnya, tentukan jenis aktivitas yang diinginkan, misalnya kuis, permainan, atau simulasi. Kemudian lengkapi informasi terkait materi seperti judul, deskripsi, dan berbagai parameter yang lain sesuai dengan jenis aktivitas yang dipilih. Setelah itu, tambahkan konten seperti pertanyaan, jawaban, atau elemen interaktif lainnya sesuai dengan karakteristik aktivitas yang dibuat. Lakukan penyesuaian terhadap pengaturan aktivitas, mencakup tingkat kesulitan, durasi, atau tata letak. Sebelum menyimpan, tinjau terlebih dahulu aktivitas yang telah disusun melalui fitur pratinjau. Apabila seluruh elemen telah sesuai, simpanlah aktivitas tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran.

Selain itu, menurut Ayuningrum (2024, hlm. 85) cara menggunakan *Educaplay*, pertama pengguna dapat membuka *Educaplay* di situs web www.educaplay.com. Kemudian pengguna dapat *login* menggunakan akun *Google* atau *Facebook*. Setelah itu, pengguna dapat langsung membuat aktivitas atau langsung memainkan permainan yang sudah tersedia. Untuk membuat permainan, pengguna dapat memilih permainan yang diinginkan atau yang berkaitan dengan materi yang ingin diajarkan. Sebelum membagikan permainan, pengguna dapat melihat pratinjau bagaimana permainan yang dibuat akan terlihat.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pemakaian *Educaplay* dimulai dengan membuka situs resmi *platform* tersebut, lalu pengguna melakukan pendaftaran atau masuk menggunakan akun yang sudah dimiliki, seperti *Google* atau *e-mail*. Setelah berhasil masuk, pengguna dapat memilih opsi untuk membuat aktivitas baru, menetapkan jenis permainan atau kuis yang diinginkan, mengisi materi dan pertanyaan, melakukan pratinjau, serta menyimpan atau memublikasikan aktivitas agar siap digunakan dalam proses pembelajaran. Secara umum, tahapan tersebut menggambarkan bahwa *Educaplay* mudah digunakan dan mendukung pengembangan media pembelajaran interaktif.

4. Kelebihan Media *Educaplay*

Menurut Arsitas, Hikmah, & Masrun (2024, hlm. 8) *Platform Educaplay* memiliki sejumlah kelebihan yang dapat mendukung efektivitas proses pembelajaran bagi peserta, di antaranya:

- a. Bagi Pendidik: Mempermudah penyusunan berbagai bentuk soal evaluasi, seperti untuk keperluan ulangan, kuis, ujian tengah semester, maupun ujian akhir semester.
- b. Umpan Balik Langsung: Ketika peserta didik berhasil menjawab soal atau kuis yang diberikan dengan benar, maka sistem akan secara otomatis menampilkan jumlah poin yang diperoleh per soal. Peserta didik juga dapat melihat peringkat atau ranking mereka secara *real-time* berdasarkan hasil kuis tersebut.
- c. Minimalisir Kecurangan: Selama pengerjaan kuis, setiap peserta didik akan menerima soal yang berbeda-beda karena sistem akan secara otomatis melakukan pengacakan soal. Hal ini berfungsi untuk meminimalisir kemungkinan terjadinya kecurangan.

Adapun kelebihan lain menurut Dianita, *et al* (2024) yaitu *Educaplay* memfasilitasi penyusunan materi pembelajaran yang lebih menarik bagi peserta didik. *Platform* ini turut mendukung terciptanya proses belajar yang menyenangkan. Kelebihan utamanya antara lain mempermudah guru dalam merancang pembelajaran berbasis permainan. Selain itu, *platform* ini dapat

digunakan secara gratis, sehingga guru memiliki kebebasan untuk mengembangkan kuis atau aktivitas pembelajaran lain secara kreatif dan profesional sesuai kebutuhan.

Selain itu, menurut Fakhri & Anandari (2023, hlm. 8) menjelaskan bahwa *Educaplay* memiliki sejumlah kelebihan, di antaranya sifatnya yang menarik, interaktif, serta dapat menjadi solusi untuk meningkatkan interaksi dalam proses belajar-mengajar. Melalui elemen gamifikasi seperti sistem poin, lencana, dan papan peringkat, *platform* ini berpotensi menumbuhkan rasa pencapaian dan kompetisi positif, yang pada gilirannya dapat memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara lebih aktif dalam pembelajaran.

Sementara menurut Dianita, *et al* (2024) penggunaan *Educaplay* sebagai media pembelajaran memiliki sejumlah kelebihan bagi peserta didik. *Platform* ini melatih peserta didik untuk berpikir kritis, menjadikan proses belajar lebih menarik, serta memberikan kebebasan dalam mengekspresikan pemahaman mereka terhadap materi. Selain itu, *Educaplay* menantang peserta didik untuk mengembangkan potensi diri, mendorong kemandirian belajar, dan mengasah berbagai keterampilan. Dengan menggunakan *Educaplay* sebagai media pembelajaran dapat menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pelajaran.

Sedangkan menurut Amaliyah dalam (Rahmawati, Mawaddah, & Salma, 2024, hlm. 1241) media *Educaplay* memiliki beberapa kelebihan di antaranya:

1. *Platform* ini menyajikan beragam metode pembelajaran, termasuk kuis, permainan, simulasi, dan aktivitas interaktif lainnya. Keberagaman ini memungkinkan materi disampaikan secara menarik dan dapat memfasilitasi berbagai gaya belajar peserta didik;
2. Guru dapat secara fleksibel mengembangkan konten pembelajaran yang selaras dengan kebutuhan dan tujuan pendidikan, sehingga materi dapat disesuaikan dengan kurikulum atau topik tertentu;
3. *Educaplay* memfasilitasi kolaborasi antarguru dalam membuat konten atau berbagi sumber belajar, sehingga dapat membentuk komunitas belajar yang lebih luas; dan

4. Melalui fitur kustomisasi dan personalisasi, guru dapat menyesuaikan materi berdasarkan tingkat kesulitan, kecepatan belajar, atau kebutuhan khusus peserta didik. Personalisasi ini mendukung pemenuhan kebutuhan belajar individu setiap peserta didik.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Educaplay* memiliki berbagai kelebihan, baik bagi guru maupun peserta didik. Bagi guru, *platform* ini memudahkan penyusunan soal serta mendukung penerapan pembelajaran berbasis permainan. Sementara bagi peserta didik, *Educaplay* menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif melalui unsur gamifikasi seperti poin dan peringkat, sekaligus melatih berpikir kritis, meningkatkan motivasi, dan partisipasi aktif dalam proses belajar.

5. Kelemahan Media *Educaplay*

Kelemahan *Educaplay* sebagai media pembelajaran menurut Arsita, Hikmah, & Masrun (2024, hlm. 8) yaitu:

- a. Ketergantungan pada Jaringan: *Platform* ini memerlukan koneksi internet yang stabil, sehingga rentan terhadap gangguan jaringan yang dapat terjadi sewaktu-waktu.
- b. Keterbatasan Sarana dan Prasarana: Efektivitas penggunaan *platform* ini juga bergantung pada ketersediaan perangkat dan fasilitas pendukung yang memadai.
- c. Tantangan dalam Pengelolaan Waktu: Ada kemungkinan peserta didik yang awalnya berada di peringkat atas mengalami penurunan karena ketidaktepatan dalam mengatur waktu pengerjaan.

Adapun menurut Fadillah & Susanti (2024, hlm. 836) menjelaskan bahwa penerapan media gamifikasi melalui *platform Educaplay* dalam pembelajaran menghadapi beberapa kendala. Salah satu tantangan utamanya adalah keterbatasan akses kuota internet pada sebagian besar peserta didik. Di sisi lain, jaringan *Wi-Fi* di sekolah seringkali tidak tersedia secara merata di seluruh ruang kelas, sehingga menghambat kelancaran proses pembelajaran berbasis *Educaplay*. Oleh karena itu, diperlukan persiapan yang matang dari guru untuk memastikan seluruh kebutuhan teknis terpenuhi, agar kegiatan

pembelajaran yang mengandalkan koneksi internet stabil ini dapat berjalan dengan optimal.

Sementara menurut Taurista, *et al* (2024, hlm. 325) penerapan *game Educaplay* dalam pembelajaran terkadang menimbulkan kebingungan pada peserta didik saat mengerjakan tugas. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran tidak sepenuhnya dapat berjalan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan.

Selain itu, menurut Ridho, Sukitman, & Wahdian (2025, hlm. 728) kelemahan media *Educaplay* adalah keterbatasan tersedianya perangkat, sehingga tidak seluruh peserta didik dapat terlibat secara langsung dalam mengoperasikan media tersebut. Sebagian peserta didik hanya dapat mengikuti pembelajaran melalui tayangan proyektor, yang mengakibatkan pengalaman interaktif mereka menjadi kurang optimal. Selain itu, terdapat pula kendala teknis, terutama bagi peserta didik yang belum terbiasa menggunakan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka memerlukan waktu lebih lama untuk beradaptasi. Guru juga menyampaikan bahwa dibandingkan dengan metode konvensional, penggunaan *Educaplay* membutuhkan persiapan yang lebih panjang, khususnya dalam hal penyiapan perangkat dan pendampingan agar seluruh peserta didik memahami cara menggunakan *platform* sebelum pembelajaran dimulai.

Adapun menurut Rabab-Ali, *et al* dalam (Febrianti, Alani, & Al-Fikri, 2024, hlm. 689) kelemahan dari media *Educaplay* yaitu:

1. Sejumlah fitur aktivitas hanya dapat diakses setelah melakukan peningkatan ke versi berbayar;
2. Jika tidak dimanfaatkan secara bijak, *Educaplay* berpotensi mengalihkan perhatian peserta didik dari tujuan pembelajaran yang hendak dicapai;
3. *Platform* ini memerlukan koneksi internet yang stabil dan tidak dapat dioperasikan secara *offline*; dan
4. *Educaplay* pada dasarnya dirancang untuk penggunaan individual, sehingga kurang mendukung interaksi sosial antar peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang tepat untuk mengatasi berbagai kelemahan tersebut.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa kelemahan *Educaplay* terletak pada ketergantungannya terhadap akses internet serta ketersediaan perangkat yang mendukung. Di samping itu, faktor seperti keterbatasan kuota, gangguan jaringan, dan manajemen waktu yang kurang optimal dapat mengganggu kelancaran proses pembelajaran.

F. Kemampuan Berpikir Kritis

1. Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis

Menurut Kusuma, Handayani, & Rakhmawati (2024, hlm. 371) berpikir kritis sendiri yaitu kemampuan peserta didik untuk berpikir secara jernih, masuk akal, dan reflektif dalam menangani situasi yang kompleks. Kemampuan ini penting untuk dimiliki oleh peserta didik Sekolah Dasar karena dapat memberikan dampak yang positif bagi berbagai aspek kehidupan mereka, baik akademis maupun non-akademis.

Sementara menurut Fauziah & Kuntoro (2022) berpikir kritis dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menarik kesimpulan berdasarkan pengetahuan yang dimiliki, memahami cara menggunakan informasi tersebut dalam menyelesaikan suatu permasalahan, serta mampu menemukan dan memanfaatkan sumber informasi yang relevan sebagai bahan pendukung dalam proses pemecahan masalah.

Adapun menurut Novandi, *et al* (2025, hlm. 657) berpikir kritis merupakan suatu kemampuan intelektual dasar dalam pendidikan masa kini. Kemampuan ini menuntut seseorang untuk tidak sekedar menerima informasi secara pasif, melainkan juga menguji dan mengevaluasi keyakinan, asumsi, serta pengetahuan yang dimiliki dengan landasan bukti yang dapat dipertanggungjawabkan.

Selain itu menurut Alhadiq dalam (Rendi, *et al*, 2024, hlm. 89) berpikir kritis merupakan kemampuan mental dan intelektual yang digunakan untuk menelaah, menilai, serta memakai informasi dengan tidak memihak dan masuk akal. Kemampuan ini mencakup keahlian dalam membedakan argument yang valid dan tidak valid, membedakan fakta dan opini, serta mengenali adanya kekeliruan dalam suatu pemikiran maupun argument.

Sedangkan menurut Ennis dalam (Manurung, *et al*, 2023, hlm. 122) berpikir kritis merupakan proses berpikir logis dan reflektif yang difokuskan pada pengambilan keputusan mengenai hal-hal yang diyakini atau akan dilakukan.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis merupakan kemampuan untuk menelaah, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan secara logis berdasarkan data atau informasi yang diterima. Kemampuan ini berperan dalam membantu peserta didik memahami suatu permasalahan secara lebih mendalam dan mengambil keputusan dengan tepat.

2. Tujuan Kemampuan Berpikir Kritis

Menurut Ariadila, *et al* (2023) kemampuan berpikir kritis bertujuan membantu seseorang menghadapi berbagai tantangan dan persoalan dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang dengan kemampuan berpikir kritis yang baik umumnya lebih mampu mengambil keputusan dengan bijak, mengidentifikasi permasalahan secara tepat, serta menyelesaikan masalah dengan lebih efektif.

Sementara menurut Sari (2022) tujuan utama dari berpikir kritis adalah mengungkap kebenaran dengan cara menguji dan menyingkirkan segala bentuk kesalahan, sehingga kebenaran dapat terlihat jelas. Proses ini penting dilakukan guna menghindari penyalahgunaan bahasa, konsep, serta argumen yang salah secara tidak bertanggung jawab.

Adapun menurut Manurung, *et al* (2023, hlm. 126) tujuan berpikir kritis mencakup memecahkan masalah, menguji kebenaran informasi, serta menelaah penalaran dan sudut pandang agar solusi yang dihasilkan bersifat jelas, ringkas, akurat, relevan, masuk akal, dan adil.

Sedangkan menurut Elsabrina, Hanggara, & Sancaya (2022, hlm. 504) kemampuan berpikir kritis dapat mendorong peserta didik untuk menghasilkan gagasan atau pemikiran baru mengenai permasalahan dalam kehidupan. Peserta didik akan terlatih dalam menyaring berbagai pandangan, sehingga mampu membedakan antara pendapat yang relevan dan tidak relevan, serta yang benar dan yang salah. Pengembangan kemampuan berpikir kritis juga

membantu peserta didik dalam menarik kesimpulan berdasarkan data dan fakta yang ditemukan di lapangan.

Selain itu, menurut Facione (2015) dalam (Novianti, 2020, hlm. 43) berpikir kritis adalah berpikir yang memiliki tujuan seperti membuktikan suatu gagasan, memaknai sesuatu, atau memecahkan masalah. Meskipun demikian, berpikir kritis dapat dilakukan secara kolaboratif dan tidak bersifat kompetitif.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan berpikir kritis bertujuan untuk membantu seseorang dalam menyelesaikan masalah, menguji kebenaran informasi, serta mengambil keputusan secara tepat dan bertanggung jawab. Kemampuan ini mendorong seseorang untuk menelaah argumen, memilah berbagai sudut pandang, dan menarik kesimpulan berdasarkan data serta fakta yang relevan.

3. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis

Indikator kemampuan berpikir kritis menurut Ennis (2011) dalam (Arif, Zaenuri, & Cahyono, 2020, hlm. 324) yaitu menyebutkan bahwa kemampuan berpikir kritis memiliki 5 indikator, diantaranya:

- a. Klarifikasi Dasar (*Basic Clarification*), meliputi: merumuskan suatu pertanyaan, menganalisis argumen, dan bertanya dan menjawab pertanyaan klarifikasi
- b. Memberikan alasan untuk suatu keputusan (*The Bases for a Decision*), meliputi: mempertimbangkan kredibilitas suatu sumber, mengobservasi dan mempertimbangkan hasil observasi
- c. Menyimpulkan (*Inference*), meliputi: membuat deduksi dan mempertimbangkan hasil deduksi, membuat induksi dan mempertimbangkan hasil induksi, dan membuat serta mempertimbangkan nilai keputusan
- d. Klarifikasi lebih lanjut (*Advanced Clarification*), meliputi: mengidentifikasi istilah dan mempertimbangkan definisi, dan mengacu pada asumsi yang tidak dinyatakan.
- e. Dugaan dan keterpaduan (*Supposition and integration*), meliputi: menelaah dan mempertimbangkan secara logis berbagai unsur seperti alasan, asumsi,

sudut pandang, serta usulan lain yang relevan, dan menggabungkan berbagai kemampuan serta kecenderungan (*dispositions*) dalam proses merumuskan dan mempertahankan suatu keputusan.

Sedangkan menurut Bayer dalam (Wasahua, 2021) menentukan 12 indikator kemampuan berpikir kritis, yang meliputi: 1) mengenal inti persoalan; 2) membandingkan persamaan dan perbedaan; 3) menentukan informasi mana saja yang relevan; 4) merumuskan pertanyaan yang tepat; 5) membedakan antara bukti, opini, dan pendapat yang beralasan; 6) mengoreksi ketepatan argument; 7) mengetahui asumsi yang tidak ditetapkan; 8) mengakui adanya kiasan atau peniruan; 9) mengakui bias, faktor, emosional, propaganda, dan arti kata yang kurang tepat; 10) mengakui perbedaan nilai orientasi dan pandangan; 11) mengakui kecukupan data; dan 12) meramalkan konsekuensi yang mungkin.

Adapun indikator berpikir kritis menurut Jacob & Sam (2008) dalam (Fauziah & Kuntoro, 2022) sebagai berikut:

1. Merumuskan pokok permasalahan (*clarification*)
2. Kemampuan memberikan alasan untuk menghasilkan argumen yang benar (*assessment*)
3. Menarik kesimpulan secara jelas dan logis berdasarkan hasil penyelidikan (*inference*)
4. Memecahkan masalah melalui berbagai alternatif penyelesaian yang berdasarkan pada konsep (*strategies*)

Sementara menurut Watson Glaster (2010) dalam (Ni'mah, 2022, hlm. 121) berpikir kritis memiliki beberapa indikator yaitu:

1. Pengenalan Asumsi (*Recognition of Assumptions*)
 - a. Peserta didik merespon dan mempertanyakan suatu asumsi
 - b. Peserta didik mengumpulkan kata kunci dari masalah sebagai informasi lebih lanjut
2. Menganalisis Argumen (*Analyzing Argument*)
 - a. Peserta didik menganalisis informasi secara objektif dan akurat
 - b. Peserta didik mempertanyakan kualitas informasi pendukung
3. Deduksi (*Deduction*)

- a. Peserta didik merumuskan alternatif jawaban yang mungkin
 - b. Peserta didik memberikan informasi melalui daftar pengambilan keputusan
4. Informasi (*Information*)
- a. Peserta didik mencari informasi apa yang masih perlu ditambahkan
 - b. Peserta didik memberi alasan untuk berpikir bahwa itu adalah jawaban yang benar atau solusi yang akurat
5. Kesimpulan (*Conclusion/Inference*)
- a. Peserta didik memberikan penilaian terbaik dengan keputusan yang berkualitas
 - b. Peserta didik memberi bukti yang mengarah pada Kesimpulan

Selain itu menurut Susanto (2016) dalam (Susanti, *et al*, 2023, hlm. 38) yaitu menganalisis, mengenal dan memecahkan masalah, menyimpulkan, dan mengevaluasi atau menilai.

Oleh karena itu, penelitian ini mengacu pada indikator berpikir kritis yang dikemukakan oleh Ennis (2011) dalam (Arif, Zaenuri, & Cahyono, 2020, hlm. 324) yang menyebutkan bahwa kemampuan berpikir kritis memiliki 5 indikator, diantaranya: 1) Klarifikasi Dasar (*Basic Clarification*); 2) Memberikan Alasan Untuk Suatu Keputusan (*The Bases for a Decision*); 3) Menyimpulkan (*Inference*); 4) Klarifikasi Lebih Lanjut (*Advanced Clarification*); 5) Dugaan dan Keterpaduan (*Supposition and integration*).

Tabel 2. 2 Indikator Kemampuan Berpikir Kritis

No.	Indikator	Penjelasan
1.	Klarifikasi Dasar (<i>Basic Clarification</i>)	Peserta didik menunjukkan kemampuan dalam menyusun pertanyaan secara jelas, mengenali inti permasalahan, serta menelaah argumen yang dikemukakan. Mereka juga mampu mengajukan dan menanggapi pertanyaan untuk memperjelas informasi, sehingga dapat menghindari

No.	Indikator	Penjelasan
		kesalahan dalam memahami suatu masalah.
2.	Memberikan Alasan Untuk Suatu Keputusan (<i>The Bases for a Decision</i>)	Kemampuan peserta didik dalam mempertimbangkan berbagai alasan sebelum menetapkan suatu keputusan. Hal ini meliputi kemampuan dalam menilai keterpercayaan sumber informasi, melakukan pengamatan secara cermat, serta mempertimbangkan bukti atau fakta yang ditemukan sebagai dasar dalam mengambil keputusan.
3.	Menyimpulkan (<i>Inference</i>)	Kemampuan peserta didik untuk menyimpulkan sesuatu berdasarkan data atau informasi yang ada. Peserta didik dapat melakukan penalaran deduktif (umum ke khusus) dan induktif (khusus ke umum) secara logis, serta mengevaluasi kembali ketepatan kesimpulan yang diperoleh sebelum dijadikan sebagai keputusan akhir.
4.	Klarifikasi Lebih Lanjut (<i>Advanced Clarification</i>)	Kemampuan peserta didik dalam mengenali dan menjelaskan istilah atau konsep secara lebih rinci. Di samping itu, peserta didik juga mampu mengidentifikasi asumsi yang tidak dinyatakan dalam suatu pernyataan serta menganalisis definisi yang dipakai dalam sebuah argumen.

No.	Indikator	Penjelasan
5.	Dugaan dan Keterpaduan (<i>Supposition and integration</i>)	Kemampuan peserta didik dalam mempertimbangkan berbagai kemungkinan, sudut pandang, serta alasan sebelum menetapkan suatu keputusan. Peserta didik mampu memadukan beragam informasi serta bersikap terbuka dan logis dalam menyusun serta mempertahankan pendapatnya.

4. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berpikir Kritis

Menurut Rubenfeld & Scheffer dalam (Ni'mah, Ermawati, & Amaliyah, 2025) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis terdiri dari:

1. Kondisi fisik, kondisi fisik meliputi keadaan peserta didik yang tidak mudah lelah, tidak mudah mengantuk, serta tidak mengalami gangguan pada indra pendengaran dan penglihatan.
2. Motivasi, terdiri dari keteguhan kemauan, kegigihan dalam menghadapi tantangan, serta kemampuan mempertahankan pendapat.
3. Kecemasan, dapat muncul dalam bentuk kesulitan berkonsentrasi (aspek kognitif), kegugupan (aspek motorik), maupun reaksi fisik akibat rasa cemas (aspek afektif).
4. Kebiasaan, seperti belajar secara rutin dan teratur, menyiapkan perlengkapan belajar, hadir ke sekolah sebelum pelajaran dimulai, serta belajar hingga benar-benar memahami materi.
5. Perkembangan intelektual, ditandai oleh tingginya rasa ingin tahu, kemandirian dalam berpikir, serta kemampuan dalam memecahkan berbagai permasalahan.

Sementara menurut Zafri dalam (Dores, Wibowo, & Susanti, 2020) mengemukakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis diantaranya:

1. Kondisi Fisik

Kondisi fisik merupakan kebutuhan dasar manusia. Apabila kondisi fisik seseorang terganggu, sementara ia dihadapkan pada situasi yang memerlukan pemikiran matang untuk menyelesaikan suatu masalah, maka hal tersebut dapat mengganggu proses berpikirnya. Ia akan sulit berkonsentrasi dan berpikir cepat karena keterbatasan kondisi tubuhnya.

2. Motivasi

Motivasi adalah upaya untuk menciptakan rangsangan, dorongan, atau energi pada seseorang agar bersedia melakukan sesuatu atau menunjukkan perilaku tertentu yang telah direncanakan guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

3. Kecemasan

Kecemasan merupakan kondisi emosional yang ditandai oleh perasaan gelisah dan takut terhadap kemungkinan adanya bahaya. Kecemasan muncul secara otomatis ketika individu menerima rangsangan yang berlebihan.

4. Perkembangan Intelektual

Perkembangan intelektual adalah kemampuan mental seseorang dalam merespons dan menyelesaikan suatu persoalan. Tingkat perkembangan intelektual setiap individu berbeda-beda, sesuai dengan tahapan perkembangannya masing-masing.

Adapun menurut Rosmaini (2023) ada tiga faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa: pertama, kondisi fisik memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik; kedua, perkembangan intelektual juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan tersebut; dan ketiga, motivasi turut memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Sedangkan menurut Prasetyo, Bawadi, & Savitri (2025, hlm. 23) bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain prestasi belajar, proses belajar, waktu belajar, dan efikasi diri. Di antara faktor-faktor tersebut, prestasi belajar menjadi faktor dominan yang

memberikan pengaruh paling besar. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik dengan prestasi belajar tinggi cenderung memiliki kemampuan berpikir kritis yang lebih baik karena terdorong untuk bersaing dan menghasilkan gagasan inovatif. Proses belajar juga memegang peranan penting dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis melalui penerapan model pembelajaran yang bersifat interaktif, seperti diskusi, kerja sama, dan pemecahan masalah. Selain itu, waktu belajar yang dikelola secara efektif memungkinkan peserta didik mengoptimalkan potensi mereka dalam memahami dan menyelesaikan permasalahan yang kompleks. Sementara itu, efikasi diri atau keyakinan peserta didik terhadap kemampuannya sendiri menjadi landasan penting dalam pengambilan keputusan secara kritis dan mendalam.

Adapun menurut Natcha Mahapoonyanonta (2012) dalam (Mujanah, 2020, hlm. 310) ditemukan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik dipengaruhi oleh empat faktor utama, yaitu:

1. Faktor pendidikan yang mencakup metode pengajaran, media pembelajaran, serta suasana pendidikan.
2. Faktor dari dalam diri peserta didik yang meliputi prestasi belajar, kemampuan membaca, motivasi untuk sukses, minat belajar, sikap terhadap belajar, dan kecerdasan emosional.
3. Faktor pribadi peserta didik yang terdiri dari kondisi pribadi dan sikap peserta didik.
4. Pola asuh dalam lingkungan keluarga turut berperan dalam pembentukan kemampuan berpikir kritis.

Dengan demikian, tingkat kemampuan berpikir kritis peserta didik ditentukan oleh kombinasi antara faktor pendidikan, faktor internal peserta didik, serta faktor keluarga.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, baik dari dalam diri peserta didik maupun dari lingkungan sekitarnya. Faktor internal meliputi kondisi fisik, motivasi, kecemasan, kebiasaan belajar, perkembangan intelektual, efikasi diri, serta prestasi belajar. Sementara faktor eksternal

mencakup proses dan metode pembelajaran, media yang digunakan, suasana Pendidikan, serta dukungan dan pola asuh keluarga.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian di bawah merupakan penelitian terdahulu yang relevan sesuai dengan penelitian ini yaitu kajian tentang hasil penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya:

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wardah & Jannah (2025) di SDN Kebonagung 1 Sukodono dengan sampel peserta didik kelas IV yang berjumlah 54 orang, diperoleh data bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah sebelum diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Kondisi ini ditunjukkan melalui proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan bersifat konvensional. Namun, setelah diterapkannya model TGT dalam proses pembelajaran, terjadi peningkatan yang signifikan yang dapat dilihat dari hasil *posttest*, yaitu nilai rata-rata kelompok eksperimen mencapai 80,07, sedangkan kelompok control hanya mencapai 64,15. Hal ini juga dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Samples T-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 ($<0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa model TGT mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis pada peserta didik sekolah dasar.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Vista, Setiawan, & Nugroho (2023) dengan judul “Pengaruh *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Sticky Notes* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta didik Sekolah Dasar” mengkaji efektivitas model TGT yang dipadukan dengan media konkret berupa *sticky notes*. Penelitian ini melibatkan 28 peserta didik kelas IV dari dua sekolah yang dibagi ke dalam kelompok eksperimen dan control, dengan desain *Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design*.

Instrumen penelitian berupa 10 soal uraian yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis yang signifikan pada kelompok eksperimen, dengan nilai rata-rata *posttest* sebesar 91, sementara kelompok control memperoleh rata-rata 81. Hasil uji hipotesis (*Independent Sample T-Test*) menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 ($<0,05$), sehingga H_a diterima. Peneliti menyimpulkan bahwa integrasi model TGT dengan media *sticky notes* berhasil menciptakan pembelajaran aktif, menyenangkan, dan mampu merangsang peserta didik untuk mengemukakan ide serta argumentasi secara kritis. Temuan ini memberikan bukti empiris bahwa kombinasi model kooperatif dengan media yang interaktif dan sederhana dapat menjadi strategi efektif untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik di tingkat sekolah dasar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rizki & Mulyawati (2023) dengan judul “Pengaruh model pembelajaran TGT (team games tournament) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV pada mata pelajaran PPKn materi keragaman sosial dan budaya di SDN Jatiranggon II” bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Metode penelitian yang digunakan yaitu desain menggunakan *Quasi Eksperimen*. Pengumpulan data dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* melalui pendekatan kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Jatiranggon II, dengan jumlah peserta didik sebanyak 60 orang. Instrumen yang digunakan adalah memberikan *pretest* dan *posttest* lebar penilaian diri peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kuantitatif deskriptif dengan perhitungan uji beda atau uji *paired simple t-test*. Hasil analisis menunjukkan bahwa model TGT berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji analisis variasi dua jalan pada taraf signifikansi 0,05 yang memperoleh nilai sig sebesar 0,036 ($<0,05$), sehingga hipotesis alternatif diterima. Selain itu, diperoleh nilai sig sebesar 0,001 ($<0,05$) yang menunjukkan bahwa tingkat self-confidence

(tinggi, sedang, dan rendah) juga berpengaruh terhadap hasil belajar. Namun, tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dan self-confidence terhadap hasil belajar, yang ditunjukkan oleh nilai sig sebesar 0,728 ($> 0,05$). Data peningkatan hasil belajar juga terlihat dari perolehan nilai N-Gain, di mana rata-rata kelas eksperimen sebesar 0,709 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,606. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih efektif dibandingkan model konvensional dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi, Giri, & Suparya (2025) dengan judul “Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi Berbantuan Games Interaktif Educaplay Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Mapel IPAS Kelas IV” menguji efektivitas pendekatan berdiferensiasi dengan media Educaplay pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini menggunakan desain quasi-eksperimental Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design di SDN Gugus VII Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng, melibatkan 33 siswa kelas eksperimen (SDN 5 Selat) dan 31 siswa kelas kontrol (SDN 1 Selat), dengan instrumen tes esai 10 soal yang valid dan reliabel. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, uji homogenitas Levene, serta uji-t independen pada skor N-Gain dengan SPSS 26.0. Skor rata-rata pretest kelompok eksperimen 20,24 meningkat menjadi 40,45 pada posttest (kategori sangat baik), sementara kelompok kontrol dari 18,55 menjadi 23,03 (tetap tidak baik). N-Gain eksperimen mencapai 0,7110 (kategori tinggi, efektif sedang 71,10%), sedangkan kontrol 0,1237 (kategori rendah). Uji-t independen menunjukkan t-hitung 9,132 $>$ t-tabel 1,669 dengan signifikansi 2-tailed 0,000 ($< 0,05$), sehingga H_a diterima dan H_o ditolak; data normal (sig. eksperimen 0,139, kontrol 0,115 $> 0,05$) dan homogen (sig. 0,982 $> 0,05$). Pendekatan pembelajaran berdiferensiasi berbantuan Educaplay secara signifikan meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas IV IPAS dibandingkan pendekatan konvensional.

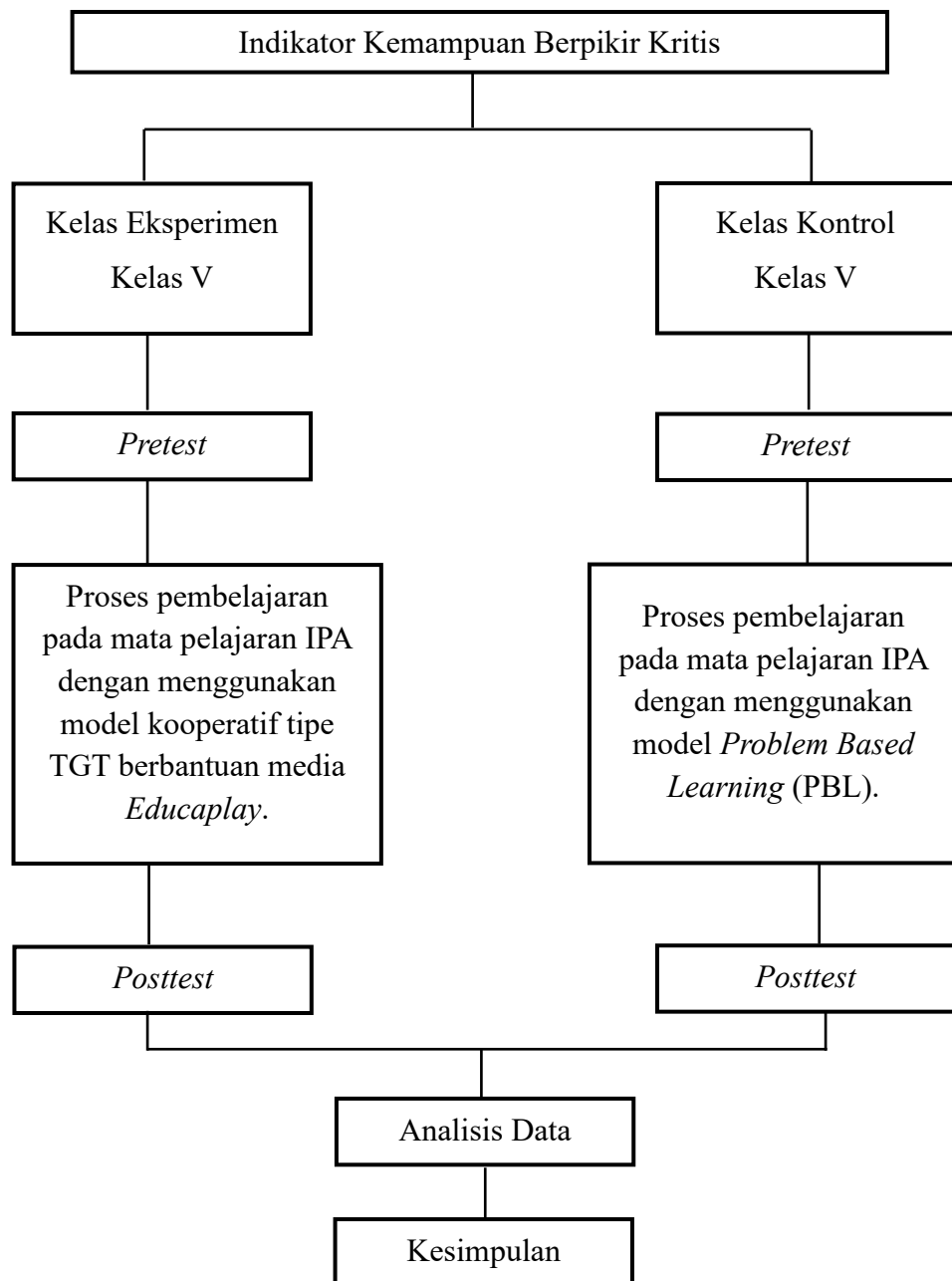
5. Penelitian yang dilakukan oleh Nadilah, Hakim, & Utomo (2025) dengan judul “Efektivitas Media Educaplay Sebagai Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V dalam Pembelajaran Tata Surya” mengkaji efektivitas media *Educaplay* sebagai *game* edukasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V pada materi tata surya. Penelitian ini menggunakan desain kuasi-eksperimen dengan pendekatan *Matching Pretest-Posttest Control Group*, melibatkan 46 peserta didik dari SDN 190 Palembang yang dibagi menjadi kelompok eksperimen (pembelajaran berbasis *Educaplay*) dan control (pembelajaran konvensional). Instrumen penelitian berupa tes kemampuan berpikir kritis yang dikembangkan berdasarkan indikator Ennis. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen, dengan nilai rata-rata *posttest* sebesar 81,73, sementara kelompok control memperoleh rata-rata 76,52. Hasil uji statistik *Independent Sample T-Test* menghasilkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,039 ($<0,05$), sehingga hipotesis diterima. Peneliti menyimpulkan bahwa media *Educaplay* efektif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, serta mampu merangsang peserta didik untuk berpikir secara analitis, reflektif, dan sistematis. Temuan ini memberikan landasan empiris yang kuat mengenai potensi integrasi *platform game* edukasi digital seperti *Educaplay* untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran sains di sekolah dasar.

H. Kerangka Pemikiran

Menurut Syahputri, Fallenia, & Syafitri (2023, hlm. 161) kerangka berpikir atau sering juga disebut kerangka pemikiran merupakan landasan konseptual yang menjadi acuan utama dalam suatu penelitian. Kerangka ini disusun berdasarkan hasil sintesis dari berbagai fakta-fakta, hasil observasi, serta kajian kepustakaan yang relevan dengan topik atau permasalahan yang akan diteliti. Oleh karena itu, kerangka berpikir memuat teori, dalil atau konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian.

Pada penelitian ini, variabel yang menjadi fokus kajian adalah kemampuan berpikir kritis peserta didik. Guna memperoleh data valid, penelitian ini melibatkan dua kelompok sampel, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen akan menerima perlakuan khusus berupa penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Educaplay*. Sebaliknya, kelas kontrol akan menjalani proses pembelajaran secara konvensional, yaitu dengan model pembelajaran yang biasa digunakan di sekolah tanpa diberikan perlakuan khusus.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian untuk memecahkan masalah tentang rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik di Sekolah Dasar. Kerangka pemikiran tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 2. 1 Skema Kerangka Berpikir

I. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Menurut Anggriawan., et al (2023, hlm. 206) asumsi penelitian adalah anggapan dasar yang dianggap benar oleh peneliti tanpa harus dibuktikan terlebih dahulu secara empiris, namun tetap dijadikan sebagai landasan berpikir

dalam menyusun dan melaksanakan suatu penelitian. Asumsi ini bersifat mendasar dan menjadi prasyarat logis yang diperlukan agar penelitian dapat berjalan dengan baik dan konsisten.

Penelitian ini berasumsi bahwa penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan berbantuan media *Educaplay* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik Sekolah Dasar. Hal ini didasari oleh penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Educaplay* dapat membuat peserta didik mudah memahami materi, pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna, menciptakan suasana kelas yang aktif, serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah dugaan sementara atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau pertanyaan penelitian, yang masih perlu dibuktikan kebenarannya melalui proses penelitian ilmiah (Zaki & Saiman, 2021, hlm. 116). Sementara menurut Sijal (2024, hlm 32) dalam konteks penelitian ilmiah, hipotesis merupakan pernyataan sementara atau dugaan yang diajukan peneliti sebagai jawaban atas rumusan masalah yang diajukan. Hipotesis ini berfungsi sebagai landasan teoritis yang menjadi pijakan dalam pengujian empiris di lapangan. Proses pembentukan hipotesis melibatkan sintesis antara kajian pustaka, landasan teori, dan pengamatan terhadap fenomena yang diteliti. Dalam hal ini, hipotesis bukanlah jawaban pasti melainkan dugaan yang sifatnya sementara dan memerlukan verifikasi melalui data empiris.

Berdasarkan teori dan kerangka berpikir yang telah dipaparkan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H^0 : Tidak terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Educaplay* dengan peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) di kelas V SD.

H¹ : Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Educaplay* dengan peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) di kelas V SD.