

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* (NHT)

a. Pengertian Model Kooperatif *Type Numbered Head Together* (NHT)

Model kooperatif adalah pembelajaran yang menempatkan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil. Melalui kelompok tersebut, mereka didorong untuk saling mengajarkan materi serta memberikan bantuan satu sama lain dalam menyelesaikan tugas-tugas terstruktur yang telah diberikan oleh guru (Inggriyani & Maulani. 2020, hlm. 42). Model kooperatif memiliki berbagai macam tipe, salah satunya adalah model kooperatif tipe *Numbered Head Together*.

Model kooperatif tipe *Numbered Head Together* pertama kali diperkenalkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1993. Model ini merupakan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam menelaah materi pelajaran serta mengecek kembali tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari (Iskandar & Leonard. 2018, hlm. 447). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa model ini tidak hanya menekankan pada penyampaian materi, tetapi juga pada keaktifan peserta didik dalam memahami pembelajaran secara mendalam. Sejalan menurut Ristiana, et al. (2022, hlm. 2) model kooperatif tipe *Numbered Head Together* adalah pembelajaran yang mengutamakan keterlibatan aktif setiap peserta didik melalui kerja sama dalam kelompok-kelompok kecil. Masing-masing anggota kelompok mendapat nomor yang berbeda sebagai identitas dan mereka bertanggung jawab untuk memaparkan hasil diskusi kelompok apabila nomor mereka ditunjuk secara acak oleh guru. Sementara menurut Nurafni, et al. (2025, hlm. 257) model kooperatif tipe *Numbered Head Together* merupakan pembelajaran yang membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok kecil, masing-masing terdiri atas 3 hingga 5 orang. Setiap anggota dalam kelompok diberikan nomor terkecil hingga terbesar (misalnya 1 sampai 5) untuk membangun kerja sama dalam tim dan setiap peserta didik diharapkan

memiliki tanggung jawab individual untuk memahami dan mempelajari materi yang disampaikan.

Model kooperatif tipe *Numbered Head Together* menurut Sihombing, et al. (2023, hlm. 200) adalah pembelajaran yang melibatkan pembagian tugas atau pertanyaan kepada setiap anggota kelompok berdasarkan nomor tertentu. Fokus utama model ini yakni memperkuat kerja sama dan diskusi bersama untuk memastikan penguasaan materi oleh peserta didik sehingga partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran dapat meningkat lebih optimal. Sementara menurut Ni'mah (2025, hlm. 11) model kooperatif tipe *Numbered Head Together* merupakan pembelajaran yang menekankan tanggung jawab individu dan tanggung jawab kelompok dalam memahami materi. Setiap peserta didik dalam kelompok diberikan nomor tertentu sebagai identitas. Setelah proses diskusi berlangsung, guru akan menyebut salah satu nomor secara acak tanpa menyebut nama, sehingga peserta didik dengan nomor tersebut berkewajiban mewakili kelompoknya untuk menyampaikan jawaban atau hasil pembahasan yang telah disepakati bersama.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *Numbered Head Together* merupakan pembelajaran yang menekankan kerja sama dalam kelompok kecil beranggotakan 3 hingga 5 orang, dengan setiap anggota diberi nomor identitas berbeda. Proses pembelajarannya melibatkan diskusi kelompok untuk memecahkan masalah, dilanjutkan dengan pemanggilan nomor secara acak oleh guru untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Proses ini dapat membangun tanggung jawab individu sekaligus kelompok, mendorong partisipasi aktif peserta didik, serta memastikan penguasaan materi secara merata agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

b. Langkah-langkah Model Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* (NHT)

Untuk mendukung proses pembelajaran yang aktif dan terarah, model kooperatif tipe *Numbered Head Together* dapat diterapkan melalui beberapa langkah yang sistematis. Menurut Supriadi & Indarini (2020, hlm. 564) langkah-langkah penerapan model kooperatif tipe *Numbered Head Together* terdiri dari enam langkah berurutan, yaitu:

- 1) Tahap persiapan
- 2) Pembentukan kelompok
- 3) Penyediaan buku paket atau sumber belajar
- 4) Pelaksanaan diskusi untuk membahas permasalahan
- 5) Pemberian nomor kepala setiap anggota kelompok
- 6) Penyimpulan hasil pembelajaran

Terdapat pula pendapat lain yang mengemukakan langkah-langkah model kooperatif tipe *Numbered Head Together* dengan penjelasan yang lebih rinci. Menurut Murwanto (2020, hlm. 24) langkah-langkah tersebut sebagai berikut:

- 1) Pemberian nomor (*numbering*), yaitu guru mengorganisir peserta didik ke dalam beberapa kelompok kecil, dengan setiap kelompok terdiri atas lima anggota. Selanjutnya, setiap anggota dalam kelompok tersebut diberikan nomor identitas yang berurutan mulai dari 1 hingga 5.
- 2) Pengajuan pertanyaan (*questioning*), yaitu pada tahap ini guru menyampaikan serangkaian pertanyaan kepada seluruh peserta didik. Pertanyaan yang diajukan dirancang secara khusus dan harus disampaikan dalam bentuk pertanyaan yang jelas dan terarah.
- 3) Berpikir bersama (*head together*), yaitu peserta didik berdiskusi dalam kelompoknya masing-masing untuk merumuskan jawaban. Setiap anggota menyampaikan pendapatnya dengan tujuan mencapai kesepakatan dan memastikan seluruh anggota kelompok menguasai jawaban yang telah disepakati.
- 4) Menjawab (*answering*), yaitu mekanisme pemberian jawaban diatur oleh guru dengan memanggil salah satu nomor secara acak. Sebagai contohnya, apabila guru menyebut “nomor 1”, maka hanya peserta didik yang memiliki nomor 1 dari setiap kelompok yang diperkenankan untuk menjawab pertanyaan tersebut.
- 5) Pemberian penghargaan (*team recognition*), yaitu sebagai bentuk apresiasi terhadap usaha belajar, guru memberikan penghargaan atau pengakuan di akhir sesi. Penghargaan ini dapat diberikan berdasarkan pencapaian individu ataupun kinerja kolektif seluruh kelompok.

Pendapat lain juga mengemukakan bahwa langkah-langkah dalam penerapan model kooperatif tipe *Numbered Head Together* dapat dijelaskan dengan susunan yang sedikit berbeda namun tetap memiliki tujuan yang sama. Menurut Nardawati (2020, hlm. 12) Langkah-langkah model kooperatif tipe *Numbered Head Together* adalah sebagai berikut:

- 1) Tahap persiapan, yaitu guru menyusun rancangan pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik model NHT.
- 2) Pembentukan kelompok dan pemberian nomor, yaitu guru mengelompokkan peserta didik ke dalam beberapa kelompok kecil yang masing-masing terdiri atas 3 hingga 5 orang. Kemudian setiap anggota dalam kelompok diberikan nomor identitas yang berbeda dan setiap kelompok juga diberi nama yang khas.
- 3) Pemberian tugas, yaitu guru memberikan suatu permasalahan atau tugas untuk dikerjakan secara berkelompok.
- 4) Diskusi kelompok, yaitu seluruh anggota kelompok berdiskusi untuk menemukan jawaban atau solusi dari permasalahan yang diberikan. Mereka juga harus memastikan bahwa setiap anggota dalam kelompok memahami dan mengetahui jawaban tersebut.
- 5) Pemanggilan nomor, yaitu guru secara acak memanggil salah satu nomor. Peserta didik yang nomornya dipanggil kemudian mempresentasikan hasil diskusi yang telah dilakukan bersama kelompoknya.
- 6) Penarikan kesimpulan, yaitu guru dan seluruh peserta didik menyimpulkan hasil diskusi yang telah dibahas sebagai pemantapan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

Pendapat sebelumnya diperkuat oleh pendapat lain yang juga menjelaskan langkah-langkah model kooperatif tipe *Numbered Head Together* dengan langkah yang hampir sama. Pendapat tersebut sejalan dengan Purnama (2021, hlm. 501) bahwa langkah-langkah model kooperatif tipe *Numbered Head Together* adalah sebagai berikut:

- 1) Pembentukan kelompok dan penomoran yang berbeda
- 2) Pembagian tugas
- 3) Diskusi kelompok

- 4) Pemanggilan nomor peserta didik secara acak
- 5) Presentasi dan tanggapan
- 6) Penarikan kesimpulan

Pendapat lain juga menunjukkan bahwa langkah-langkah model kooperatif tipe *Numbered Head Together* dapat disajikan dalam bentuk yang lebih ringkas. Menurut Istiqomah, et al. (2026, hlm. 338) model kooperatif tipe *Numbered Head Together* dapat dilaksanakan melalui empat tahapan utama, yaitu:

- 1) Penomoran, yaitu peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil yang masing-masing terdiri atas 4 sampai 5 orang dan dibentuk secara heterogen.
- 2) Pengajuan pertanyaan, yaitu guru mengajukan sebuah pertanyaan kepada seluruh peserta didik.
- 3) Diskusi bersama, yaitu peserta didik menyatukan pendapat dan gagasannya untuk menemukan jawaban atas pertanyaan yang diajukan. Pada tahap ini, setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim memahami dan mengetahui jawaban tersebut.
- 4) Pemberian jawaban, yaitu guru memanggil secara acak salah satu nomor dan peserta didik yang nomornya sesuai dengan panggilan tersebut memberikan jawaban mewakili kelompoknya di depan kelas.

Maka dari itu, langkah-langkah model kooperatif tipe *Numbered Head Together* yang akan digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini mengacu pada teori yang dikemukakan oleh Nardawati (2020, hlm. 12), yaitu: 1) Persiapan perangkat pembelajaran oleh guru, 2) Pembentukan kelompok heterogen disertai pemberian nomor identitas pada setiap anggota, 3) Pemberian tugas atau permasalahan untuk diselesaikan secara berkelompok, 4) Diskusi kelompok untuk menemukan solusi dan memastikan seluruh anggota memahaminya, 5) Pemanggilan nomor secara acak oleh guru untuk mempresentasikan hasil diskusi, dan 6) Penarikan kesimpulan bersama untuk memantapkan pemahaman materi.

c. Karakteristik Model Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* (NHT)

Model kooperatif tipe *Numbered Head Together* memiliki karakteristik, yaitu memiliki suatu mekanisme khusus di mana setiap kelompok menyelesaikan tugas yang diberikan melalui proses berbagi ide dan gagasan secara kolaboratif di antara sesama anggotanya (Supriadi & Indarini. 2020, hlm. 564). Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dalam model ini sangat menekankan pada interaksi dan pertukaran pemikiran antar peserta didik untuk mencapai pemahaman Bersama. Sementara menurut Pakaya, et al. (2024, hlm. 67) karakteristik yang menonjol dari model kooperatif tipe *Numbered Head Together* adalah cara penunjukan perwakilan kelompok yang dilakukan secara langsung oleh guru kepada seorang peserta didik, tanpa adanya informasi awal mengenai peserta didik mana yang akan ditugaskan untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Adapun menurut Inggriyani & Maulani (2020, hlm. 43) karakteristik dari model kooperatif tipe *Numbered Head Together* adalah pemberian nomor identitas yang berbeda kepada setiap anggota dalam satu kelompok.

Karakteristik model kooperatif tipe *Numbered Head Together* menurut Mubaarok (2022, hlm. 229) adalah memberikan ruang partisipasi bagi setiap anggota kelompok untuk menyampaikan pemikirannya. Karakteristik yang membedakan model ini dari model lainnya adalah adanya penomoran pada setiap individu peserta didik. Sementara menurut Febriana, Miaz, & Erita (2025, hlm. 303) karakteristik model kooperatif tipe *Numbered Head Together* terletak pada tingginya keterlibatan dan partisipasi aktif peserta didik, terjalannya kerja sama yang erat, adanya tanggung jawab individu dalam setiap kelompok, terdapat guru sebagai fasilitator, dan pengelompokan peserta didik secara heterogen yang diorganisasikan melalui mekanisme pemberian nomor.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik utama model kooperatif tipe *Numbered Head Together* meliputi pemberian nomor identitas berbeda kepada setiap anggota dalam kelompok heterogen, tingginya partisipasi aktif dan kolaborasi antaranggota dalam berbagi ide, serta mekanisme pemanggilan nomor secara acak oleh guru untuk menunjuk

perwakilan kelompok, sehingga menciptakan tanggung jawab individu dan keterlibatan seluruh peserta didik dalam proses pembelajaran.

d. Kelebihan Model Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* (NHT)

Model kooperatif tipe *Numbered Head Together* memiliki kelebihan dalam hal memberikan kesempatan yang sama kepada setiap peserta didik untuk mengemukakan pendapatnya. Penerapan sistem penomoran dalam model ini berperan penting dalam meningkatkan kesiapan peserta didik selama proses pembelajaran karena pada saat pelaksanaan presentasi, setiap anggota kelompok tidak mengetahui nomor siapa yang akan dipanggil untuk menyampaikan hasil diskusi di depan kelas, sehingga mendorong peserta didik untuk senantiasa mempersiapkan diri dan menguasai materi secara menyeluruh (Pendy & Mbagho. 2021, hlm. 172). Dengan begitu, model ini dapat melatih rasa tanggung jawab dan kesiapan belajar peserta didik secara merata dalam kelompok. Sejalan menurut Purnama (2021, hlm. 502) beberapa kelebihan dari model kooperatif tipe *Numbered Head Together* antara lain adalah terciptanya kesiapan individu peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan diskusi secara optimal. Model ini juga mampu menciptakan suasana belajar interaktif dan menyenangkan sehingga berdampak positif terhadap peningkatan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kelebihan model kooperatif tipe *Numbered Head Together* menurut Muhammad (2023, hlm. 72) dalam penerapannya, yaitu menumbuhkan rasa tanggung jawab individual pada diri peserta didik terhadap tugas yang diberikan oleh guru yang disebabkan oleh sistem penomoran sehingga membuat setiap peserta didik memiliki tugas spesifik yang harus diselesaikan. Model ini memfasilitasi terjadinya interaksi yang lebih mudah dan intensif antar peserta didik. Dalam proses pembelajarannya, peserta didik dituntut untuk saling berkomunikasi dan berdiskusi, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya diskusi. Kemudian ketika diskusi kelompok berlangsung, berbagai ide dan gagasan bermunculan dari masing-masing peserta didik sehingga mereka lebih terlibat secara aktif dalam menyampaikan pemikiran dan pendapatnya.

Model kooperatif tipe *Numbered Head Together* memiliki kelebihan dalam menciptakan atmosfer belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan karena pembelajarannya tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga membangun interaksi sosial antar peserta didik. Selain itu, model ini juga membiasakan peserta didik untuk bekerja sama dalam tim dan melatih mereka untuk saling menghargai ketika temannya mengemukakan pendapat (Yusmardi, et al. 2024, hlm. 7201). Model *Numbered Head Together* tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial peserta didik dalam proses pembelajaran. Sementara menurut Panjaitan, et al. (2026, hlm. 20) kelebihan utama dari model kooperatif tipe *Numbered Head Together* adalah mampu meningkatkan kesiapan dan keaktifan peserta didik, serta mendorong terjadinya diskusi yang lebih mendalam. Model ini juga memberikan ruang bagi peserta didik yang memiliki kemampuan lebih untuk berkontribusi membantu rekan-rekannya. Kemudian model ini mengurangi dominasi individu tertentu dalam kelompok sehingga setiap peserta didik dapat mengembangkan rasa tanggung jawab dan keterampilan bekerja sama yang pada akhirnya mampu menciptakan lingkungan belajar yang positif dan memotivasi peserta didik untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *Numbered Head Together* memiliki kelebihan dalam meningkatkan kesiapan dan tanggung jawab individual peserta didik melalui sistem penomorannya. Model ini juga mendorong interaksi dan diskusi yang lebih mendalam, memberikan kesempatan setara bagi setiap peserta didik untuk berpendapat, serta mengurangi dominasi individu tertentu. Kemudian model kooperatif tipe NHT menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan hasil belajar peserta didik.

e. Kekurangan Model Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* (NHT)

Terdapat beberapa kekurangan dalam implementasi model kooperatif tipe *Numbered Head Together* menurut Septrima & Lena (2020, hlm. 2390), yaitu efisiensi waktu pembelajaran yang belum optimal, pemahaman peserta

didik yang kurang mengenai tata cara pembagian kelompok sehingga menimbulkan kegaduhan, serta kurangnya variasi dalam pemberian nama oleh guru. Sementara menurut Yusmardi, et al. (2024, hlm. 7201) salah satu kekurangan dari model kooperatif tipe *Numbered Head Together* adalah alokasi waktu yang dibutuhkan relatif panjang dalam pelaksanaannya karena disebabkan oleh rangkaian kegiatan yang harus dilalui, mulai dari diskusi kelompok hingga diskusi kelas. Kemudian tidak seluruh anggota kelompok memiliki kesempatan yang sama untuk dipanggil dan diminta mempresentasikan hasil diskusi oleh guru. Sejalan menurut Istiqomah, et al. (2026, hlm. 339) kekurangan model kooperatif tipe *Numbered Head Together* adalah kemungkinan terjadinya pemanggilan nomor secara berulang oleh guru, sehingga tidak semua anggota kelompok mendapat kesempatan untuk dipanggil dan memberikan jawaban.

Kekurangan model kooperatif tipe *Numbered Head Together* mencakup potensi dominasi oleh peserta didik berkemampuan tinggi, terhambatnya alur diskusi akibat rendahnya pemahaman sebagian peserta didik, serta kendala efisiensi waktu. Selain itu, fleksibilitas dalam mengatur denah tempat duduk peserta didik juga menjadi tantangan tersendiri dalam mengimplementasikan model pembelajaran ini secara efektif (Mubaarok. 2022, hlm. 229). Model *Numbered Head Together* memerlukan pengelolaan kelas yang baik agar setiap peserta didik dapat berpartisipasi secara seimbang. Sementara menurut Pratama, et al. (2024, hlm. 25) kekurangan model kooperatif tipe *Numbered Head Together* antara lain adalah kurangnya efektivitas jika diterapkan pada kelas dengan jumlah peserta didik yang banyak. Selain itu, keterbatasan alokasi waktu sering kali menjadi kendala bagi guru untuk memberikan kesempatan kepada seluruh anggota kelompok untuk memaparkan hasil diskusi mereka di depan kelas.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *Numbered Head Together* memiliki beberapa kekurangan, yaitu alokasi waktu yang dibutuhkan relatif panjang dan kurang efisien, serta tidak meratanya kesempatan bagi seluruh anggota kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi karena keterbatasan waktu dan kemungkinan

pemanggilan nomor secara berulang. Selain itu, model ini juga menghadapi kendala seperti dominasi peserta didik berkemampuan tinggi, terhambatnya diskusi akibat pemahaman peserta didik yang rendah, kurangnya pemahaman peserta didik terhadap prosedur pembagian kelompok, serta pengaturan tempat duduk cukup sulit dilakukan dan model ini kurang efektif diterapkan pada kelas dengan jumlah peserta didik yang banyak.

2. Media Pembelajaran Wordwall

a. Pengertian Media Pembelajaran *Wordwall*

Wordwall merupakan salah satu platform digital berbasis web yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran sebagai media penyampaian materi atau alat penilaian melalui kuis interaktif yang memungkinkan peserta didik antusias karena penggunaannya dikemas dalam format permainan yang menyenangkan. Sementara itu, guru memiliki ruang kreatif untuk merancang pertanyaan sesuai dengan materi yang diajarkan di kelas (Putra, et al. 2024, hlm. 86). Penggunaan *Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sekaligus memberikan kemudahan bagi guru dalam menyajikan pembelajaran yang lebih menarik. Sejalan menurut (Sitohang, et al. 2024, hlm. 16) *Wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis website yang mendorong keaktifan peserta didik melalui 8 fitur berformat game dan kuis, seperti kuis interaktif, menjodohkan, acak kata, dan anagram. Media ini dapat digunakan untuk memantau perkembangan kemampuan peserta didik sekaligus melibatkan peserta didik secara langsung, baik dalam proses pembuatan maupun aktivitas penggunaannya.

Wordwall menurut Fikriansyah & Layyinnati (2023, hlm. 5) merupakan sebuah platform web yang dirancang untuk membuat permainan kuis yang interaktif dan menghibur sehingga platform ini tepat digunakan sebagai media untuk merancang, melaksanakan, ataupun mengulas kembali materi pembelajaran. Sejalan menurut Putri, et al. (2024, hlm. 6613) *Wordwall* merupakan platform digital yang memfasilitasi pendidik dalam menyusun media pembelajaran kreatif, mulai dari kuis hingga permainan interaktif lainnya, guna menunjang efektivitas proses belajar-mengajar. Sementara menurut Ichsani, et al. (2023, hlm. 7) *Wordwall* merupakan platform media

pembelajaran yang menyajikan beragam pilihan permainan serta latihan soal interaktif. Implementasi media ini mampu menstimulasi keaktifan peserta didik sekaligus meningkatkan partisipasi mereka secara signifikan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa Wordwall merupakan platform digital berbasis web yang menyediakan beragam permainan interaktif dan kuis untuk mendukung proses pembelajaran. Media ini dapat digunakan sebagai sarana penyampaian materi atau alat evaluasi yang dapat meningkatkan keaktifan dan partisipasi peserta didik sehingga memberi kemudahan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan sesuai dengan kebutuhan materi.

b. Manfaat Media Pembelajaran *Wordwall*

Manfaat utama penggunaan *Wordwall* adalah kemampuannya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Platform ini menyediakan desain permainan yang menarik sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan peserta didik secara lebih aktif. Di samping itu, fitur umpan balik langsung yang tersedia dalam *Wordwall* memungkinkan peserta didik untuk memantau perkembangan belajar mereka sekaligus memberikan dorongan untuk terus meningkatkan pencapaian hasil belajarnya (Barokah, et al. (2024, hlm. 247). *Wordwall* tidak hanya bermanfaat sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana yang mampu memberikan penguatan belajar secara langsung kepada peserta didik. Sementara menurut Hasanah, et al. (2023, hlm. 19) *Wordwall* memberikan manfaat yang berbeda bagi dua pihak utama dalam pembelajaran. Bagi peserta didik, platform ini membuat proses belajar terasa lebih menyenangkan dan menarik. Sementara bagi guru, penggunaan *Wordwall* mampu meningkatkan efisiensi dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. Sejalan menurut Putri, et al. (2024, hlm. 56) penggunaan *Wordwall* memberikan manfaat karena mampu meningkatkan minat dan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari. Dengan penyajian yang interaktif dan menyenangkan, media ini mendorong peserta didik untuk lebih antusias dan termotivasi sejak awal kegiatan belajar berlangsung.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran memberikan manfaat bagi peserta didik dan guru. Media ini mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik melalui tampilan permainan yang menarik dan interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mendorong keaktifan peserta didik. Selain itu, fitur umpan balik langsung membantu peserta didik memantau perkembangan belajarnya dan dari sisi guru, platform ini dapat meningkatkan efisiensi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

c. Cara Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall*

Cara penggunaan atau langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam merancang permainan edukatif menggunakan platform *Wordwall* menurut Marhaeni, Fitri, & Fariha (2023, hlm. 992) adalah sebagai berikut:

- 1) Lakukan proses masuk (login) melalui situs resmi *Wordwall*, yaitu www.wordwall.net.
- 2) Buatlah akun pengguna di platform tersebut, terdapat opsi untuk menggunakan akun *Gmail* juga tersedia.
- 3) Setelah masuk, klik tombol “*Create Activity*” untuk memulai proses pembuatan permainan.
- 4) Pilihlah jenis fitur permainan yang tersedia dengan mempertimbangkan kesesuaiannya terhadap materi pelajaran dan tujuan yang direncanakan.
- 5) Isikan judul untuk permainan yang dibuat dan tambahkan deskripsi singkat apabila diperlukan.
- 6) Lanjutkan dengan menyusun konten permainan sesuai dengan fitur yang telah dipilih pada langkah sebelumnya.
- 7) Aturlah tingkat kesulitan (*level*) permainan beserta sistem penilaian atau skor yang akan diterapkan.
- 8) Apabila seluruh proses pembuatan telah selesai, pilih “*Done*” untuk menyimpan dan memulai permainan.
- 9) Untuk membagikan aktivitas tersebut kepada peserta didik, gunakan menu “*Share*” yang tersedia.

Panduan lain menguraikan cara penggunaan *Wordwall* dengan langkah-langkah yang lebih sederhana dan mudah diikuti. Menurut Safitri, Nazliati, &

Rasyid (2022, hlm. 49) langkah-langkah cara penggunaan *Wordwall* adalah sebagai berikut:

- 1) Buka komputer atau ponsel yang terhubung ke internet, ketik “*Wordwall*” dan halaman pendaftaran akan muncul.
- 2) Klik “*Sign Up*”, kemudian pilih dan klik “*Create Activity*”.
- 3) Pilih template permainan yang tersedia sesuai kebutuhan.
- 4) Isi judul aktivitas pada kolom “*Activity Title*”.
- 5) Masukkan teks pada kolom yang tersedia dalam template.
- 6) Setelah selesai, klik “*Share to My Student*” untuk mempublikasikan permainan.
- 7) Salin tautan yang muncul, lalu bagikan kepada peserta didik atau arsipkan untuk penggunaan selanjutnya.
- 8) Untuk uji coba, buka tautan tersebut, masukkan nama dan klik “*Start*”.
- 9) Peserta didik mengisi permainan sesuai petunjuk dengan *timer* yang berjalan.
- 10) Guru dapat melihat rekapitulasi peserta didik, skor, dan waktu pengerjaan melalui menu “*My Result*”.

Sejalan dengan pendapat sebelumnya, ada pendapat lain yang menjelaskan cara penggunaan *Wordwall* melalui tahapan yang hampir sama. Adapun pendapat tersebut menurut Sahanata, et al. (2022, hlm. 18) yang mengemukakan langkah-langkah dalam menggunakan *Wordwall* sebagai berikut:

- 1) Ketik pada tab pencarian <https://wordwall.net>.
- 2) Setelah itu akan muncul arahan untuk *Login*, silakan isi dengan Alamat *E-mail* yang aktif beserta kata sandinya.
- 3) Selanjutnya, klik “*Create Your Activity Now*”.
- 4) Setelah itu, tampilan akan masuk ke *Dashboard* web *Wordwall*.
- 5) Pilihlah template yang akan dipakai dengan menyesuaikan bidang mata pelajaran dan materi yang akan disampaikan.

Berdasarkan uraian di atas, cara penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran diawali dengan mengakses situs *Wordwall* dan melakukan login. Pengguna kemudian membuat aktivitas baru dengan memilih template yang

sesuai materi, mengisi judul dan konten permainan. Setelah selesai, aktivitas dipublikasikan melalui menu berbagi untuk menghasilkan tautan yang dapat dibagikan kepada peserta didik. Peserta didik dapat mengakses tautan tersebut dan memulai permainan.

d. Kelebihan Media Pembelajaran *Wordwall*

Wordwall memiliki beberapa kelebihan sebagai media pembelajaran menurut Zahroh, Yusuf, & Yusuf (2024, hlm. 136), yaitu media ini bersifat fleksibel dan dapat diadaptasi untuk berbagai tingkatan peserta didik. Dari segi fitur, *Wordwall* menawarkan beragam pilihan menarik yang dapat diakses secara gratis serta mendukung gaya belajar kinestetik. Efektivitas waktu juga menjadi kelebihan tersendiri, baik untuk pengerjaan tugas maupun proses penilaian. Di samping itu, *Wordwall* mampu meningkatkan minat, antusiasme, dan semangat kompetitif peserta didik, sekaligus mengatasi rasa bosan akibat evaluasi yang monoton. Kelebihan lainnya, media ini dapat digunakan secara serentak oleh seluruh peserta didik dalam waktu yang bersamaan.

Kelebihan *Wordwall* terlihat dari berbagai aspek menurut Zalillah & Alfurqan (2022, hlm. 501) yakni bagi peserta didik, media ini mampu meningkatkan semangat dan minat dalam proses pembelajaran. Mereka juga lebih terampil dalam berstrategi dan berkomunikasi dengan teman sekelompok. Dari segi visual, penyajian materi atau pertanyaan yang dikemas dalam bentuk permainan yang digemari anak sekolah dasar berhasil mempertahankan atensi peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Sementara bagi guru, kemudahan mengakses dan menggunakan template dari pengajar lain di situs *Wordwall* menjadi solusi praktis ketika waktu pembelajaran masih tersisa. Sementara menurut Kurniawati & Tresnawati (2025, hlm. 38) kelebihan utama *Wordwall* terletak pada kemampuannya menghadirkan pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan tidak membosankan. Platform ini juga mudah diakses menggunakan beragam perangkat, seperti laptop dan ponsel, tanpa terbatas ruang dan waktu. Dengan demikian, *Wordwall* memfasilitasi kelancaran proses belajar mengajar, baik yang dilaksanakan di dalam kelas maupun secara mandiri dari rumah.

Wordwall memiliki sejumlah kelebihan dalam pembelajaran, antara lain mampu menarik perhatian peserta didik melalui penyajian materi berbasis permainan, menumbuhkan kreativitas, membangkitkan minat dan motivasi belajar, meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran, serta mendorong terjalinnya kerja sama antar peserta didik (Putri, et al. 2024, hlm. 6616). Hal ini menunjukkan bahwa *Wordwall* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan tidak monoton, sehingga peserta didik lebih terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sementara menurut Mumtaza, Oktaviani, & Miftah (2025, hlm. 63) *Wordwall* memiliki beberapa kelebihan, yaitu bersifat fleksibel dan mudah digunakan di berbagai jenjang sekolah, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi, membuat peserta didik lebih fokus dan tertarik, mendorong keaktifan dalam pembelajaran, serta menumbuhkan minat belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* memiliki berbagai kelebihan sebagai media pembelajaran. Platform ini bersifat fleksibel, mudah diakses melalui laptop dan ponsel kapan saja, serta dapat digunakan di berbagai jenjang pendidikan. Penyajian materi dalam bentuk permainan dapat meningkatkan minat, motivasi, dan keaktifan peserta didik, serta mendorong kerja sama dan kreativitas mereka. Dari sisi guru, tersedia beragam template gratis yang praktis digunakan. Kemudian *Wordwall* mampu menciptakan pembelajarn yang menarik dan interaktif, mengatasi kebosanan, serta memfasilitasi proses belajar mengajar baik di kelas maupun di rumah.

e. Kekurangan Media Pembelajaran *Wordwall*

Kekurangan *Wordwall* antara lain terletak pada ketergantungannya terhadap stabilitas jaringan internet dan keterbatasan fitur pada versi gratis yang hanya dapat digunakan dalam pembuatan lima permainan saja (Zahroh, Yusuf, & Yusuf. 2024, hlm. 136). Penggunaan *Wordwall* masih memiliki keterbatasan teknis yang dapat memengaruhi kelancaran proses pembelajaran. Sementara kekurangan *Wordwall* menurut Zalillah & Alfurqan (2022, hlm. 500) yakni peserta didik kerap kesulitan membaca teks panjang karena ukuran teks yang relatif kecil dan gangguan koneksi internet juga sering terjadi, serta

guru cenderung hanya menggunakan satu template saja. Sedangkan menurut Putri, et al. (2024, hlm. 6616) kekurangan dalam *Wordwall* antara lain adalah durasi pembuatan materi yang relatif lama bagi guru, ketergantungan pada koneksi internet yang memadai, serta tantangan bagi guru untuk memastikan kelas tetap dalam kondisi yang kondusif selama pembelajaran berlangsung.

Kekurangan yang dimiliki *Wordwall* menurut Mumtaza, Oktaviani, & Miftah (2025, hlm. 64) antara lain keterbatasannya sebagai media hanya mengandalkan aspek visual, waktu pembuatan yang cenderung lama, kurangnya fasilitas yang mendukung di sebagian sekolah, serta adanya sejumlah peserta didik yang menghadapi kendala dalam memahami materi yang disampaikan. Sementara kekurangan *Wordwall* menurut Latifah & Damayanti (2022, hlm. 1422) adalah pengoperasiannya sangat bergantung pada kualitas jaringan internet, koneksi yang kurang baik akan berdampak pada lambatnya proses penggunaannya. Selain itu, beberapa template dalam platform ini bersifat berbayar sehingga pengguna perlu mengeluarkan biaya untuk dapat mengakses beberapa fitur berbayar tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* memiliki beberapa kekurangan, yaitu ketergantungan pada koneksi internet yang stabil, keterbatasan fitur versi gratis, serta adanya template yang berbayar. Kemudian ukuran teks yang kecil menyulitkan peserta didik membaca materi yang panjang dan media ini hanya mengandalkan aspek visual sehingga Sebagian peserta didik kesulitan memahami materi. Proses pembuatan media memerlukan waktu yang lama bagi guru dan dalam pelaksanaannya guru menghadapi tantangan menjaga kondusivitas kelas, serta cenderung menggunakan template yang sama secara berulang. Selain itu, tidak semua sekolah memiliki fasilitas pendukung yang memadai untuk mengoperasikan media ini secara optimal.

3. Kemampuan Berpikir Kritis

a. Pengertian Berpikir Kritis

Berpikir kritis pada dasarnya merupakan kemampuan untuk mempertimbangkan, mengevaluasi, dan memaknai informasi secara objektif. Kemampuan ini melibatkan keahlian dalam memandang suatu persoalan dari

berbagai sudut pandang, menyadari asumsi-asumsi yang melandasinya, serta menarik kesimpulan yang berpijak pada bukti-bukti faktual. Dengan cara ini, berpikir kritis membantu individu dalam menghindari pola pikir yang dangkal, bias, atau tidak memiliki landasan yang jelas (Puling, Manilang, & Lawalata. 2022, hlm. 168). Berpikir kritis menjadi kemampuan penting yang harus dikembangkan agar peserta didik mampu mengambil keputusan secara tepat dan rasional. Sementara menurut Fitriani, Syaikh, & Rahmad (2021, hlm. 263) berpikir kritis merupakan aktivitas kognitif aktif yang termasuk dalam kategori kemampuan berpikir tingkat tinggi. Proses ini bertujuan untuk membangun pemahaman berdasarkan fakta-fakta yang tersedia atau untuk menyelesaikan permasalahan, melalui serangkaian tahapan yang meliputi analisis, sintesis, identifikasi dan pemahaman masalah, penarikan kesimpulan, serta evaluasi. Sejalan menurut Anwar (2023, hlm. 386) berpikir kritis merupakan kemampuan berpikir yang melibatkan proses-proses kognitif serta mendorong peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap berbagai permasalahan yang dihadapi.

Berpikir kritis dapat diartikan sebagai proses menarik kesimpulan berdasarkan pengetahuan yang dimiliki, memahami cara memanfaatkan informasi untuk menyelesaikan suatu persoalan, serta mampu mengidentifikasi dan mengakses sumber-sumber informasi yang relevan guna mendukung proses pemecahan masalah tersebut (Fauziah & Kuntoro. 2022, hlm. 54). Berpikir kritis tidak hanya berkaitan dengan pemahaman informasi, tetapi juga kemampuan memanfaatkan informasi tersebut secara tepat. Sementara menurut Triansyah, et al. (2023, hlm. 131) berpikir kritis merupakan kecakapan individu dalam menelaah suatu situasi secara objektif dan analitis sehingga mampu menghasilkan penilaian serta keputusan yang logis dan dapat dipertanggungjawabkan secara rasional.

Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu kemampuan tingkat tinggi yang digunakan dalam memecahkan masalah melalui proses identifikasi, pengamatan, penalaran, penarikan kesimpulan, serta pengambilan keputusan secara logis dan objektif. Pada jenjang Sekolah Dasar, kemampuan berpikir kritis telah mulai dikenalkan pada kelas tinggi, yakni kelas IV, V, dan VI agar

peserta didik terbiasa berpikir secara kritis sebagai bekal dalam menghadapi jenjang pendidikan berikutnya (Anggraeni, et al. 2022, hlm. 89).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang melibatkan proses menganalisis, mengevaluasi, dan mengolah informasi secara objektif untuk memahami serta menyelesaikan suatu permasalahan. Kemampuan ini menuntut individu melihat persoalan dari berbagai sudut pandang, mengenali asumsi yang ada, serta menarik kesimpulan berdasarkan bukti yang relevan sehingga menghasilkan keputusan yang logis dan dapat dipertanggungjawabkan.

b. Tujuan Berpikir Kritis

Tujuan berpikir kritis menurut Elsabrina, et al. (2022, hlm. 504) adalah untuk mendorong peserta didik dalam menghasilkan gagasan atau pemikiran baru terkait berbagai persoalan. Peserta didik akan dibiasakan untuk menyaring beragam sudut pandang sehingga mampu membedakan antara opini yang relevan, serta pendapat yang benar dan keliru. Pengembangan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik dapat membantu mereka dalam mengambil kesimpulan berdasarkan data dan fakta yang ada di lapangan. Sejalan menurut Rohmah & Ulya (2021, hlm. 144) tujuan berpikir kritis pada peserta didik Adalah untuk melatih mereka dalam mengungkapkan gagasan, memecahkan berbagai masalah, serta menyaring informasi yang diperoleh. Dengan diajarkan berpikir kritis sejak usia dini, peserta didik diharapkan dapat tumbuh menjadi individu yang lebih cermat, gigih dalam menghadapi kesulitan, dan bertanggung jawab.

Tujuan berpikir kritis lainnya menurut Diatmika & Sudirman (2024, hlm. 109) adalah untuk menguji suatu gagasan atau pendapat melalui pemahaman yang mendalam. Peserta didik perlu memfokuskan upaya berpikirnya secara aktif dalam menganalisis serta memecahkan berbagai permasalahan yang akan dijumpai di lingkungan sekitarnya, yang juga merupakan bagian dari proses belajar mereka. Sementara menurut Suatini (2019, hlm. 45) tujuan dari berpikir kritis adalah untuk menelaah serta mengevaluasi berbagai informasi yang diterima sehingga pada akhirnya proses

tersebut memungkinkan seseorang untuk dapat mengambil suatu keputusan secara lebih matang dan terarah.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan berpikir kritis bagi peserta didik adalah mendorong lahirnya gagasan baru, menyaring berbagai sudut pandang, menganalisis data dan fakta, memecahkan masalah, serta mengevaluasi informasi agar mereka dapat mengambil keputusan secara matang. Selain itu, berpikir kritis juga membentuk peserta didik menjadi individu yang cermat, gigih, dan bertanggung jawab.

c. Manfaat Berpikir Kritis

Terdapat sejumlah manfaat yang diperoleh seseorang apabila memiliki kemampuan berpikir kritis menurut Gesy, et al. (2023, hlm. 43), yaitu memudahkan dalam mengevaluasi suatu permasalahan dan berbagai sudut pandang yang beragam, menghasilkan solusi yang lebih inovatif, dapat dipercaya, mampu mengatasi masalah, serta memiliki cakupan probabilitas yang lebih luas. Kemampuan berpikir kritis memberikan sejumlah manfaat lainnya menurut Elsabrina, et al. (2022, hlm. 502), manfaat tersebut antara lain adalah memungkinkan seseorang untuk mengambil keputusan secara tepat, mempermudah pemecahan suatu kasus, meningkatkan kepekaan dan menghindari sikap meremehkan berbagai hal, menjadikan seseorang menjadi lebih siap dalam menghadapi tantangan, menelaah suatu permasalahan dari berbagai perspektif, serta menumbuhkan rasa percaya diri dan kemandirian.

Dalam dunia pendidikan, peserta didik perlu memiliki kemampuan berpikir kritis yang baik. Dengan kemampuan tersebut, peserta didik dapat merasakan berbagai manfaat, seperti mampu memberikan penjelasan sederhana secara terampil, membangun keterampilan dasar, menarik kesimpulan, menyusun penjelasan, serta meningkatkan interaksi dengan orang lain dalam berbagai kegiatan akademis di sekolah (Novianti. 2020, hlm. 39). Manfaat kemampuan berpikir kritis tidak hanya terbatas pada aktivitas akademis, tetapi juga berperan dalam pengembangan kemampuan diri peserta didik secara lebih luas. Sejalan menurut Prasetyo & Rosy (2021, hlm. 115) penerapan kemampuan berpikir kritis sangatlah penting, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah karena dapat memberikan manfaat berupa

pengembangan kemampuan dan gagasan yang kreatif, serta meningkatkan kemandirian seseorang dalam mengambil keputusan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat kemampuan berpikir kritis adalah untuk mengevaluasi masalah, menghasilkan Solusi inovatif, mengambil keputusan tepat, memecahkan kasus, meningkatkan kepekaan, menghadapi tantangan, serta menumbuhkan kepercayaan diri dan kemandirian. Dalam pendidikan, peserta didik yang berpikir kritis mampu menumbuhkan manfaat berupa memberi penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menarik kesimpulan, dan berinteraksi dengan baik.

d. Faktor yang Mempengaruhi Berpikir Kritis

Terdapat sejumlah faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis khususnya pada peserta. Faktor tersebut terbagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berkontribusi terhadap kemampuan tersebut meliputi lima aspek, yaitu kondisi fisik, motivasi, rasa cemas, tingkat perkembangan intelektual, dan interaksi. Sementara faktor eksternal yang turut berpengaruh berasal dari luar individu, yaitu lingkungan sosial (Diatmika & Sudirman. 2024, hlm. 116). Hal ini sejalan dengan pendapat lain yang mengemukakan bahwa faktor-faktor tersebut memiliki peran penting dalam mempengaruhi kemampuan berpikir kritis peserta didik. Menurut Adisty, et al. (2021, hlm. 6) kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu kondisi fisik, motivasi diri, kecemasan, perkembangan intelektual, dan interaksi. Keberadaan faktor-faktor tersebut memungkinkan peserta didik yang telah memiliki kemampuan berpikir kritis untuk mengembangkan ranah kognitifnya secara optimal. Kemampuan berpikir kritis seseorang dipengaruhi oleh sejumlah faktor lainnya, faktor tersebut menurut Ariadila, et al. (2023, hlm. 665) antara lain adalah riwayat pendidikan, pengalaman hidup yang telah dilalui, dan kondisi lingkungan sosial di sekitarnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi berpikir kritis dipengaruhi oleh faktor internal, seperti kondisi fisik, motivasi, kecemasan, perkembangan intelektual, dan interaksi.

Kemudian faktor eksternal, seperti lingkungan sosial, riwayat pendidikan, dan pengalaman hidup. Keberadaan faktor-faktor ini memungkinkan peserta didik yang telah memiliki kemampuan berpikir kritis untuk mengoptimalkan perkembangan ranah kognitifnya.

e. Indikator Berpikir Kritis

Cara mengetahui seseorang memiliki kemampuan berpikir kritis dapat diukur melalui beberapa indikator menurut Rendi, et al. (2024, hlm. 90), yaitu menganalisis suatu masalah, menggabungkan berbagai informasi, mengenali dan memecahkan masalah, serta dapat menarik kesimpulan dan mengevaluasinya. Sejalan menurut Pamungkas, et al. (2023, hlm. 5943) indikator berpikir kritis, yaitu memahami suatu informasi, menganalisis hubungan antar fakta, menilai baik-buruk atau benar dari sebuah pernyataan, serta dapat membuat kesimpulan yang masuk akal berdasarkan analisis yang telah dilakukan. Sementara menurut Ennis (2011) dalam (Arif, et al. 2020, hlm. 324) indikator berpikir kritis antara lain sebagai berikut, yaitu klasifikasi dasar (*basic clarification*), memberikan alasan untuk suatu keputusan (*the bases for a decision*), menyimpulkan (*inference*), klarifikasi lebih lanjut (*advanced clarification*), dugaan dan keterpaduan (*supposition and integration*).

Adapun menurut Jacob & Sam (2008) dalam (Ni'mah. 2022, hlm. 121), yaitu klarifikasi (*clarification*), penilaian (*assessment*), menyimpulkan (*inference*), strategi (*strategies*). Sedangkan menurut Facione (2013) dalam (Ramadhanti & Agustini. 2021, hlm. 386) terdapat enam indikator berpikir kritis antara lain adalah menginterpretasi, menganalisis, menyimpulkan, mengevaluasi, menjelaskan, dan mengatur diri.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator kemampuan berpikir kritis digunakan sebagai acuan untuk mengukur ketercapaian kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dalam penelitian ini, indikator yang digunakan mengacu pada teori yang dikemukakan oleh Facione (2013) dalam (Ramadhanti & Agustini. 2021, hlm. 386) yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Dari enam indikator yang ada, penelitian ini menggunakan empat indikator, yaitu menginterpretasi, menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan.

4. Model Problem Based Learning (PBL)

a. Pengertian Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada pemberian masalah nyata kepada peserta didik. Melalui eksplorasi terhadap masalah tersebut, peserta didik secara aktif mengontruksi pengetahuannya sendiri, mengembangkan keterampilan menyelidiki, serta mengasah kemampuan berpikir kritis dan analitis dalam menyelesaikan persoalan (Rohayati, Murfiah, & Nurfaidah. 2025, hlm. 4146). Model ini menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam pembelajaran yang berperan langsung dalam membangun pemahamannya. Sejalan menurut Agramaiya, Dahlan, & Indriyani (2025, hlm. 216) *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang berorientasi pada masalah-masalah nyata di lingkungan sekitar. Model ini mendorong peserta didik untuk terlibat dalam proses berpikir kritis sebagai Upaya memecahkan masalah dengan cara mengintegrasikan dan memanfaatkan pengetahuan awal yang dimilikinya.

Model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menjadikan masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari sebagai konteks bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah, sekaligus memahami pengetahuan serta konsep-konsep esensial dari materi yang dipelajari (Husna, Ilmi, & Gusmaneli. 2025, hlm. 78). Pembelajaran akan menjadi lebih bermakna karena peserta didik belajar melalui pengalaman langsung yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Sejalan menurut Mahliatussikah (2021, hlm. 137) *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menjadikan permasalahan nyata dalam kehidupan sebagai konteks belajar. Dengan model ini, peserta didik tidak hanya dilatih untuk mengasah kemampuan berpikir kritis dan keterampilan dalam memecahkan masalah, tetapi juga dibimbing untuk memperoleh pengetahuan serta konsep-konsep mendasar yang menjadi inti dari materi pembelajaran. Sementara menurut Wiranata, et al. (2025, hlm. 61) *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat dari proses belajar. Model ini diawali dengan penyajian permasalahan autentik atau nyata, yang kemudian digunakan sebagai

pijakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, serta membangun kemandirian dan meningkatkan rasa percaya diri peserta didik dalam menghadapi dan menyelesaikan berbagai persoalan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan menggunakan masalah nyata sebagai konteks belajar. Melalui eksplorasi terhadap masalah nyata, peserta didik secara aktif mengonstruksi pengetahuannya, mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis, serta melatih kemampuan memecahkan masalah. Model ini juga berperan dalam membangun kemandirian dan meningkatkan rasa percaya diri peserta didik dalam menghadapi berbagai persoalan dengan memanfaatkan pengetahuan awal yang dimilikinya.

b. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning* (PBL)

Pada model *Problem Based Learning*, menurut Tiyastrini (2021, hlm. 211) terdapat lima tahapan utama yang diawali dengan guru memperkenalkan suatu situasi masalah kepada peserta didik dan diakhiri dengan penyajian serta analisis terhadap hasil kerja mereka. Kelima langkah tersebut secara berurutan antara lain adalah orientasi peserta didik terhadap masalah, pengorganisasian peserta didik untuk belajar, pembimbingan penyelidikan individu maupun kelompok, pengembangan dan penyajian hasil karya, serta evaluasi dan analisis terhadap hasil pemecahan masalah. Sejalan menurut Wiranata, et al. (2025, hlm. 63) tahapan-tahapan dalam model *Problem Based Learning* terdiri atas beberapa langkah, yaitu orientasi peserta didik terhadap permasalahan, pengorganisasian peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar, peserta didik melakukan penyelidikan baik secara mandiri maupun berkelompok, menganalisis temuan dan mempresentasikan hasil sementara, serta evaluasi terhadap keseluruhan proses dan solusi yang dihasilkan. Adapun menurut Hakim (2022, hlm. 1314) langkah-langkah pembelajaran dalam model *Problem Based Learning* meliputi lima tahapan antara lain adalah orientasi peserta didik pada masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, mengembangkan dan

menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* terdiri atas lima tahapan, yaitu: 1) Orientasi peserta didik terhadap masalah, 2) Pengorganisasian peserta didik untuk belajar, 3) Pembimbingan penyelidikan individu maupun kelompok, 4) Pengembangan dan penyajian hasil karya, dan 5) Evaluasi dan analisis terhadap proses pemecahan masalah.

c. Karakteristik Model *Problem Based Learning* (PBL)

Karakteristik dari model *Problem Based Learning* adalah penyajian suatu permasalahan pada tahap awal kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan rangsangan belajar kepada peserta didik (Setyani & Amidi. 2022, hlm. 532). Permasalahan berfungsi sebagai pemicu utama yang mendorong peserta didik untuk mulai berpikir dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Sejalan menurut Kusumawardani, Rusijono, & Dewi (2022, hlm. 1419) karakteristik utama dari model *Problem Based Learning* adalah penyajian permasalahan kontekstual yang menantang dan relevan dengan dunia nyata sebagai pemicu awal pembelajaran. Permasalahan ini bertujuan untuk membangkitkan minat peserta didik agar terlibat aktif dalam proses pencarian solusi. Sebagai tahap akhir, peserta didik diharapkan mampu menghasilkan sebuah karya atau produk yang dapat mempresentasikan pemecahan masalah yang telah ditemukan, sekaligus berfungsi sebagai sarana evaluasi dan refleksi terhadap proses belajar yang telah dilalui.

Adapun menurut Hamdani, Nurhafsah, & Rustini (2022, hlm. 463) karakteristik dari model *Problem Based Learning* adalah penempatan permasalahan kontekstual sebagai dasar proses pembelajaran. Pemilihan masalah yang akan diangkat dalam pembelajaran tidak dapat dilakukan secara sembarangan, melainkan harus memenuhi kriteria tertentu, yakni bersifat nyata (autentik), dipandang penting oleh peserta didik dan lingkungan sosialnya, serta memiliki keterkaitan dengan berbagai disiplin ilmu.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* memiliki karakteristik dalam penyajian masalah kontekstual

dan autentik di awal pembelajaran untuk merangsang minat dan keaktifan peserta didik dalam mencari solusi. Masalah yang diangkat harus relevan dengan dunia nyata serta terkait dengan berbagai disiplin ilmu. Pada tahap akhirnya, peserta didik diharapkan menghasilkan karya atau produk yang mempresentasikan pemecahan masalah sekaligus menjadi bahan evaluasi dan refleksi.

d. Kelebihan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Kelebihan model *Problem Based Learning* sangat beragam, yaitu model ini tidak hanya memfasilitasi pemahaman materi yang lebih mendalam, tetapi juga melatih kapasitas berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah kompleks. Model ini juga efektif dalam mengembangkan keterampilan interpersonal, seperti kolaborasi, komunikasi efektif, dan apresiasi terhadap perspektif lain. Selain itu, model ini mampu meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik yang berujung pada efektivitas pembelajaran yang lebih tinggi (Mahliatussikah. 2021, hlm. 138). Model *Problem Based Learning* mampu mengembangkan kemampuan peserta didik secara menyeluruh, baik dari aspek kognitif maupun sosial. Sejalan menurut Rakhmawati (2021, hlm. 554) model *Problem Based Learning* memiliki sejumlah kelebihan, antara lain mampu mengasah kemampuan berpikir kritis peserta didik, mendorong tumbuhnya inisiatif dalam bekerja, membangkitkan motivasi internal untuk belajar, serta mengembangkan keterampilan interpersonal melalui kerja sama dalam kelompok. Sementara menurut Cahyanti, et al. (2024, hlm. 228) kelebihan model *Problem Based Learning* terletak pada kemampuannya menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Ketika masalah yang diangkat dalam pembelajaran mencerminkan realitas kehidupan sehari-hari, peserta didik cenderung lebih termotivasi dan berminat untuk mendalami materi yang diajarkan.

Model *Problem Based Learning* memiliki kelebihan dalam membantu guru mengajar melalui pembelajaran berbasis masalah nyata, serta menjadikan proses belajar-mengajar lebih komunikatif dan menarik. Model ini juga mendorong peserta didik untuk mengemukakan beragam gagasan, jawaban,

dan Solusi dalam menyelesaikan masalah, mampu menghasilkan ide atau ungkapan baru dan unik, serta mencari pemaknaan yang lebih mendalam terhadap suatu pemecahan masalah melalui Langkah-langkah yang terperinci (Armana, Lasmawan, & Sriartha. 2020, hlm. 68). Model ini dapat mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir mendalam peserta didik dalam menghadapi suatu permasalahan. Sementara menurut Hakim (2022, hlm. 1315) terdapat beberapa kelebihan utama dalam penerapan model *Problem Based Learning*, yaitu model ini tidak hanya melatih peserta didik untuk berpikir kritis dan terampil dalam memecahkan masalah, tetapi juga mendorong peningkatan partisipasi aktif peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Dengan belajar sambil mempraktikkan, peserta didik menjadi terbiasa menggunakan sumber belajar yang tepat. Kemudian kegiatan pembelajaran menjadi lebih kondusif dan efektif karena peserta didik dituntut untuk senantiasa terlibat secara aktif.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* memiliki berbagai kelebihan, yaitu model ini tidak hanya memfasilitasi pemahaman materi secara mendalam dan melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah yang kompleks, tetapi juga mengembangkan keterampilan interpersonal, seperti kolaborasi dan komunikasi. Model ini juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna sehingga meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, serta inisiatif peserta didik. Kemudian menciptakan proses pembelajaran yang lebih komunikatif, kondusif, dan efektif, serta membiasakan peserta didik untuk menghasilkan beragam gagasan atau solusi.

e. Kekurangan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Kekurangan model *Problem Based Learning* antara lain adalah jika peserta didik mengalami kegagalan atau kurangnya rasa percaya diri yang disertai minat rendah dapat menyebabkan keengganan untuk mencoba kembali. Model ini juga menuntut persiapan waktu yang relatif lama, ditambah dengan risiko menurunnya motivasi apabila peserta didik tidak memahami urgensi dari masalah yang dipecahkan. Kemudian tidak semua guru memiliki kompetensi yang memadai untuk membimbing peserta didik mencapai tahap pemecahan

masalah secara efektif (Rakhmawati. 2021, hlm. 554). Keberhasilan penerapan model ini sangat bergantung pada kesiapan peserta didik dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Sejalan menurut Mubarak, Dzaky, & Syahrani (2024, hlm. 1103) kekurangan model *Problem Based Learning* adalah peserta didik yang memiliki minat atau kepercayaan diri rendah akan menganggap masalah yang dihadapi terlalu sulit sehingga cenderung tidak termotivasi untuk mencoba menyelesaikannya. Model ini juga seringkali memerlukan waktu yang lebih lama dalam prosesnya dan membutuhkan dukungan materi yang kaya, serta fasilitas untuk penyelidikan atau riset secara mendalam.

Model *Problem Based Learning* memiliki sejumlah kekurangan, yaitu proses perancangan dan pelaksanaan pembelajaran dengan model ini cenderung membutuhkan alokasi waktu yang lebih lama. Keberhasilannya juga sangat bergantung pada ketersediaan fasilitator yang terampil serta panduan yang jelas dalam membimbing peserta didik. Selain itu, tidak seluruh materi pelajaran dapat diakomodasi secara optimal melalui model ini dan penilaian terhadap pemahaman peserta didik secara konsisten cukup sulit untuk dilakukan (Mahliatussikah. 2021, hlm. 139). Penerapan model ini memerlukan perencanaan yang matang serta kesiapan guru agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif. Sementara menurut Rahmaniati, Erlina, & Rahmadini (2025, hlm. 81) model *Problem Based Learning* memiliki kekurangan, salah satunya adalah keterbatasannya dalam penerapan karena tidak seluruh mata pelajaran atau materi pembelajaran dapat diimplementasikan secara optimal menggunakan model ini. Sejalan menurut Hakim (2022, hlm. 1315) terdapat beberapa kekurangan dalam implementasi model *Problem Based Learning* diantaranya, yaitu model ini tidak dapat diaplikasikan secara efektif untuk seluruh materi pembelajaran. Model ini juga memerlukan durasi yang lebih panjang untuk menuntaskan materi. Peserta didik yang belum terlatih dalam menganalisis masalah akan mengalami kesulitan, mengingat tingkat keinginan setiap peserta didik dalam menyelesaikan tugas tidaklah sama. Selain itu, guru kerap menghadapi tantangan dalam mengontrol jalannya diskusi atau tugas, terutama ketika jumlah peserta didik dalam satu kelas tergolong banyak.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* memiliki beberapa kekurangan, antara lain memerlukan waktu persiapan dan pelaksanaan yang relatif lama, tidak cocok untuk semua mata pelajaran, serta sangat bergantung pada kompetensi guru dalam membimbing dan mengelola kelas. Dari sisi peserta didik, mereka yang memiliki minat atau kepercayaan diri rendah cenderung enggan mencoba karena menganggap masalah terlalu sulit. Selain itu, penilaian pemahaman peserta didik secara konsisten cukup sulit dilakukan dan motivasi dapat menurun jika urgensi masalah tidak dipahami. Model ini juga membutuhkan dukungan materi yang kaya dan fasilitas riset yang memadai.

5. Pembelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang berfokus pada pemahaman terhadap lingkungan sekitar melalui pengamatan berbagai fenomena, baik yang bersifat alamiah maupun sosial (Cahyani. 2023, hlm. 139). Dengan begitu, pembelajaran IPAS memiliki cakupan yang luas karena mengintegrasikan kajian alam dan sosial dalam satu kesatuan pembelajaran. Sementara menurut Susilowati (2023, hlm. 189) IPAS merupakan mata pelajaran yang mengkaji tentang makhluk hidup (biotik) dan makhluk tak hidup (abiotik) beserta segala interaksi yang terjadi di alam semesta dan IPAS juga mempelajari kehidupan manusia dalam dua perspektif sekaligus, yakni sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang senantiasa berinteraksi dengan lingkungannya.

Secara mendasar, pembelajaran IPAS dirancang dengan sejumlah tujuan spesifik. Pertama, untuk memperluas wawasan dan memicu rasa ingin tahu peserta didik terhadap lingkungan sekitarnya, sebab sumber belajar tidak terbatas pada buku teks, melainkan juga mencakup konteks kehidupan nyata. Kedua, untuk mengembangkan potensi dan bakat yang dimiliki peserta didik karena proses belajar tidak hanya berfokus pada aspek teoritis, tetapi juga melibatkan aktivitas praktik secara langsung (Andreani & Gunansyah. 2023, hlm. 1851).

Pengembangan konsep pada mata pelajaran IPAS disusun dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, khususnya pada jenjang Sekolah

Dasar. Peserta didik usia SD cenderung memandang segala sesuatu secara konkret, menyeluruh, dan sebagaimana adanya. Mereka juga memandang lingkungan sekitarnya sebagai satu kesatuan yang utuh dan belum mampu berpikir secara terpisah-pisah (Anisah. et al. 2023, hlm. 202). Sejalan dengan karakteristik tersebut, maka pembelajaran IPAS diharapkan dapat mengarahkan peserta didik untuk mampu mengelola dan menyikapi lingkungan alam dan sosial secara menyeluruh dan berkesinambungan (Marwa, Usman, & Qodriani. 2023, hlm. 55).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS dirancang untuk mengkaji fenomena alam dan kehidupan sosial secara menyeluruh dengan tujuan memperluas wawasan, membangkitkan rasa ingin tahu, serta mengembangkan potensi peserta didik melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan praktik langsung. Memperhatikan karakteristik peserta didik di Sekolah Dasar yang berpikir secara konkret dan utuh, pembelajaran IPAS diarahkan agar mereka mampu mengelola dan menyikapi lingkungan alam dan sosial secara menyeluruh dan berkesinambungan.

6. Hasil Peneliti Terdahulu

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

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti dan Tahun	Judul	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Larasaty, Nurhasanah, & Novitasari (2024)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPS Kelas V SDN 3 Taman Ayu	Kuantitatif eksperimen	Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran <i>Numbered Head Together</i> (NHT) berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($9,767 \geq 1,685$) dan nilai signifikansi

No	Nama Peneliti dan Tahun	Judul	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
				$0,001 \leq 0,05$. Selain itu, hasil uji <i>effect size</i> sebesar 3,088 termasuk kategori besar. Peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik ditunjukkan dengan 70% peserta didik mencapai nilai di atas KKM setelah perlakuan.
2.	Febrianti (2019)	Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Numbered Head Together</i> (NHT) dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran IPS	Kuantitatif eksperimen	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan berpikir kritis peserta didik di kelas eksperimen. Hal ini dibuktikan dengan nilai t_{hitung} sebesar 2,89 yang lebih besar dibandingkan t_{tabel} sebesar 2,025. Selain itu, rata-rata nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen sebesar 76,80 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 72,70.
3.	Fitri, et al. (2026)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Numbered Head Together</i> (NHT) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SDN 2 Sindanggalih	Kuantitatif eksperimen	Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe <i>Numbered Head Together</i> (NHT) berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat dari 56,1 menjadi 91,05, sedangkan kelas kontrol meningkat dari

No	Nama Peneliti dan Tahun	Judul	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
				55,5 menjadi 88,3. Model kooperatif tipe <i>Numbered Head Together</i> (NHT) terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.
4.	Riyani & Budiharti (2026)	Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Numbered Head Together</i> (NHT) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas IV di SD Muhammadiyah Integratif Dukun	Kuantitatif eksperimen	Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe <i>Numbered Head Together</i> (NHT) berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis matematis peserta didik. Hasil uji <i>Independent Sample T-Test</i> memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,007 < 0,05$. Rata-rata <i>posttest</i> kelas eksperimen sebesar 80 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 70,2.
5.	Putra & Rahayu (2021)	Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran <i>Numbered Head Together</i> terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Tematik Muatan Pembelajaran Matematika	Meta-analisis	Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran <i>Numbered Head Together</i> (NHT) mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Rata-rata nilai <i>pretest</i> sebesar 66,116 meningkat menjadi 79,301 pada <i>posttest</i> dengan peningkatan rata-rata sebesar 13,185. Hasil uji <i>paired sample t-test</i> menunjukkan nilai

No	Nama Peneliti dan Tahun	Judul	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
				signifikansi sebesar $0,003 < 0,05$ sehingga model kooperatif tipe <i>Numbered Head Together</i> (NHT) berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.
6.	Amalia, Junedi, & Dewi (2025)	Penggunaan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Perubahan Wujud Benda	Kuantitatif eksperimen	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran <i>Wordwall</i> efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata <i>pretest</i> sebesar 44,13 menjadi 94,5 pada <i>posttest</i> . Selain itu, hasil uji N-Gain sebesar 0,9016 atau 90,16% termasuk kategori tinggi.
7.	Octavia & Satianingsih (2024)	Pengaruh Media Digital <i>Wordwall</i> Berbasis Web Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar	Kuantitatif eksperimen	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital <i>Wordwall</i> berbasis web berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata <i>posttest</i> kelas eksperimen sebesar 73,45 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 47,10. Selain itu, hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Larasaty, Nurhasanah, & Novitasari (2024) terletak pada penggunaan model kooperatif tipe *Numbered Head Together* dan variabel yang diteliti, yaitu kemampuan berpikir kritis. Perbedaannya terletak pada media pembelajaran, mata pelajaran, serta subjek penelitian. Penelitian tersebut mengkaji kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran IPS, sedangkan penelitian ini menggunakan media *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Febrianti (2019) terletak pada penggunaan model kooperatif tipe *Numbered Head Together* dan fokus penelitian terhadap kemampuan berpikir kritis. Perbedaannya terletak pada penggunaan media pembelajaran dan mata pelajaran yang diteliti. Penelitian tersebut menerapkan model kooperatif tipe *Numbered Head Together* pada pembelajaran IPS tanpa penggunaan media *Wordwall*, sedangkan penelitian ini menerapkan model kooperatif tipe *Numbered Head Together* berbantuan media *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitri, et al. (2026) terletak pada penerapan model kooperatif tipe *Numbered Head Together* dan kemampuan berpikir kritis sebagai variabel yang diteliti. Perbedaannya terdapat pada penggunaan media pembelajaran dan mata pelajaran. Penelitian tersebut hanya berfokus pada penerapan model kooperatif tipe *Numbered Head Together* terhadap kemampuan berpikir kritis, sedangkan penelitian ini mengkombinasikan model kooperatif tipe *Numbered Head Together* dengan media *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Riyani & Budiharti (2026) terletak pada penerapan model kooperatif tipe *Numbered Head Together* dan variabel terikat berupa kemampuan berpikir kritis. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang diteliti. Penelitian tersebut berfokus pada kemampuan berpikir kritis matematis, sedangkan penelitian ini

berfokus pada kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran IPAS dengan berbantuan media *Wordwall*.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Putra & Rahayu (2021) terletak pada penerapan model kooperatif tipe *Numbered Head Together* dan fokus terhadap kemampuan berpikir kritis. Perbedaannya terletak pada metode penelitian dan mata pelajaran. Penelitian tersebut menggunakan metode meta-analisis terhadap penelitian mengenai model kooperatif tipe *Numbered Head Together* pada pembelajaran tematik muatan matematika, sedangkan penelitian ini menggunakan metode *quasi experiment* dengan menerapkan model kooperatif tipe *Numbered Head Together* berbantuan media *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Amalia, Junedi, & Dewi (2025) terletak pada penggunaan media *Wordwall* dan variabel yang diteliti, yaitu kemampuan berpikir kritis. Perbedaannya terletak pada model pembelajaran dan materi yang digunakan. Penelitian tersebut berfokus pada penggunaan media *Wordwall* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada materi Perubahan Wujud Benda, sedangkan penelitian ini menggunakan media *Wordwall* sebagai media pendukung model kooperatif tipe *Numbered Head Together* dalam pembelajaran IPAS materi Kegiatan Jual Beli.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Octavia & Satianingsih (2024) terletak pada penggunaan media *Wordwall* dan variabel kemampuan berpikir kritis. Perbedaannya terletak pada penerapan model pembelajaran dan mata pelajaran. Penelitian tersebut berfokus pada pengaruh media *Wordwall* terhadap kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran IPS, sedangkan penelitian ini mengombinasikan media *Wordwall* dengan model kooperatif tipe *Numbered Head Together* dalam pembelajaran IPAS.

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Numbered Head Together* dan media *Wordwall* dapat digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Berbagai hasil penelitian terdahulu

menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Numbered Head Together* maupun penggunaan media *Wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Selain itu, penerapan model kooperatif tipe *Numbered Head Together* dapat mendorong keterlibatan peserta didik melalui kegiatan diskusi dan kerja sama kelompok, sedangkan penggunaan media *Wordwall* dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Temuan-temuan tersebut menjadi landasan yang mendukung pelaksanaan penelitian ini.

B. Kerangka Pemikiran

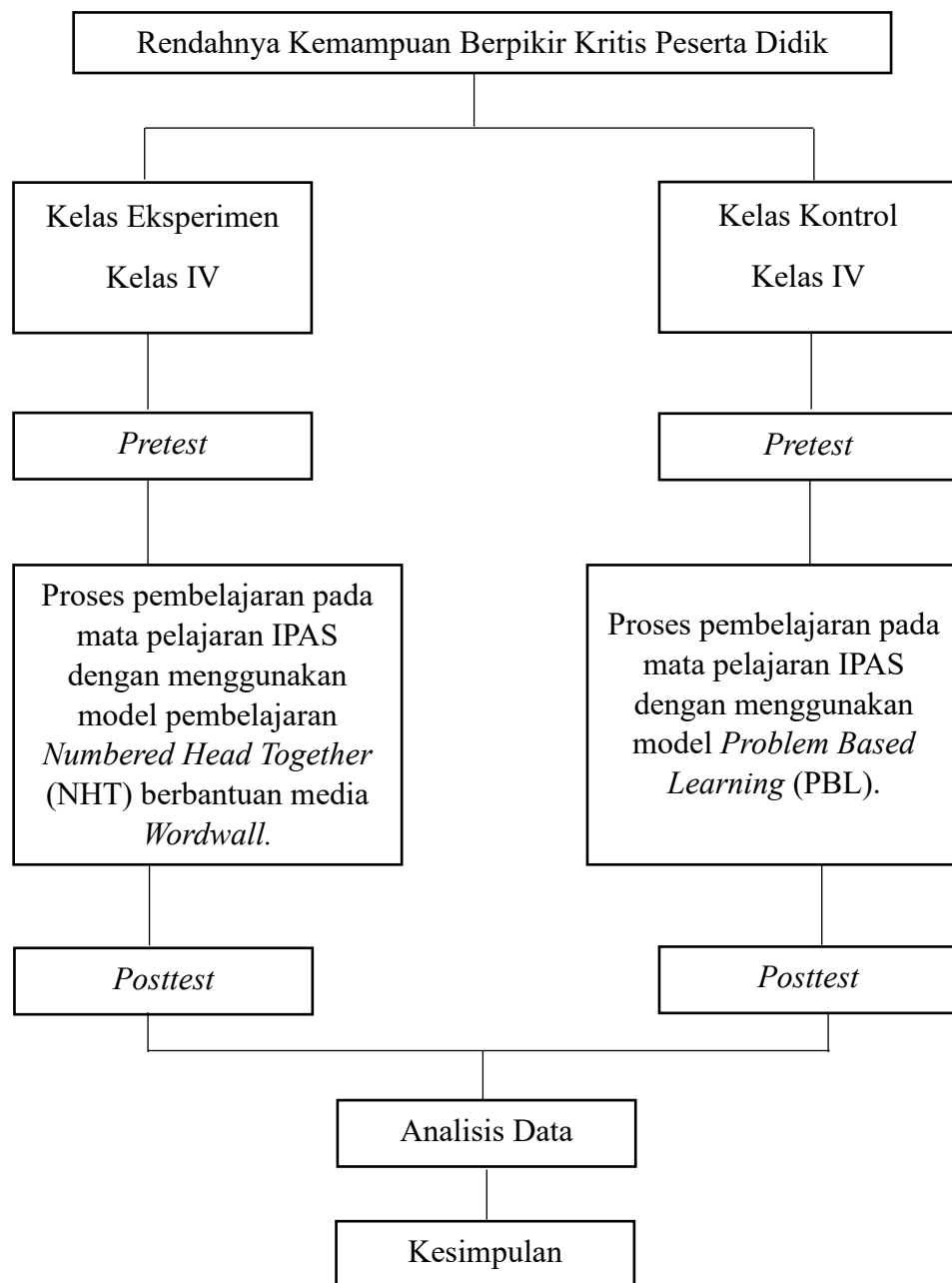
Kerangka pemikiran adalah cara berpikir yang dirancang berdasarkan penelitian. Menurut Syahputri, Fallenia, & Syafitri (2023, hlm. 161) kerangka berpikir atau kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi, dan kajian kepustakaan. Oleh karena itu, kerangka berpikir menurut teori, dalil, atau konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian. Di dalam kerangka pemikiran variabel-variabel penelitian dijelaskan secara mendalam dan relevan dengan permasalahan yang diteliti sehingga dapat dijadikan dasar untuk menjawab permasalahan penelitian. Selain itu, kerangka berpikir berfungsi sebagai alat bantu peneliti dalam merancang analisis dan menyusun argumen atau asumsi yang akan dibuktikan dalam penelitian.

Pada penelitian ini, fokus utama terletak pada variabel kemampuan berpikir kritis peserta didik yang masih rendah dalam mata Pelajaran IPAS. Penelitian ini melibatkan sampel dari dua kelas, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) yang berbantuan media *Wordwall*, sementara kelas kontrol menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) tanpa intervensi tambahan. Penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) serta media *Wordwall* diharapkan dapat membuat proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis di Sekolah Dasar menjadi lebih efektif, menyenangkan, menarik, dan bermakna.

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini berawal dari rendahnya kemampuan berpikir kritis. Peneliti mengambil solusi untuk masalah tersebut dengan melakukan beberapa tahapan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada tahap awal kelas eksperimen, peneliti memberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik. Kemudian pada proses pembelajaran dilakukan dengan menerapkan model kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) berbantuan media *Wordwall* dengan tahapan persiapan perangkat pembelajaran oleh guru, pembentukan kelompok heterogen disertai pemberian nomor identitas, pemberian tugas atau permasalahan, diskusi kelompok, pemanggilan nomor secara acak oleh guru untuk mempresentasikan hasil diskusi, dan penarikan kesimpulan. Selanjutnya di tahap akhir kelas eksperimen, peneliti memberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui pengetahuan akhir peserta didik di kelas tersebut.

Pada tahap awal kelas kontrol, peneliti memberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik. Kemudian proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan tahapan orientasi peserta didik pada masalah, pengorganisasian peserta didik untuk belajar, pembimbingan penyelidikan individu maupun kelompok, pengembangan dan penyajian hasil karya, serta evaluasi dan analisis terhadap proses pemecahan masalah. Selanjutnya di tahap akhir kelas kontrol, peneliti memberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui pengetahuan akhir peserta didik di kelas tersebut. Kedua hasil yang didapatkan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan kesimpulan pada akhir penelitian.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, maka peneliti akan melakukan penelitian untuk mengatasi permasalahan rendahnya berpikir kritis peserta didik di Sekolah Dasar. Kerangka pemikiran tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 2. 1 Skema Kerangka Pemikiran

C. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian adalah Firdaus, et al. (2023, hlm. 206) adalah sesuatu yang dianggap benar, tanpa harus memberikan bukti. Sedangkan menurut Irfan (2018, hlm. 293) asumsi atau anggapan dasar ialah anggapan yang menjadi titik tolak penelitian. Asumsi secara implisit terkandung dalam paradigma,

perspektif, dan kerangka teori yang digunakan dalam penelitian. Asumsi umumnya diterima begitu saja sebagai suatu yang benar dengan sendirinya. Pada penelitian ini, variable yang mempengaruhi, yaitu model kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) berbantuan *Wordwall*, sedangkan variable yang dipengaruhi adalah kemampuan berpikir kritis.

Berpikir kritis merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang melibatkan proses menganalisis, mengevaluasi, dan mengolah informasi secara objektif untuk memahami serta menyelesaikan suatu permasalahan. Kemampuan ini penting dimiliki peserta didik karena menjadi modal utama agar mereka tidak hanya sekadar menghafal pelajaran, tetapi benar-benar paham maksudnya. Dengan terbiasa berpikir kritis, peserta didik akan lebih mandiri dalam mencari solusi, berani bertanya, dan lebih teliti dalam menerima informasi. Model kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) adalah pembelajaran berkelompok yang memberikan nomor identitas dan tanggung jawab kepada setiap anggota kelompok untuk mendorong interaksi diskusi sehingga keaktifan serta pemahaman belajar dapat meningkat secara merata. Sementara *Wordwall* merupakan platform pembelajaran berbasis web yang menyediakan berbagai fitur interaktif, seperti kuis dan permainan edukatif untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini berasumsi bahwa penerapan model kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) yang dipadukan dengan media *Wordwall* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik di Sekolah Dasar. Asumsi ini didasari oleh keyakinan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) berbantuan media *Wordwall* mampu menyediakan pengalaman belajar yang terstruktur dan interaktif. Model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) menawarkan pembelajaran yang sistematis dan merangsang kemampuan berpikir kritis. Sementara itu, kehadiran media *Wordwall* sebagai sarana pendukung dapat menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga berpotensi meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban terhadap permasalahan atau fokus penelitian yang merupakan kesimpulan sementara yang memerlukan pembuktian berdasarkan analisis data empiris (Abubakar. 2021, hlm. 41). Berdasarkan teori dan kerangka berpikir yang telah dipaparkan tersebut, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- a. H_0 : Tidak terdapat perbedaan antara kemampuan berpikir kritis peserta didik yang menggunakan model kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) berbantuan media *Wordwall* dengan peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) di kelas IV SD.
 H_1 : Terdapat perbedaan antara kemampuan berpikir kritis peserta didik yang menggunakan model kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) berbantuan media *Wordwall* dengan peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) di kelas IV SD.
- b. H_0 : Tidak terdapat pengaruh antara kemampuan berpikir kritis peserta didik yang menggunakan model kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) berbantuan media *Wordwall* dengan peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) di kelas IV SD.
 H_1 : Terdapat pengaruh antara kemampuan berpikir kritis peserta didik yang menggunakan model kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) berbantuan media *Wordwall* dengan peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) di kelas IV SD.