

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memberikan Gambaran sistematis untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu belajar siswa dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai. Artinya, Model pembelajaran adalah cara yang terstruktur untuk mengatur proses belajar agar membantu siswa mencapai tujuan belajar tertentu dengan lebih baik. (Sarumaha, M, 2023 hlm, 5). Model pembelajaran Adalah sebuah model konsep yang menunjukkan Langkah-langkah sistematis dalam mengatur kegiatan belajar untuk meraih tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, model pembelajaran berfungsi sebagai cara untuk merancang pengalaman belajar sehingga kegiatan belajar mengajar dapat dilaksanakan dengan baik, menarik, mudah dimengerti, dan mengikuti urutan yang jelas. (Octavia, S. A. 2020, hlm, 13).

Model pembelajaran adalah sebuah proses perencanaan yang berfungsi sebagai panduan dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, model pembelajaran juga merupakan salah satu pendekatan yang diterapkan untuk menciptakan perubahan perilaku murid sehingga dapat meningkatkan semangat dalam proses belajar (Ponidi, N. A. K. D., et, al 2021, hlm, 10). Model juga dapat dipandang sebagai upaya dan untuk mengkonkretkan sebuah teori sekaligus juga merupakan sebuah analogi dan representasi dari variable-variabel yang terdapat di dalam teori tersebut. (Mirdad & Pd, 2020. hlm, 15). Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar murid untuk mencapai tujuan belajar tertentu, model pembelajaran dimaksud sebagai Gambaran atau

kosepsi bagaimana sebuah pembelajaran dilakukan. (Hendracitra, 2021. hlm, 2), berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka atau konsep yang sistematis dan terstruktur yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang serta melaksanakan proses pembelajaran.

Berdasarkan hal diatas, disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka atau konsep yang sistematis dan terstruktur yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang, mengorganisasikan, dan melaksanakan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif serta mendorong peserta didik belajar secara aktif.

Model pembelajaran membantu guru mengatur kegiatan belajar agar tujuan pembelajaran tercapai secara efektif, menarik, dan mudah dipahami, serta mampu mendorong perubahan perilaku dan meningkatkan semangat belajar peserta didik.

1. Ciri- ciri Model Pembelajaran

Menurut (Mirdad & Pd, 2020, hlm. 16) mengungkapkan ciri-ciri model-model pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, model penelitian kelompok disusun oleh Herbert Thelen dan berdasarkan teori John Dewey, model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
- 2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu. Misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
- 3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model Synectic dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
- 4) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan : a) urutan langkah-langkah pembelajaran (syntax); a) adanya prinsip-

prinsip reaksi; c) sistem sosial; d) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.

- 5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi ; a) dampak pembelajaran, y aitu hasil belajar yang diukur; b) dampak penggiring yaitu hasil belajar jangka panjang.
- 6) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Sejalan dengan pendapat (Putri, 2023. hlm 5) menyatakan bahwa setiap model pembelajaran memiliki ciri-ciri khusus. Berikut Adalah beberapa ciri umum yang sering terdapat dalam model pembelajaran diantaranya yaitu :

- 1) Tujuan pembelajaran yang jelas

Setiap model pembelajaran memiliki tujuan yang spesifik dan terukur. Tujuan ini dirancang untuk mengarahkan siswa dalam mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.

- 2) Fokus pada interaksi

Banyak model pembelajaran yang menekankan pentingnya interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, atau siswa dengan sumber belajar. Interksi ini berfungsi untuk membangun pemahaman yang lebih baik dan memfasilitasi pembelajaran yang aktif.

- 3) Aktif, konstruktif dan kolaboratif

Model pembelajaran yang efektif mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa memiliki peran aktif dalam membangun pengetahuan dan pemahaman mereka sendiri melalui refleksi, diskusi, eksperimen dan kolaborasi dengan teman sekelas.

4) Penggunaan sumber belajar yang beragam

Model pembelajaran menggabungkan penggunaan beragam sumber belajar, termasuk buku teks, materi online, media visual, percakapan, permainan, dan sebagainya. Hal ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui berbagai cara yang sesuai dengan gaya belajar mereka.

5) Pembelajaran berbasis masalah

Beberapa model pembelajaran mengadopsi pembelajaran berbasis masalah, dimana siswa diberi tantangan, atau masalah nyata yang harus mereka selesaikan. Model ini mendorong siswa untuk mengembangkan ketrampilan pemecahan masalah, analisis dan berpikir kritis.

6) Evaluasi yang beragam

Model pembelajaran menggabungkan berbagai metode evaluasi untuk mengukur pencapaian siswa. Evaluasi dapat mencakup tugas tulis, proyek, presentasi, ujian, diskusi kelompok, atau penilaian formatif yang terjadi selama proses pembelajaran.

7) Adaptasi terhadap kebutuhan murid

Model pembelajaran yang efektif mampu menyesuaikan pembelajar dengan kebutuhan dan karakteristik murid. Guru memahami perbedaan individual siswa dan memodifikasi strategi pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan mereka.

8) Pembelajaran berkelanjutan

Model pembelajaran mendorong pembelajaran sepanjang hayat. Siswa diajarkan untuk menjadi pelajar mandiri yang terus mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mereka diluar lingkungan sekolah

Dari pendapat-pendapat di atas, disimpulkan bahwa model pembelajaran yang efektif harus memiliki landasan teori yang jelas,

tujuan yang spesifik, komponen struktural lengkap, mendorong pembelajaran aktif dan kolaboratif, serta mampu beradaptasi dengan kebutuhan murid.

2. Macam-macam Model Pembelajaran

(Kasmiati, 2023) mengemukakan ada beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar, diantaranya yaitu :

1) Model *Project Based Learning* (PjBL)

Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang memulai atau berangkat dari sebuah proyek untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai langkah awal untuk memperoleh dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman kegiatan kehidupan nyata. Pembelajaran berbasis proyek dirancang untuk digunakan dalam masalah kompleks yang perlu diselidiki dan dipahami siswa.

2) Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berbasis masalah adalah pendekatan yang menanamkan pengetahuan baru kepada siswa dengan menghadirkan masalah di awal untuk dipecahkan oleh siswa.

3) Model *Inquiry Based Learning*

Model pembelajaran berbasis Inquiry Adalah pembelajaran yang memungkinkan siswa secara mandiri mengajukan pertanyaan, melakukan penelitian atau penelusuran, mengikuti tes, atau penelitian untuk mendapatkan informasi yang mereka butuhkan.

Menurut A Nurdyansyah dalam (Kasmiati, 2023, hlm 27) mengungkapkan bahwa pembelajaran inquiry Adalah

pembelajaran dimana siswa mencari informasi atau pemahaman untuk diselidiki, dimulai dengan melakukan pengamatan, mengajukan pertanyaan, merencanakan penelitian, mengumpulkan data atau informasi dan penelitian menganalisis data, merancang Kesimpulan dan mengkomunikasikan informasi.

4) Model *Discovery Learning*

Menurut Kalana dan Wardani dalam (Kasmiati, 2023, hlm 36), mengungkapkan bahwa model Discovery adalah suatu proses di mana siswa berusaha menemukan masalah dengan menggunakan pengetahuan yang dimiliki, lalu menghasilkan informasi baru yang benar-benar relevan melalui serangkaian proses penelitian ilmiah. Dalam pembelajaran discovery, siswa terlibat aktif di dalam kelas untuk mendapatkan pengalaman serta melakukan eksperimen sehingga mereka dapat menemukan konsep.

5) Model *Cooperative Learning*

Menurut Nurdyansyah dalam (Kasmiati, 2023, hlm 40) pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan pendidikan di mana murid belajar dan berkolaborasi dalam tim kecil yang terdiri dari empat hingga lima orang dengan komposisi kelompok yang beragam. Ide keberagaman di sini mencakup susunan kelompok yang memiliki latar belakang berbeda dalam aspek prestasi akademik, variasi gender, perbedaan ras, serta kemungkinan perbedaan etnis. Pendekatan ini diterapkan untuk melatih siswa agar menghargai perbedaan dan mampu bersinergi dengan rekan-rekan yang berasal dari latar belakang yang tidak sama.

Berdasarkan hal diatas terkait berbagai macam model pembelajaran mulai dari PBL, PJBL, Inquiri hingga model

pembelajaran kooperatif yang pada dasarnya menekankan pada keaktifan dan kolaborasi, pemecahan masalah, serta pengalaman secara nyata dalam suatu pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik menggunakan model kooperatif yang dimana model pembelajaran kooperatif tidak hanya berfokus pada pemahaman konsep saja tetapi meningkatkan sikap kebersamaan dalam kegiatan kerjasama dalam kelompok, sehingga siswa dapat saling membantu, menghargai perbedaan dan meningkatkan tanggung jawab bersama dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Pengertian Model Kooperatif

Menurut (Abrori & Sumadi, 2023, hlm. 301) Kooperatif berasal dari kata cooperative yang artinya mengerjakan sesuatu Bersama-sama dengan saling membantu satu sama lain sebagai satu tim. Pembelajaran kooperatif atau cooperative learning adalah sebuah pendekatan dalam proses belajar-mengajar yang menekankan pada kolaborasi tim untuk menyelesaikan suatu permasalahan terkait materi pembelajaran.

Menurut (Hutapea, 2020, hlm.3) pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dimana system belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah empat sampai enam orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang murid untuk lebih bergairah dalam belajar. Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu jenis pembelajaran yang memprioritaskan prinsip pembelajaran yang berfokus pada siswa dalam penerapan model ini, umumnya guru berperan sebagai fasilitator selama proses belajar. Dalam kegiatan pembelajaran yang menerapkan model kooperatif, baik guru maupun siswa memiliki peran aktif, guru secara proaktif memantau keterlibatan setiap siswa dalam keseluruhan proses pembelajaran, memberikan perhatian yang setara kepada semua siswa, baik yang termasuk dalam kelompok aktif maupun yang pasif.

Terdapat berbagai macam tipe model pembelajaran *Cooperatif* menurut (Hasanah & Himami, 2021, hlm.7) ada berbagai macam tipe model pembelajaran Kooperatif diantaranya:

a) *Student Teams Achievements Division (STAD)*

Model *Student Teams Achievements Division (STAD)* adalah model pembelajaran kooperatif sederhana yang mengutamakan kerja sama dalam kelompok heterogen untuk menguasai materi melalui diskusi dan saling membantu.

b) *Grup Investigation*

Group Investigation adalah model pembelajaran kooperatif berbasis prinsip demokratis yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk terlibat aktif melalui pilihan dan kontrol mandiri.

c) *Structural Approach*

Model ini berfokus pada penggunaan pola interaksi khusus untuk mengarahkan cara siswa bekerja sama, model ini menekankan pada struktur tugas yang mengharuskan siswa saling membantu dalam kelompok kecil dengan sistem penghargaan yang bersifat kooperatif.

d) *Jigsaw*

Model pembelajar jigsaw adalah model yang mengedepankan ketergantungan positif melalui pembagian tanggung jawab materi. Dalam model ini, siswa awalnya berada di “kelompok asal” sebelum memisahkan diri ke “kelompok ahli” untuk mendalami sub-topik spesifik bersama anggota dari kelompok lain. Setelah menguasai materi tersebut para ahli kembali ke kelompok asal mereka untuk mengajarkan bagiannya kepada rekan setim, sehingga keberhasilan kolektif bergantung pada kemampuan setiap individu dalam menyampaikan keahliannya masing-masing.

e) *Teams Games Tournament (TGT)*

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) merupakan tipe kooperatif yang unik karena memadukan peran tutor sebaya

dengan unsur permainan dan kompetisi sehat untuk menciptakan suasana belajar yang rileks namun bertanggung jawab.

f) *Two Stay- Two Stray*

Model pembelajaran *Two Stay- Two Stray* (TS-TS) merupakan model pembelajaran yang mendorong pertukaran informasi antara kelompok secara dinamis. Dalam model ini, kelompok yang terdiri dari empat orang dibagi perannya setelah menyelesaikan tugas, dua anggota “bertemu” ke kelompok lain untuk mencari informasi, sementara anggota kelompok lainnya “tinggal” di kelompok asal untuk membagikan hasil kerja mereka kepada tamu yang datang.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achivement Division* (STAD), karena mendorong keaktifan setiap siswa dalam proses belajar, meningkatkan interaksi dan saling membantu antar anggota kelompok, serta memberikan motivasi.

c. **Pengertian Model Kooperatif Tipe *Student Teams Achivement Division* (STAD)**

Menurut Pendapat Slavina dalam (Rahmawati, R., 2023) berpendapat bahwa pembelajaran *Student Teams Achivement Division* (STAD) merupakan model pembelajaran tipe kooperatif, yang dimana guru membagi murid menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang yang terdiri dari laki-laki maupun perempuan. Sejalan dengan pendapat Wulandari,I.,& Kunci,K. (2022, hlm. 18) mengemukakan Pembelajaran *Student Temas Achievement Division* (STAD) merupakan salah satu tipe pembelajaran *kooperatif* yang menekankan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi dan mencapai prestasi secara maksimal, atau yang disebut dengan bekerja kelompok kelompok murid akan lebih bebas bertanya terhadap teman kelompoknya tentang materi yang belum di kusainya, dalam satu kelas siswa terbagi menjadi beberapa kelompok tergantung kapasitas siswa yang

terdiri dari 4-5 siswa tiap kelompok. Menurut Aris Shoimin dalam (HILDA, 2022, hlm. 10) menyatakan bahwa “Model pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggunakan system pengelompokan atau tim kecil yaitu antara 4-5 orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademis yang berbeda-beda.”

Pembelajaran kooperatif Tipe *STAD* adalah model yang memicu untuk kerja sama murid bisa berkolaborasi dalam kegiatan kelompok untuk mengungkapkan pendapat, dan membantu satu sama lain dalam sosial yang beragam untuk menguasai keterampilan yang di pelajari. Sehingga Model pembelajaran STAD menekankan interaksi antara murid melalui kerja sama dan saling membantu dalam memahami materi pembelajaran. Murid didorong untuk saling memotivasi, berdiskusi, dan bertanya kepada teman sekelompok apabila mengalami kesulitan. Kondisi ini membuat proses belajar menjadi lebih terbuka dan tidak hanya tergantung pada penjelasan guru, sehingga pemahaman konsep dapat dibangun secara kolektif melalui komunikasi dan pertukaran ide dalam kelompok.

Dapat disimpulkan berdasarkan pendapat di atas bahwasannya model pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama dalam kelompok kecil yang heterogen, yang dimana setiap kelompok berisi 4-6 anggota dengan latar belakang kemampuan yang berbeda, Dimana siswa saling berinteraksi, berdiskusi memotivasi, dan membantu satu sama lain dalam memahami materi, melalui model ini pembelajaran lebih aktif, terbuka dan pembelajaran tidak bergantung pada guru.

a) Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD

Adapun langkah-langkah model kooperatif tipe STAD, Menurut Trianto dalam (Rahmawati, R., 2023) fase-fase pembelajaran kooperatif tipe STAD (Student Teams Achievement Division) adalah :

1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa menyampikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
2. Menyajikan atau menyampikan informasi kepada murid dengan jalan mendemonstrasikan atau lewat bahan bacaan.
3. Mengorganisasikan murid dalam kelompok belajar menjelaskan kepada siswa bagaimana cara membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
4. Membimbing kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas
5. Mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah diajarkan atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
6. Memberikan penghargaan, mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Berdasarkan menurut Wulandari, I., dan Kunci.K (2022)

langkah-langkah model pembelajaran Kooperatif Tipe STAD yaitu :

- 1) Membentuk kelompok yang anggotanya 4-5 orang secara heterogen
- 2) Guru menyajikan pembelajaran
- 3) Guru memberikan tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota-anggota kelompok. Anggotanya yang sudah mengerti dapat menjelaskan pada anggota lainnya sampai semua dalam anggota dalam kelompok mengerti.
- 4) Guru memberi kuis atau pertanyaan kepada seluruh murid.
- 5) Evaluasi.
- 6) kesimpulan.

Sejalan juga dengan pendapat rusaman dalam (HILDA, 2022) Langkah-langkah model pembelajaran Kooperatif tipe STAD diantaranya :

- 1) penyampain tujuan dan motivasi.
- 2) Pembagian Kelompok.
- 3) Presentasi dari guru.
- 4) Kegiatan belajar dalam Tim
- 5) Kuis.

Berdasarkan Susanto, A dkk., (2021, hlm. 212-213) sintak atau Langkah-langkah dari model pembelajaran yaitu :

- 1) Fase 1 : menguraikan tujuan pembelajaran untuk siswa. Guru mendorong siswa dengan mengingatkan mereka untuk mengingat Kembali pengetahuan.
- 2) Fase 2 : pada fase ini guru meminta siswa untuk mengamati objek-objek dan sifat-sifat mengenai materi yang sedang disampaikan.
- 3) Fase 3 : mengelompokkan siswa. Siswa saling bertukar informasi.
- 4) Fase 4 : membimbing kelompok belajar. Murid mengolah informasi yang telah merka dapat.
- 5) Fase 5 : Evaluasi. Guru dapat mengembangkan indicator pemahaman konsep dengan menerapkan konsep secara logis.
- 6) Fase 6 : pendidik memberikan penghargaan kepada tim yang memiliki skor rata-rata paling tinggi, pada kegiatan ini pendidik mengajarkan pendidikan karater yaitu bagaimana mengelompokkan tim mana yang terbaik yan sesuai dengan kriteria untuk menjadi tim terbaik.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan, bahwa langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe STAD dimulai dari penyampaian tujuan dan meteri oleh guru hingga Kesimpulan, dan peneliti tertaring menggunakan sintak dari pendapat Susanto, A. dkk. Yang terdiri dari enam

Langkah pembelajaran diantaranya yaitu menguraikan tujuan pembelajaran, menyajikan informasi, mengatur atau membagi siswa dalam pembelajaran, memandu siswa dalam kegiatan pembelajaran, Evaluasi, dan yang terakhir pemberian penghargaan.

b) Karakteristik Model Kooperatif Tipe *Student Teams Achivements Division* (STAD)

Menurut Wulandari, I., & Kunci, K. (2022) menyatakan bahwa ada 3 karakteristik model pembelajaran *Koperatif Tipe STAD* yaitu :

1) pembelajaran secara tim.

Setiap anggota tim mampu membuat setiap siswa belajar, secara tim harus bekerjasama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kriteria keberhasilan pembelajaran oleh keberhasilan- keberhasilan tim. Setiap kelompok bersifat heterogen. Agar setiap anggota memberikan kontribusi terhadap keberhasilan kelompok.

2) didasarkan pada manajemen kooperatif.

Dalam manajemen kooperatif memiliki empat fungsi pokok antara lain fungsi perencanaan, fungsi organisasi, fungsi pelaksanaan, serta fungsi kontrol.

3) keterampilan bekerja sama.

Kemauan untuk bekerja sama itu kemudian dipraktikkan melalui aktivitas dan kegiatan yang tergambarkan dalam keterampilan bekerja sama. Dengan demikian, murid perlu di dorong untuk sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain.

Sejalan dengan pendapat (Wardana et al., 2024) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD ini memiliki karakteristik yaitu :

1) model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

- 2) model pembelajaran yang dapat membangun interaksi yang komunikatif anatar siswa dengan siswa, juga antara siswa dengan guru.
- 3) model pembelajaran yang memungkinkan siswa saling membantu, saling berbagi, dan saling bekerja sama dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru, dan.
- 4) model pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat mengerjakan soal-soal baik secara individu maupun secara bersama-sama dengan temanya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Kooperatif Tipe Student Temas Achievement Division* (STAD) memiliki karakteristik utama yang menekankan kerja tim, manajemen kooperatif, dan keterampilan bekerja sama. Pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelompok heterogen, di mana keberhasilan belajar tidak hanya dilihat dari capaian individu, tetapi juga keberhasilan kelompok secara keseluruhan. Hal ini mendorong setiap anggota kelompok untuk berkontribusi aktif demi tercapainya tujuan pembelajaran Bersama.

c) Kelebihan Model Kooperatif Tipe STAD

Menurut Roestiyah dalam (Sudarsari, I.k.G., 2021) menyatakan bahwa kelebihan dari model Kooperatif Tipe STAD diantaranya:

- 1) dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan keterampilan bertanya dan membahas suatu masalah.
- 2) dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih intensif mengadakan penyelidikan mengenai suatu masalah
- 3) dapat mengembangkan bakat kepemimpinan dan mengajarkan keterampilan berdiskusi.
- 4) dapat memungkinkan guru untuk lebih memperhatikan murid sebagai inividu dan kebutuhan belajarnya.

- 5) para siswa lebih aktif bergabung dalam pelajaran mereka dan mereka lebih aktif dalam berdiskusi.
- 6) dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan rasa menghargai, menghormati kepribadian temannya, dan menghargai pendapat orang lain.

Sedangkan menurut Slavin, Robert.E., dalam (Rahmawati, R., 2023) mengungkapkan kelebihan dari model pembelajaran *Kooperatif Tipe STAD* yaitu setiap siswa memiliki kesempatan untuk memberikan kontribusi yang substansial kepada kelompok dan posisi anggota kelompok. Menggalakan interaksi secara aktif dan positif sehingga bentuk kerjasama anggota kelompok yang menjadi lebih baik. Membantu siswa untuk memperoleh hubungan pertemanan lintas ras, suku, agama, gender, kemampuan akademis yang lebih baik dan beragam. Kelebihan lainnya yaitu :

- 1) murid bekerja sama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok.
- 2) siswa aktif membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil Bersama.
- 3) aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok.
- 4) interaksi antar murid dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat.

Sejalan dengan pendapat Roestiyah (Wardana et al., 2024) mengungkapkan kelebihan model Kooperatif tipe STAD diantaranya:

- 1) dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan keterampilan bertanya dan membahas suatu masalah.
- 2) dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih intensif mengadakan penyelidikan mengenai suatu masalah.

- 3) dapat mengembangkan bakat kepemimpinan dan mengajarkan keterampilan berdiskusi.
- 4) dapat memungkinkan guru untuk lebih memperhatikan siswa sebagai individu dan kebutuhan belajarnya.
- 5) para siswa lebih aktif bergabung dalam pelajaran mereka dan mereka lebih aktif dalam berdiskusi.
- 6) dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan rasa menghargai, menghormati pribadi temannya, dan menghargai pendapat orang lain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Kooperatif Tipe STAD* memiliki kelebihan dalam meningkatkan keaktifkan, kerja sama, dan interaksi positif antara murid. Model ini memberikan kesempatan yang luas bagi peserta didik untuk bertanya, berdiskusi, saling membantu, serta berperan sebagai tutor sebaya, sehingga mampu mengembangkan keterampilan social, kepemimpinan, dan sikap saling menghargai dalam kelompok yang heterogen. Selain itu STAD memungkinkan setiap murid berkontribusi secara optimal sesuai kemampuannya, mendorong motivasi belajar bersama, serta membantuguru memperhatikan kebutuhan belajar individu secara lebih efektif.

d) Kekurangan Model Kooperatif Tipe STAD

Selain memiliki kelebihan model pembelajaran *kooperatif Tipe STAD* memiliki kekurangan menurut Yurisa dalam (Wardana dkk., 2024) kekurangan dari pembelajaran *Kooperatif tipe STAD* adalah :

- 1) siswa tidak terbiasa dengan penggunaan pembelajaran Kooperatif Tipe STAD.
- 2) alokasi waktu yang kurang mencukupi.
- 3) guru mengalami kesulitan dalam menciptakan situasi belajar kooperatif.
- 4) siswa kurang dapat bekerjasama dengan orang yang tidak akrab.

- 5) adanya dominasi dari siswa yang pandai.

Sedangkan menurut Kurniyasih dalam (Rahmawati , R., 2023) menyatakan kekurangan model kooperatif tipe STAD diantaranya :

- 1) bila ditinjau dari sarana kelas, maka mengatur tempat duduk untuk kerja kelompok sangat menyita hal ini biasanya disebabkan belum tersedianya ruangan-ruangan khusus yang memungkinkan secara langsung dapat digunakan untuk belajar.
- 2) jumlah siswa yang besa (kelas gemuk) dapat menyebabkan guru kurang mekasimal dalam mengamati kegiatan belajar, baik secara kelompok maupun secara individu.
- 3) guru dituntut bekerja cepat dalam menyelesaikan tugas-tugas yang berkaitan dengan pembelajaran yang dilaksanakan, di antaranya mengoreksi pekerjaan siswa, menghitung skor perkembangan maupun menghitung skor rata-rata kelompok yang harus dilakukan pada stiap akhir.
- 4) Menyita waktu yang banyak dalam mempersiapkan pembelajaran.

Sedangkan berdasarkan pendapat menurut Abrori & Sumadi, (2023., hlm. 305) kelebihan medel kooperatif tipe STAD diantaranya :

- 1) kontribusi dari siswa berprestasi rendah menjadi kurang.
- 2) Siswa berprestasi tinggi akan mengarah pada kekecewaan karena peran anggota yang pandai lebih dominan.
- 3) Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk siswa sehingga sulit mencapai target kurikulum.
- 4) Membutuhkan waktu yang lebih lama sehingga pada umumnya guru tidak mau menggunakan pembelajaran kooperatif.
- 5) Membutuhkan kemampuan khusus sehingga tidak semua guru dapat melakukan pembelajaran kooperatif.
- 6) Menuntut sifat tertentu dari siswa, Misalnya sifat suka bekerja sama.

2. Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Media dapat diartikan sebagai sarana atau material yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan-pesan dalam komunikasi atau interaksi di antar individu. Saat proses belajar mengajar berlangsung di kelas, guna memperjelas informasi atau materi, guru memerlukan media atau alat bantu agar keterangan yang disampaikan kepada siswa dapat dipahami dan diterima dengan baik. Media dalam perspektif Pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap murid. Media pembelajaran umumnya didefinisikan sebagai alat, metode, dan Teknik yang digunakan untuk lebih memudahkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan murid dalam proses Pendidikan dan pengajaran yang lebih efektif. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang harus dikuasai oleh setiap guru dalam melaksanakan fungsi profesional. (Yusup et al., 2023, hlm 211).

Menurut (Hasan et al., 2021, hlm. 27) media pembelajaran Adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Sejalan dengan pendapat (Aisyah Fadila, 2023, hlm. 4) media pembelajaran Adalah alah yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karena saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar seperti Media Visual, Media Audio, dan Media Audio Visual.

Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan informasi dari guru kepada siswa agar proses komunikasi dan pembelajaran berjalan lebih efektif, jelas, dan bermakna. Dalam perspektif Pendidikan, media memiliki peran yang sangat strategis karena dapat meningkatkan motivasi, memberikan dinamika belajar, serta menunjang keberhasilan proses belajar mengajar.

a) Ciri-ciri Media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki ciri-ciri menurut (Arsyad dalam Hasan et al., 2021, hlm. 29) mengungkapkan ciri-ciri media pembelajaran di antaranya :

1) Ciri Fiksatif

Ciri ini menunjukkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, menjaga, dan membangun Kembali sebuah peristiwa atau objek yang berlangsung pada waktu tertentu tanpa batas waktu.

2) Ciri Manipulatif

Transformasi sebuah peristiwa atau objek dapat terjadi karena media memiliki sifat yang dapat dimanipulasi. Peristiwa yang berlangsung selama sehari-hari atau bahkan berbulan-bulan dapat ditampilkan pada siswa dalam rentang waktu yang jauh lebih singkat, antara lima hingga sepuluh menit. Selain dapat dipercepat, sebuah peristiwa juga bisa diperlambat saat memutar Kembali hasil video.

3) Ciri Distributif

Ciri distribusi media memungkinkan sebuah objek atau peristiwa dipindahkan melalui ruangan, sekaligus peristiwa tersebut disajikan kepada banyak pelajar dengan pengalaman yang relative serupa tentang peristiwa.

b) Fungsi Media Pembelajaran

Menurut (Daradjat dalam Elsa Kaniawati et al., 2023, hlm. 40) mengungkapkan terkait fungsi media pembelajaran diantaranya :

1. Fungsi Edukatif

Hal ini dikarenakan media pembelajaran mempengaruhi proses dan hasil pembelajaran yang pastinya juga akan berpengaruh pula pada pendidikan

2. Fungsi Sosial

Yaitu dengan menggunakan media pembelajaran, siswa mendapatkan peluang untuk memperkaya dan meningkatkan interaksi di antara mereka, berinteraksi dengan Masyarakat, serta berhubungan dengan lingkungan di sekitarnya. Fenomena ini muncul karena media pembelajaran sering kali memberikan kemudahan dalam melakukan pengamatan, yang apabila gilirannya akan mendorong siswa untuk berinteraksi dengan rekan-rekan, Masyarakat, dan lingkungan sekitar.

3. Fungsi Ekonomi

Artinya, penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan secara menyeluruh, contohnya satu perangkat dapat dipakai oleh banyak pelajar dan dapat digunakan tanpa henti. Fenomena ini muncul berkat kemajuan dalam teknologi.

4. Fungsi

Artinya, alat pembelajaran bisa dimanfaatkan oleh penguasa Pendidikan untuk mengungkapkan perspektif serta pengajaran antara pusat dan wilayah dalam proses Pendidikan.

5. Fungsi Seni Budaya

Melalui media pembelajaran, siswa bisa mendapatkan dan mengenal berbagai karya seni dan budaya ciptaan manusia.

c) Macam- Macam Media Pembelajaran

Menurut (Hanifa Hafiza et al., 2024, hlm. 161-162), terdapat macam-macam bentuk media pembelajaran diantaranya sebagai berikut :

1. *Print Media* (Media cetak)

Media cetak Adalah sebuah cara komunikasi yang tersedia dan bisa diakses kapan saja dan di mana saja. Beberapa manfaat dari penggunaan medi cetak meliputi: aksesibilitas yang tinggi, kemampuan beradaptasi yang baik, sifat portable, serta biaya yang efisien. Beberapa contoh media cetak adalah buku, modul, LKS (Lembar Kerja Siswa), poster edukasi, infografis, gambar, komik, dan lain-lain.

2. *Audio Media* (Media Suara)

Media audio adalah jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yang secara khusus berorientasi pada kemampuan mendengar siswa. Beberapa manfaat umum dari media susra meliputi biaya yang terjangkau, kemudahan dalam akses dan penggunaan, serta gampang disesuaikan untuk digunakan baik oleh individu maupun kelompok. Contohnya MP3, radio, dan lain-lain.

3. *Visual Media* (Media Visual)

Media visual dapat dikategorikan menjadi dua jenis yaitu: media visual yang diproyeksikan dan yang tidak diproyeksikan. Jenis media visual yang tidak diproyeksikan mencakup foto, table, grafik, poster, serta kartun. dalam kategori media yang diproyeksikan termasuk kamera, OHP, dan gambar digital.

4. *Audio Visual Media*

Media audio-visual ini sebagian besar tersusun dai film dan video. Alat ini dapat dimanfaatkan oleh pelajar untuk mendengar, melihat, juga mengamati situasi yang berlangsung. Sebagian besar peajar memilih alat ini karena mengintegrasikan unsur suara, dan gambar, sehingga mereka dapat menyaksikan dan mendengar apa yang sedang berlangsung. video Pendidikan adalah jenis vedio yang berfungsi sebagai saran untuk memicu pemikiran, perasaan, dan motivasi siswa untuk belajar melalui penyampaian ide, informasi, dan pesan, dalam format audi visual. Mengapa video menjadi media

yang paling umum digunakan dalam proses pembelajaran? Ini dapat dijelaskan karena video Pendidikan memiliki sejumlah keuntungan dibandingkan jenis media audio visual lainnya. Beberapa keuntungan dari video adalah, pertama, dengan menggunakan video pendidikan, materi Pelajaran dapat dipahami oleh siswa secara materi, selain itu, video sangat efektif dalam menjelaskan suatu proses atau materi yang memerlukan penjelasan mendetail. Dengan video pembelajaran, juga dapat mengatasi batas waktu dan ruang, memberikan pengalaman yang lebih realistis, memungkinkan kita untuk menjeda dan mengulangi Ketika siswa belum sepenuhnya memahami materi, serta video dapat meningkatkan Kesan yang mendalam yang dapat mempengaruhi sikap pelajar.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang efektivitas proses belajar mengajar. Media cetak menawarkan kemudahan akses dan kepraktisan, media audio efektif dalam mengembangkan kemampuan mendengar dengan biaya yang relative terjangkau, sedangkan media visual membantu penyampaian informasi melalui tampilan gambar atau grafik yang lebih jelas. Oleh karena itu, peneliti tertarik menggunakan salah satu media pembelajaran yang berbasis digital yaitu wordwall sebagai alternatif pembelajaran.

2) Pengertian Media Wordwall

Menurut (Setyorini et al, 2023) Wordwall adalah aplikasi dengan basis web diaman dipergunakan agar menciptakan penilaian dalam proses belajar contohnya spen, pencarian kata, memasang-masang, mencocokkan dan lainnya. Wordwall merupakan aplikasi berbasis web yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, khususnya dalam kegiatan penilaian. Aplikasi ini menyediakan berbagai bentuk aktivitas interaktif yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mengukur pemahaman pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak monoton sehingga dapat meningkatkan minat dan keterlibatan murid dalam mengikuti kegiatan belajar.

Sejalan dengan pendapat Ovilian & Susanto, (2023) Pembelajaran Wardwall belajar dengan memanfaatkan pembelajaran digital melalui situs web dimana dipergunakan sebagai pembuat penilaian hasil belajar contohnya spin, pencarian kata, memasang, menjodohkan, serta menyediakan format permainan yang ditargetkan dengan tujuan untuk melibatkan siswa dalam survei, diskusi, dan pertanyaan kuis dimana kemudian disebut Wordwall.

Sedangkan menurut Cronsberry dalam (Pasaribu et al., 2020) menyatakan bahwa Wordwall adalah sekelompok kata yang ditampilkan di dinding, papan bulletin, papan tulis, atau papan tulis di kelas. Dengan harapan siswa dapat mengikuti pembelajaran lebih terbuka dan membuat siswa lebih percaya diri, yang mampu meningkatkan pemahaman serta keterampilan siswa yang jauh lebih baik.

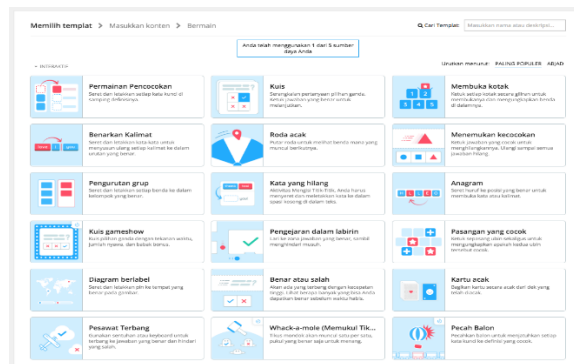
Berkaitan dengan pendapat Wastag dalam ((Mujahidin & Kurniasih, 2019) yang mengungkapkan bahwa Wordwall adalah sebuah media pembelajaran yang harus digunakan bukan hanya ditampilkan atau dilihat media ini dapat meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan siswa dalam pembuatan secara aktif. Tidak hanya itu Wastag juga mengungkapkan bahwa Wordwall dapat melihat perkembangan

kemampuan murid. Media Wordwall ini menjadi salah satu cara agar murid melakukan praktek dan hanya membaca buku rujukan dari seorang guru.

Pendapat diatas menjelaskan bahwa Wordwall merupakan media pembelajaran digital berbasis situs web yang berfungsi sebagai alat pembuatan penilaian hasil belajar dalam bentuk permainan edukatif. Wordwall menyediakan berbagai format permainan yang dirancang untuk melibatkan murid secara aktif melalui kuis, diskusi, dan survei pembelajaran. Dengan demikian, wordwall tidak hanya berperan sebagai alat evaluasi saja, tetap sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar murid.

a. Fitur-Fitur Media Wordwall

Murut Mardhiyah & Ainatul, (2022., hlm. 483-484) Wordwall merupakan aplikasi digital yang memanfaatkan gamifikasi berbasis internet dengan beragam fitur permainan dan kuis yang bisa dimanfaatkan oleh guru dalam melakukan evaluasi materi. Aplikasi ini dikembangkan oleh Visual Education Ltd, sebuah perusahaan yang berasal dari Inggris. Aplikasi ini sangat sesuai bagi Pendidikan yang ingin menciptakan metode penilaian yang inovatif. Salah satu aspek yang paling menarik dalam Wordwall adalah kemampuan untuk memainkan permainan yang dibuat secara offline, berkat fasilitas pencetakan yang tersedia. Wordwall juga memungkinkan pembaruan permainan ke berbagai platform media sosial serta menyediakan kode embed. Wordwall.net memberikan kemudahan bagi pendidik dalam menciptakan permainan interaktif dan mencetak lembar kerja untuk siswanya. Proses desain sumber daya digital, sehingga Pendidikan hanya perlu memasukkan konten yang relevan untuk kelas, beserta daftar kata kunci, definisi, pertanyaan, dan gambar. Terdapat 18 fitur unik, menarik dan juga lengkap yang disediakan di media Wordwall mulai dari Quiz, Pencarian kata, Spin, hingga anagram. Ini dia beberapa fitur lain yang disediakan di media Wordwall diantaranya :



Gambar 2. 1 Layar Utama Media Wordwall

1. Fitur Match Up, yaitu game drag and drop atau mencocokkan fungsi atau definisi.
2. Fitur Open the Box, yaitu game menebak isi kotak dengan mengetap kotak yang tersedia.
3. Fitur Random Cards, yaitu game menebak kartu yang dikocok secara otomatis.
4. Fitur Anagram, yaitu meletakkan huruf-huruf pada posisinya sesuai dengan susunan.
5. Fitur Labelled Diagram, yaitu menyusun gambar dengan metode drag and drop.
6. Fitur Categorize, yaitu serupa dengan drag and drop tetapi diletakkan pada kolomkolom yang tersedia.
7. Fitur Quiz, yaitu game dengan pilihan berganda.
8. Fitur Find the Match, yaitu permainan mencocokkan jawaban pada gambar yang tersedia.
9. Fitur Matching Pairs, yaitu game memasang ubin-ubin dengan mengetap sampai jawabannya sesuai.
10. Fitur Missing Word, yaitu game drag and drop yang dipasangkan pada kotak kosong yang tersedia.
11. Fitur Wordsearch, yaitu game menemukan huruf-huruf yang tersembunyi pada kotakkotak (grid).

12. Fitur Rank Order, yaitu game drag and drop item sampai susunannya benar.
13. Fitur Random Wheel, yaitu game memutar roda.
14. Fitur Group Sort, yaitu game drag and drop untuk mengelompokkan pada grup setiap jawaban.
15. Fitur Unjumble, yaitu game drag and drop kata-kata sehingga menjadi susunan kalimat yang benar.
16. Fitur Gameshow Quiz, yaitu game pilihan berganda dengan batas waktu, batas nyawa, dan bonus.
17. Fitur Maze Chase, yaitu game berlari menuju jawaban yang benar sambil berusaha menghindari enemy (musuh).
18. Fitur Airplane, yaitu game dengan menyentuh layer atau menggunakan panah pada keyboard untuk menerbangkan pesawat menuju jawaban yang benar sambil menghindari jawaban yang salah

b. Kelebihan Media Wordwall

Kelebihan media Wordwall menurut Mujahidin et al (2021) menyatakan :

1. Mampu memberikan sistem pembelajaran yang bermakna serta dapat diikuti dengan mudah oleh murid tingkat dasar maupun tingkat yang lebih tinggi. Wordwall dirancang dengan antarmuka yang intuitif dan ramah pengguna, sehingga tidak hanya mudah diikuti oleh murid tetapi juga oleh pendidik.
2. Model penugasan ada pada software wordwall, yang mana bisa diakses murid memalui ponsel yang dimiliki. Platform ini tidak hanya menawarkan satu jenis permainan, wordwall menyediakan beragam permainan yang bisa di pilih, sehingga dapat menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran.
3. Bersifat kreatif. Dengan mengintegrasikan unsur permainan seperti poin, skor, timer, wordwall berhasil merubah latihan atau penilaian yang biasanya membosankan menjadi sebuah tantangan yang menyenangkan.

Sejalan dengan pendapat Zalillah, D & Alfurqon., (2022., hlm. 496) mengungkapkan kelebihan media wordwall diantaranya :

1. Membuat pembelajaran lebih bermakan karena siswa tidak merasa sedang mengikuti evaluasi
2. Meningkatkan keaktifan murid dalam proses belajar
3. Menarik minat belajar siswa karena bentuk game yang menyenangkan
4. Mempermudah guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran
5. Tampil menarik dan sesuai untuk anak usia sekolah dasar
6. Memiliki berbagai fitur dan variasi permainan yang menantang
7. Merangsang kemampuan berfikir
8. Mudah digunakan karena mirip dengan game yang sudah familiar bagi siswa
9. Meningkatkan interaksi antar murid saat dimainkan secara kelompok
10. Memberikan pengalaman belajr yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Media wordwall memiliki sejumlah kelebihan yang mendukung efektivitas pembelajaran. Wordwall mampu menyajikan system pembelajaran yang bermakna dan mudah diikuti oleh murid, baik pada jenjang pendidikan dasar meupun jenjang daras yang lebih tinggi. Kemudahan penggunaan bagi murid dan pendidik kerana antarmukanya sederhana dan intuitif. Wordwall dapat diakses melalui ponsel serta menyediakn berbagai jensi perminan yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

c. Kekurangan Media

Selain memiliki kelebihan media wordwall juga memiliki kekurangan, Kekurangan media Wordwall menurut Mujahidin et al (2021) yaitu :1) Dalam penggunaannya, rentang terjadi kecuranngan, 2) Ukuran huruf yang tidak bisa di ubah, 3) Dalam pembuatan membutuhkan waktu yang cukup lama

Menurut Musthafa & Anam, (2023., hlm. 164) mengungkapkan kekurangan media wordwall diantaranya :

1. Untuk permainan dasar hanya terdapat 5 tamplet saja.
2. Jika ingin mengupadet ke standar pengguna harus membayar.
3. Font yang ada tiba-tiba berubah sehingga tulisan menjadi tidak jelas.
4. Harus terus menerus tersambung pada internet.

Sedangkan menurut Zalillah, D., & Alfuron., (2022., hlm. 500) mengungkapkan kekurangan media wordwall diantaranya :

1. Murid kadang sulit membaca pertanyaan yang panjang dengan ukuran huruf yang kecil
2. Kecurangan terjadi karena bisikan dari kelompok lain
3. Gangguan jaring dan hanya bisa digunakan secara online menggunakan internet.

Dengan demikian media wordwall memiliki beberapa keterbatasan dalam penerapannya pada proses pembelajaran. Salah satu kekurangan utama adalah adanya potensi terjadinya kecurangan, terutama ketika media ini digunakan dala kegiatan penilaian secara daring, sehingga diperlukan pengawasan dan pengaturan yang tepat dari pendidik agar hasil yang diperoleh tetap objektif dan valid

Selain itu, worwall memiliki keterbatasan teknis, seperti ukuran huruf yang tidak dapat di ubah sehingga kurang fleksibel bagi murid dengan kebutuhan visual tertentu. Proses pembuatan media juga memerlukan waktu yang relative lama, khususnya dalam merancang aktivitas yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga pendidik perlu mempersiapkan perencanaan yang matang sebelum menggunakan media ini dalam kegiatan belajar mengajar.

d. Langkah-langkah

Safitri dkk., (2022.,hlm. 49-50) mengungkapkan Web wordwall adalah media yang dapat di desain untuk meningkatkan kegiatan belajar dan juga dapat melibatkan siswa dalam pembuatannya. Web wordwall dapat digunakan untuk melihat perkembangan kemampuan siswa setelah melaksanakan pembelajaran. Dengan menggunakan web wordwall, siswa dapat mengembangkan keterampilan kritis dan aktif, Adapun penggunaan web wordwall sebagai berikut :

- a) Buka computer atau handphone yang terkoneksi dengan internet, ketik wordwall, nanti akan muncul sign up
- b) Klik sign up lalu pilih create activity, klik
- c) Ada banyak konten dalam create activity untuk memilih game dan bisa di pilih fitur sesuai keinginan.
- d) Lalu tulis di activity title
- e) Kemudian isi soal dan jawaban tulis di keyword, kemudian definition di isi sesuai dengan tema pembelajaran
- f) Setelah selesai menulis soal dan jawaban, klik share ke my student
- g) Nanti akan muncul Alamat link
- h) Untuk uji coba, kita bisa membuka link yang sudah dibuat, dengan menuliskan nama kemudian start.
- i) Game diisi sesuai gambar dan kolom yang sesuai dengan timer yang terus berjalan.
- j) Kita bisa melihat dan mengatur timernya.

Menurut (Achsani et al., 2023) Proses pembuatan Games ataupun kuis pada wordwall dilakukan dalam beberapa tahap

1. Langkah pertama yang dilakukan tentunya mengakses kemudian mendaftarkan akun dalam website <https://wordwall.net/> dengan melengkapi data yang tertera.
2. Pilih create activity dan lanjut untuk memilih template yang disediakan
3. Tulis judul serta deskripsi quiz

4. Tulis materi yang telah dibuat dengan jenis games yang dipilih , 5)
Langkah terakhir yaitu pilih done ketika telah selesai membuat permainan

e. Peran Media Wordwall dalam Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran Sutents Teams Achivements Division

Wordwall merupakan media pembelajaran digitasl yang berbasis game, yang menyajikan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, mencocokann pasangan, teka-teki, roda putar dan aktivitas lainnya yang dapat digunakan secara daring mapun luring. Platform ini mendukung pembelajaran yang lebih menarik, intaktif dan berpusat pada murid.

Peran dalam model pemebelajaran Student Teams Achivements Division (STAD) yaitu, siswa bekerja dalam kelompok heterogeny yang mempelajari materi, berdiskusi, saling membantu memahami konsep, dan memperoleh penghargaan berdasarkan peningkatan prestasi kelompok. Integrasi wordwall dalam pembelajaran menggunakan model STAD dapat memperkuat efektivitas pembelajaran.

Menurut rahmatika, J.A & Kristin, F. (2024) menyatakan bahwa Wordwall menyediakan aktivitas interaktif yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Ketika digunakan pada tahap kuis ata evaluasi dalam pemeblaaran menggunakan model STAD, siswa mnejadi lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam berdiskusi dengan anggota kelompoknya. Penelitian menunjukan bahwa penerapan STAD berabtuan Wordwall mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat inantgi, N & Baharudin (2025), yang berpendapat bahwa media Wordwall dapat digunakan sebagai sarana Latihan dan evalasi setelah diskusi kelompok dalam pembelajaran menggunakan media STAD. Guru dapat memantau hasil belajar siswa secara cepat melalui itur penugasan dan pelacakan hasil, sehingga memudahkan pemberian umpan balik.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa wordwall berperan sebagai media pembelajaran interaktif yang mendukung pelaksanaan pembelajaran menggunakan media wordwall dalam pembelajaran menggunakan model Student Temas Achivements Division (STAD) dengan meningkatkan keaktifan, motivasi, Kerjasama, dan menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, menyenangkan, dan efektif dalam mencapai tujuan pembelaran.

3. Berpikir Kritis

a. Pengertian Berpikir Kritis

Berpikir kritis merupakan berpikir bernalar dan reflektif yang menekankan pengambilan keputusan tentang apa yang harus diyakini atau apa yang harus di lakukan. Menurut Elsabrina, U.R. et al (2022) menyatakan bahwa berpikir kritis adala proses mental menganalisi atau mengevaluasi informasi. Pengetahuan ini berasal dari pengalamn, pengamatan, akal sehat dan komunikasi. Berpikir kritis adalah kemampun berpikir secara rasional dan sistematis untuk mamahmi hubungan antara gagasan atau fakta. Menurut Jensen dalam (Elsabrina, U.R., et al., 2022) berpendapat bahwa berpikir kritis mengacu pada proses mental yang efisien dan dapat diandalkan yang digunakan untuk menyampaikan pengetahuan yang bermakna dan akurat menurut dunia.

Sejalan dengan pendapat Suregar,A, et al dalam (Suciono, W. 2021) berpikiran kritis merupakan salah asatu proses tingkat tinggi yang dapat digunakan dalam pembentukan system konseptual murid. Menurut Suciono,W. (2021) mengungkapkan bahwa berpikir kritis adalah prses menta untuk menganalisi atau mengevaluasi informasi. Secara tersirat, pemikiran kritis mengevaluasi pemikiran yang tersirat dari yang mereka dengar, baca dan meneliti proses berpikir diri sendiri saat menulis, memecahkan masalh, membuat keputusan atau mengembangkan sebuah projek.

Sejalan dengan pendapat Subanji dalam (Pratiwi, J.2023) berpikir kritis merupakan proses berpikir yang tidak hanya mengingat ataupun berpikir dara yang sekedar memahami secara pasif melainkan proses berpikir yang ditandai dengan keterampilan menganalisis masalah, menentukan kecukupan data dan menentukan kesimpulan dari sekumpulan data tersebut. Maka dari itu berpikir kritis merupakan proses berpikir aktif yang hanya berfokus pada kemampuan mengingat atau memahami informasi secara pasif, tetapi juga melibatkan kemampun menganalisis permasalahan, menilai kecukupan data, serta menarik kesimpulan secara logis berdasarkan kumpulan data yang tersedia.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, bahwasannya berpikir kritisi dapat disimpulkan sebagai proses berpikir tingkat tinggi yang bersifat rasional, dan aktif dalam menganalisis serta mengevaluasi informasi yang diperoleh dari pengalaman, pengamatan, maupun komunikasi. Berpikir kritis tidak hanya sekedar mengingat ataupun

b. Indikator Berpikir Kritis

Indikator berpikir kritis menurut Ficione dalam (Wardianti, Y., et al. 2023) mencakup enam keterampilan kognitif utama : interpretasi (memahami makna), analisis (mengurai hubungan antar ide), Inferensi (menarik kesimpulan logis), Evaluasi (menilai kredibilitas), eksplanasi (menjelaskan pemikiran), dan Self-Regulation (memantau dan mengoreksi diri sendiri). Menurut Ennis dalam (Pratiwi, J., 2023) indikator berpikir Kritis yang diturunkan dari aktivitas kritis ada lima yaitu,: 1) mampu merumuskan pokok-pokok permasalahan, 2) mampu mengungkapkan fakta yang dibutuhkan dalam menyelesaikan masalah, 3) mampu memilih argument logis, relevan, dan akurat, 4) mampu mendeteksi bias berdasarkan sudut pandang yang berbeda, dan, 5) mampu menentuka akibat dari suatu pernyataan yang diambil sebagai suatu keputusan. Uraian indikator menurut Ficione adalah sebagai berikut

- 1) Interpretasi, adalah memahami dan mengekspresikan makna atau signifikan dari berbagai macam pengalaman, situasi dan sebagainya.
- 2) Analisis, adalah mengidentifikasi hubungan-hubungan inferensial yang actual.
- 3) Evaluasi, adalah menaksir kredibilitas pernyataan-pernyataan dan lainya.
- 4) Inference, mengidentifikasi dan memperoleh unsur-unsur yang masuk akal dan menyimpulkan konsekuensi dari data.
- 5) Eksplanasi, penjelasan mampu menyatakan hasil-hasil dari penjelasan seseorang.
- 6) Regulasi diri berarti secara sadar memantau kegiatan-kegiatan.

Dengan demikian bahwasannya berpikir kritis mencakup kemampuan memahami dan menganalisis permasalahan, mengolah serta mengevaluasi informasi secara logis dan objektif, menarik kesimpulan yang tepat, serta menjelaskan dan mengenalkan proses berpikir sendiri. Indikator tersebut juga menekankan kemampuan merumuskan masalah, memilih argument yang relevan, mendeteksi bias dari berbagai sudut pandang, dan mempertimbangkan konsekuensi dalam pengambilan keputusan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa indikator berpikir kritis menurut Facione meliputi : 1) interpretasi (memahami makna), 2) analisis (mengurai hubungan antar ide), 3) Inferensi (menarik kesimpulan logis), 4) Evaluasi (menilai kredibilitas), 5) eksplanasi (menjelaskan pemikiran), dan 6) Self-Regulation (memantau dan mengoreksi diri sendiri). Indikator-indikator ini menjadi dasar pengukuran kemampuan berpikir kritis murid dalam penelitian ini.

c. Karakteristik Kemampuan Berpikir Kritis

Menurut Suciono, W (2021) berpikir kritis merupakan seluruh proses mendapatkan, membandingkan, menganalisa, mengevaluasi, internalisasi,

dan bertindak melampaui ilmu pengetahuan dan nilai-nilai. Berpikir kritis bukan sekedar berpikir logis sebab berpikir kritis harus memiliki keyakinan dalam nilai-nilai, dasar pemikiran dan percaya sebelum didapatkan alasan yang logis. Ada beberapa karakteristik yang berhubungan dengan berpikir kritis diantaranya :

- 1) Watak, orang yang berpikir kritis memiliki sikap yang sangat terbuka menghargai kejujuran, respek pada berbagai data dan pendapat dan masih banyak lagi sikap kepedulian lainnya.
- 2) Kriteria, orang yang memiliki kemampuan berpikir kritis memiliki sebuah kriteria atau patokan.
- 3) Argument, seorang yang memiliki keterampilan berpikir kritis dapat memberikan pendapat atau proporsi sesuai dengan data.
- 4) Pertimbangan, dimana hal ini merupakan kemampuan untuk merangku kesimpulan dari satu atau berbagai premis.
- 5) Sudut pandang cara menafsirkan atau memandang dunia ini, yang akan mengkonstruksikan makna.
- 6) Prosedur penerapan kriteria, mampu merumuskan permasalahan, menentukan keputusan yang akan diambil, dan mengidentifikasi perkiraan-perkiraan.

Berdasarkan hasil pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis merupakan proses berpikir menyeluruh yang meliputi memperoleh, menganalisis, mengevaluasi, dan menerapkan pengetahuan berdasarkan nilai dan keyakinan yang mendasari, tidak sekedar berpikir logis. Berpikir kritis ditandai oleh sikap terbuka, penggunaan kriteria yang jelas, kemampuan menyusun argument, menarik kesimpulan, memahami berbagai sudut pandang, serta merumuskan dan mengambil keputusan secara tepat.

3) Pembelajaran IPAS

a. Pengertian IPAS

Menurut Harefa, D., & Sarumaha, M. (2022) menyatakan bahwa Ilmu Alam atau Ilmu Pengetahuan Alam adalah istilah yang digunakan yang merujuk pada rumpun ilmu di mana objeknya adalah benda-benda alam dengan hokum-hukum yang pasti dan umum, berlaku kapan pun dan dimana pun. Ilmu Pengetahuan Alam adalah pengetahuan yang sistematis dan berlaku secara umum yang membahas tentang sekumpulan data mengenai gejala alam. Ilmu pengetahuan berkembang semakin luan, mendalam dan kompleks sejalan dengan perkembangan peradaban manusia. Oleh karena itu ilmu pengetahuan berkembang menjadi 2 yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu pengetahuan sosial. Maka pembelajaran pada kurikulum sekarang pembelajaran IPA dan IPS di gabungkan menjadi pembelajaran IPAS.

IPAS merupakan gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang sekarang menjadi mata pelajaran baru dalam kurikulum merdeka (Shofia et al., 2022) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah ilmu pengetahuan yang membahas tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksi yang terjadi didalamnya., dan membahas manusia sebagai makhluk sosial dan individu serta interaksinya dengan lingkungan, menurut (Harefa, D., & Sarumaha,M. 2020). IPAS, yang menggabungkan IPA dan IPS dalam kurikulum merdeka, bertujuan untuk memberikan pemahaman untuh tentang alam dan kehidupan sosial manusia. Pembelajaran ini secara langsung melatih berpikir kritis, karena murid diajak untuk menganalisis dan menghubungkan fenomena ilmiah dengan realisasi social, serta mengevaluasi interaksi kompleks di dalamnya.

Ilmu Pengetahuan Alam adalah cabang ilmu yang sistematis dan universal, mempelajari benda-benda alam beserta hokum-sukum yang pasti. Seiring perkembangan peradaban, ilmu pengetahuan kemudian

berkembang terbagi menjadi Ilmu Pengetahuan alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam kurikulum, merdeka, kedua disiplin ilmu ini digabungkan menjadi mata pelajaran baru yaitu IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Soaial).

IPAS ini bertujuan memberikan pemahaman yang utuh dan terintegrasi dengan mempelajari makhluk hidup, benda mati, interaksi di alam semesta, serta manusia sebagai makhluk sosial dan individu dalam lingkungannya. Pembelajaran IPAS secara langsung melatih keterampilan berpikir kritis, arena murid diajak untuk menganalisis, menghubungkan fenomena ilmiah dengan realitas sosial, serta mengevaluasi interaksi kompleks di dalamnya.

b. Ruang Lingkup Pembelajaran IPAS SD

Ruang lingkup materi pada pembelajaran IPAS terbagi menjadi 2 bagian yaitu ruang lingkup IPA dan ruang lingkup IPS. Ruang lingkup materi mata pelajaran IPA SD mencakup Tubuh dan panca indra, Tumbuhan dan hewan, Sifat dan wujud benda- benda sekitar, Alam semesta dan kenampakannya, Bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan, Daur hidup makhluk hidup, Perkembangbiakan tanaman, Wujud benda, Gaya dan gerak, Bentuk dan sumber energi dan energi alternatif, Rupa bumi dan perubahannya, Lingkungan, alam semesta, dan sumber daya alam, Iklim dan cuaca, Rangka dan organ tubuh manusia dan hewan, Makanan, rantai makanan, dan keseimbangan ekosistem, Perkembangbiakan makhluk hidup, Penyesuaian diri makhluk hidup pada lingkungan, Kesehatan dan sistem pernafasan manusia, Perubahan dan sifat benda, Hantaran panas, listrik dan magnet, Tata surya, Campuran dan larutan.

Sedangkan ruang lingkup pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mempunyai tujuan yang perlu dukungan suatu ruang lingkup keilmuan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran di kelas. Ruang lingkup IPS menurut Gunawan dalam Fatimah, S. W., et.,al (2025, hlm.86)

meliputi aspek-aspek berikut: 1) manusia, tempat, dan lingkungan 2) waktu, berkelanjutan, dan perubahan 3) Sistem sosial dan Budaya, 4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan 4) IPS SD sebagai pendidikan global Ruang lingkup materi IPS dalam pembelajaran IPAS untuk kelas IV Kurikulum Merdeka di SD N Gedongtengen Yogyakarta mencakup beberapa topik utama yang dirancang untuk mengembangkan pemahaman holistik siswa tentang berbagai aspek kehidupan meliputi geografi, sosial, sejarah, dan ekonomi

4) Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Purnamasari, S., et., al (2022) menyatakan bahwa Word Wall adalah aplikasi yang disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikutsertakan murid dalam menjawab kuis, diskusi, dan survei. Murid yang terlibat dalam permainan ini tidak memerlukan akun baru karena dapat diakses langsung melalui web browser yaitu www.wordwall.net dan bisa mendownload aplikasinya di playstore yang sudah tersedia di Smartphone sejalan dengan Oviliani.T.M & Susanto, (2023) menyatakan bahwa Wordwall merupakan media pembelajaran dengan memanfaatkan pembelajaran digital melalui situs web dimana dipergunakan sebagai pembuat penilaian hasil belajar contohnya spin, pencarian kata, memasang, menjodohkan, serta menyediakan format permainan yang ditargetkan dengan tujuan untuk melibatkan murid dalam survei, diskusi, dan pertanyaan kuis dimana kemudian disebut Wordwall. Keberhasilan pembelajaran bukan hanya bergantung pada pemilihan model, tetapi juga pada pemanfaatan teknologi sebagai media. Wordwall adalah salah satu media berbasis web yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis murid melalui permainan interaktif seperti kuis, pencarian kata, dan pencocokan. Aplikasi ini dirancang untuk melibatkan murid secara aktif dalam proses pembelajaran melalui berbagai format kegiatan yang menarik dan edukatif.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Puspawati, A.A.I et al (2014) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division Pada Mata Pelajaran Pkn Murid Kelas V Sd N 2 Blahbatuh” melakukan penelitian mengenai penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) pada mata pelajaran PKN murid kelas V SDN 2 Balahbatuh tahun ajar 2013/2014. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model STAD mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis murid, yang ditandai dengan peningkatan rata-rata skor dari 71,02 pada siklus I menjadi 81,30 pada siklus II. Selain itu, persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 62,50% (Kategori rendah) menjadi 82,50% (kategori tinggi) temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis murid.

Penelitian yang dilakukan oleh Ningsih, J. T., & Andari, K. D. W. (2020). Dengan judul “Pengaruh Model Student Teams-Achievement Divisions (Stad) Berbantuan Media Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Murid Sekolah Dasar” Hasil penelitian pada murid kelas IV SD Citra Bangsa Tarakan tahun 2019/2020 menunjukkan bahwa penggunaan model STAD berbantuan media *Mind Mapping* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis murid. Hal ini dibuktikan melalui persamaan regresi $Y = 21,6622 + 1,345 X$ dengan nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis sebesar 76,59, koefisien korelasi sebesar 0,888 (korelasi sangat kuat), serta koefisien determinasi sebesar 0,789. Uji hipotesis juga menunjukkan nilai t hitung (8,638) $> t$ table (2,085), sehingga H_a diterima dan H_o ditolak.

Sejalan dengan penelitian Lakoro et al. (2024) yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada murid kelas V SDN 21 Limboto, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis murid secara bertahap. Presentasi kemampuan berpikir kritis meningkat dari 61,97% pada siklus I (kategori rendah) menjadi 78,12% pada siklus II (kategori sedang),

dan meningkat kembali menjadi 87,50% pada tes akhir (kategori tinggi). Peningkatan tersebut dicapai melalui pemberian kasus pada LKPD di setiap siklus, sehingga dapat disimpulkan bahwa model STAD efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis murid.

Penelitian yang dilakukan oleh Pasaribu et al. (2024) juga menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis melalui penggunaan media interaktif Wordwall dengan model *Problem Based Learning* (PBL) pada murid kelas III SD Negeri 066055 medan Denai. Hasil penelitian memperlihatkan peningkatan presentase kemampuan berpikir kritis dari 48% pada siklus I (kategori kurang) menjadi 84 pada siklus II (kategori sangat baik). Temuan ini membuktikan bahwa integrasi media Wordwall dengan model PBL mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis murid secara signifikan.

Menurut Ma'arif dan Mawardi (2022) meneliti penerapan pembelajaran Hyflex berbantuan Wordwall dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis murid kelas V. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar dan presentase ketuntasan klasikal sebesar 24,31% dari siklus I ke siklus II. Hal ini menegaskan bahwa desain pembelajaran Hyflex berbantuan Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis murid.

Penelitian terbaru yang dilakukan oleh Arianti dan Kusumawati (2025) mengkaji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD terintegrasi kuis berbasis Wordwall terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kritis pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas control, dengan nilai N-Gain sebesar 75,95% (kategori cukup efektif). Uji statistik menunjukkan perbedaan yang signifikan ($p < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa model STAD terintegrasi Wordwall lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

B. Kerangka Pemikiran

Kerangka berfikir adalah gambaran logis dan sistematis tentang hubungan antara konsep, teori dan variabel yang digunakan dalam suatu penelitian. Kerangka berpikir menggunakan alur pemikiran peneliti dalam merumuskan masalah hingga menciptakan tujuan penelitian. Dengan adanya kerangka berpikir, pembaca dapat memahami arah dan dasar pemikiran yang melandasi suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2017), kerangka berpikir adalah alur logika yang menggambarkan hubungan antara teori-teori yang digunakan dengan variabel-variabel yang diteliti. Kerangka pemikiran juga menggambarkan pola keterkaitan antara variabel yang ditentukan yaitu hubungan antara variabel (X) dan variabel (Y). Menurut Syahputri dkk. (2023, hlm, 160-166) kerangka berpikir adalah landasan intelektual yang mencakup hubungan antara teori, data, temuan observasi, dan tinjauan Pustaka yang berfungsi sebagai basis dalam suatu penelitian. Menurut Waruwu (2023, hlm. 2896) kerangka pemikiran berfungsi sebagai pedoman yang menjelaskan hubungan antara teori dan variabel penelitian sehingga penelitian dapat dilakukan secara sistematis dan terarah. Menurut Mustofa dkk (2024), kerangka pemikiran membantu peneliti dalam menyusun desain penelitian, menentukan variabel, serta mengarahkan proses pengumpulan dan analisis data.

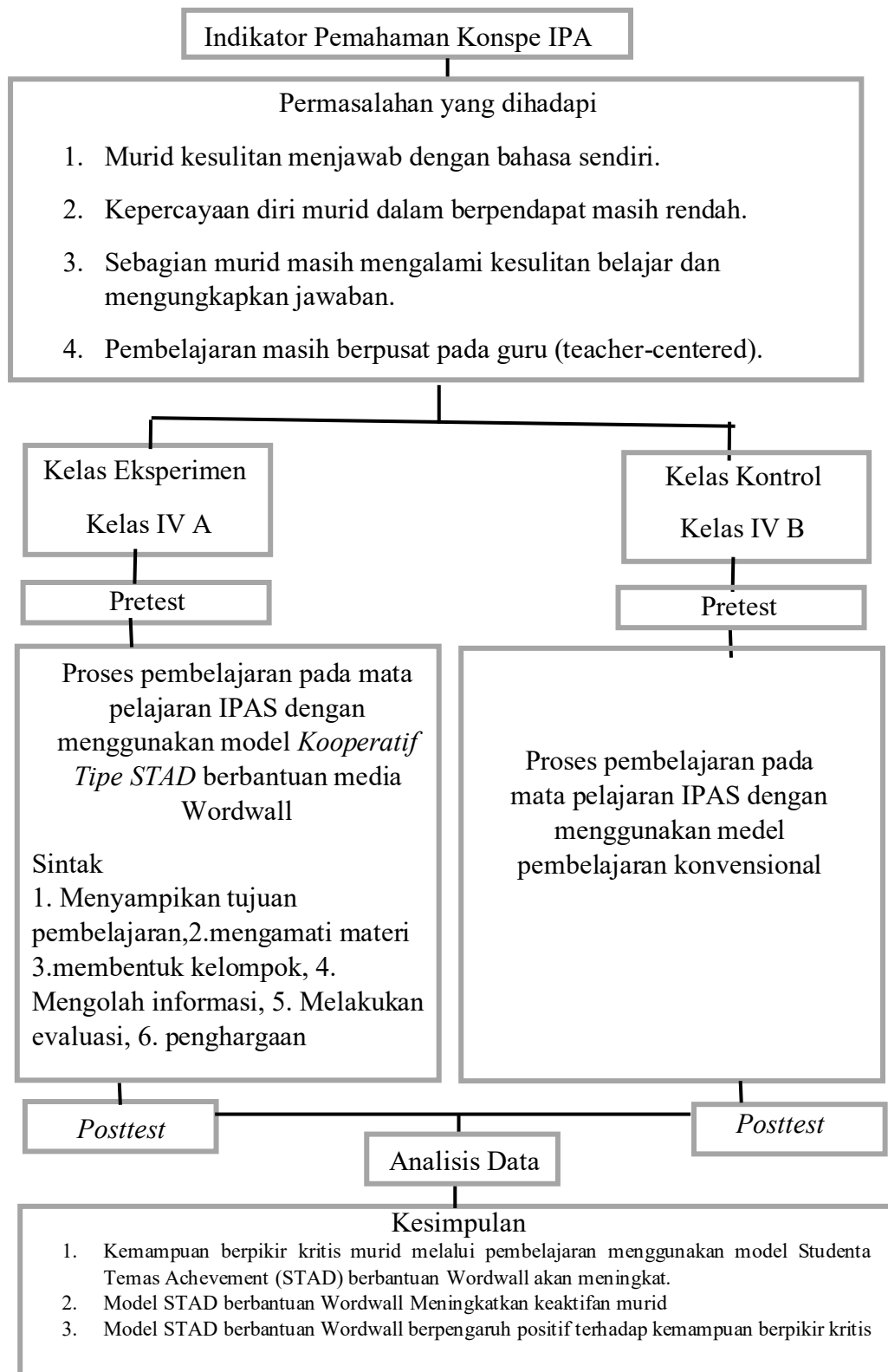
Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan kerangka pemikiran merupakan sebagai suatu alur pemikiran yang logis dan sistematis yang menggambarkan hubungan antara teori, konsep, data, dan variabel penelitian, sehingga menjadi pedoman bagi peneliti dalam merumuskan masalah, menyusun desain penelitian, serta mengarahkan proses pengumpulan dan analisis data secara terarah untuk mencapai tujuan penelitian.

Pada penelitian ini, variabel yang akan diteliti yaitu berpikir kritis dalam pembelajaran IPAS murid. Sampel yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini melibatkan dua kelompok sampel, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen akan diberikan perlakuan menggunakan model *Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division)* berbantuan media

Wordwall sedangkan kelas control akan menggunakan model pembelajaran konvensional tidak ada perlakuan khusus lain.

Pelaksanaan penelitian ini dilatar belakangi oleh masih rendahnya kemampuan berpikir kritis, khususnya pada mata pelajaran IPAS yang dilamai oleh sebagian besar murid sekolah dasar. Rendahnya kemampuan berpikir kritis ini bisa berdampak pada kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal. Oleh karena itu peneliti merasa perlu mengembangkan dan menguji model pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan menyenangkan. Penerapan model kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan media *Wordwall* diharapkan dapat menjadi alternatif solusi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis murid.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti bermaksud melaksanakan penelitian untuk mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV. Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan penting yang perlu dikembangkan agar peserta didik mampu menganalisis informasi, memecahkan masalah, serta mengambil keputusan secara tepat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang dapat meningkatkan kemampuan tersebut melalui penerapan model pembelajaran yang sesuai. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan media *Wordwall* sebagai alternatif solusi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Adapun kerangka pemikiran yang menjadi landasan dalam penelitian ini disajikan pada gambar berikut.



Gambar 2. 2 Kerangka Pemikiran

C. Asumsi Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Menurut Fiantika dkk (2022) asumsi adalah suatu yang dipikirkan oleh individu dan belum diketahui kebenarannya. Menurut Anto (2013) menyatakan bahwa “Asumsi adalah hal-hal yang dianggap benar oleh peneliti dan dijadikan dasar berpikir, meskipun belum dibuktikan kebenarannya. Asumsi penting dibuat dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian, umumnya menggunakan asumsi dasar karena factor-faktor di kehidupan nyata yang sangat kompleks. menurut Nasution dkk, (2025), menurut Mustafa dkk (2024), asumsi adalah penelitian kuantitatif didasarkan pada asumsi bahwa suatu fenomena dapat diukur secara objektif, dianalisis menggunakan data numerik, dan dibuktikan melalui pengujian statistik. Sejalan dengan pendapat saksitha, D.A., dkk. (2024), menyatakan bahwa asumsi penelitian merupakan dasar berpikir yang digunakan peneliti dalam menentukan pendekatan dan pelaksanaan penelitian.

Asumsi pemikiran adalah anggapan dasar atau pernyataan yang dianggap benar oleh peneliti sebagai titik tolak dalam menyusun kerangka berpikir dan merancang suatu penelitian. Asumsi tidak selalu membuktikan secara langsung dalam penelitian, tetapi tetap dijadikan dasar untuk membangun argumentasi dan mengarahkan jalan penelitian.

Berdasarkan hal diatas disimpulkan bahwa asumsi penelitian adalah sebagai suatu anggapan atau dasar pemikiran yang dianggap benar oleh peneliti dan digunakan sebagai landasan dalam merancang, melaksanakan, serta menganalisis penelitian, meskipun kebenarannya belum dibuktikan secara empiris. Asumsi membantu peneliti dalam menentukan pendekatan penelitian dan memahami fenomena yang diteliti secara sistematis.

Asumsi dalam penelitian ini adalah bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) berbantuan media Wordwall dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis

peserta didik dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Asumsi ini didasarkan pada karakteristik model STAD yang menekankan kerja sama dalam kelompok, diskusi, serta saling membantu antaranggota tim dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan media Wordwall dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui penerapan model STAD berbantuan Wordwall, peserta didik diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berkolaborasi, mengemukakan pendapat, menganalisis informasi, serta memecahkan masalah secara lebih efektif. Di samping itu, model ini juga dapat meningkatkan rasa percaya diri, tanggung jawab belajar, dan motivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe STAD berbantuan media Wordwall diasumsikan dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

2. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan atau pernyataan sementara mengenai hubungan antara dua variabel atau lebih, yang masih perlu dibuktikan melalui penelitian ilmiah. Hipotesis dibuat berdasarkan teori, pengalaman, atau pengamatan sebelumnya dan menjadi pedoman untuk mengarahkan jalannya penelitian. Menurut Sugiyono (2017), hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah tersebut masih bersifat praduga karena belum didukung oleh empiris. Hipotesis menjadi dasar bagi peneliti dalam merancang langkah-langkah penelitian, mulai dari pengumpulan hingga analisis akhir. Melalui pengujian hipotesis, peneliti dapat menarik kesimpulan yang valid dan mendukung pencapaian tujuan penelitian secara ilmiah.

Menurut Waruwu (2023), hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap permasalahan penelitian yang dirumuskan berdasarkan teori dan perlu dibuktikan melalui pengumpulan serta analisis data. Sejalan dengan

pendapat Mustofa dkk. (2024), hipotesis digunakan dalam penelitian kuantitatif sebagai jawaban sementara yang akan diuji kebenarannya melalui teknik analisis statistik. Hipotesis berfungsi sebagai pedoman bagi peneliti dalam menentukan arah penelitian dan menguji hubungan atau pengaruh antarvariabel yang diteliti.

Berdasarkan pendapat diatas disimpulkan, hipotesisi sebagai dugaan atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang disusun berdasarkan teori, pengalaman, atau hasil pengamatan sebelumnya, serta perlu dibuktikan kebenarannya melalui pengumpulan, analisis data, dan pengujian statistik. Hipotesis berfungsi sebagai pedoman yang mengarahkan peneliti dalam menguji hubungan atau pengaruh antarvariabel untuk mencapai tujuan penelitian secara ilmiah.

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

H^0 : Tidak terdapat peningkatan berpikir kritis murid yang menggunakan model *Kooperatif Tipe STAD* dengan murid yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas IV SD.

H^1 : Terdapat peningkatan berpikir kritis murid yang menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe STAD* dengan murid yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas IV SD.