

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran TPS

a. Pengertian

Belajar merupakan proses perubahan yang terjadi dalam diri seseorang, yang terlihat dari bertambahnya pengetahuan, keterampilan, kemampuan berpikir, sikap, serta kebiasaan ke arah yang lebih baik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia mengatakan bahwa belajar adalah sebuah aktivitas yang dapat meningkatkan kognitif seseorang sehingga mengubah tingkah lakunya berdasarkan pengalaman yang diperolehnya (Paling, dkk., 2023, hlm. 2). Seperti yang diungkapkan oleh Salmiah (2022, hlm. 86) belajar adalah suatu proses perubahan dalam diri seseorang yang ditampakan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku sebagai peningkatan pengetahuan, kecakapan, daya pikir, sikap, dan kebiasaan.

Menurut Sartika dalam (Sudirman, 2024, hlm. 2) menyatakan belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengukuhkan kepribadian.

Sejalan dengan hal tersebut, Parwati, dkk (2019, hlm. 5) menyatakan terdapat 3 rumusan inti dari belajar yaitu:

1) Belajar menyebabkan perubahan.

Seseorang dapat dikatakan belajar jika ia menunjukan hasil dari kegiatan belajar tersebut. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana seseorang itu berbicara, berbuat maupun menuliskan gagasannya, sebagai perwujudan bahwa mereka mempelajari sesuatu.

2) Hasil belajar sepanjang hayat.

Perubahan tingkah laku secara sementara tidak dikaitkan sebagai hasil belajar, misalnya yang disebabkan oleh pengaruh minuman keras maupun obat-obatan. Belajar menuntut hasil yang relatif permanen.

3) Belajar diperoleh berdasarkan pengalaman.

Belajar merupakan hasil dari kegiatan latihan, pengamatan dan pengalaman lain yang dialami pembelajar, bukan dari suatu proses pematangan atau pendewasaan individu.

Belajar pengetahuan meliputi tiga fase. Fase-fase itu adalah fase eksplorasi, pengenalan konsep, dan aplikasi konsep. Dalam fase eksplorasi, murid mempelajari gejala dengan bimbingan. Dalam fase pengenalan konsep, murid mengenal konsep yang ada hubungannya dengan gejala. Dalam fase aplikasi konsep, murid menggunakan konsep untuk meneliti gejala lain lebih lanjut. (Suyati & Rozikin, 2021, hlm. 9)

Berdasarkan pembahasan di atas, kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

- 1) Belajar merupakan proses perubahan perilaku yang terjadi pada diri seseorang sebagai hasil dari pengalaman, latihan, dan interaksi dengan lingkungan.
- 2) Perubahan yang terjadi dalam proses belajar mencakup peningkatan pengetahuan, keterampilan, kemampuan berpikir, sikap, dan kebiasaan yang bersifat relatif permanen.
- 3) Belajar tidak hanya bersifat sementara, tetapi menghasilkan perubahan yang menetap dalam perilaku atau potensi perilaku individu.
- 4) Belajar terjadi melalui pengalaman langsung seperti pengamatan, latihan, dan aktivitas belajar lainnya, bukan semata-mata karena proses kematangan individu.
- 5) Proses belajar pengetahuan berlangsung melalui tahapan tertentu, yaitu fase eksplorasi, pengenalan konsep, dan aplikasi konsep dalam memecahkan masalah atau memahami gejala lebih lanjut.

Agar proses belajar dapat berlangsung secara optimal diperlukan suatu sistem atau upaya untuk memfasilitasi terjadinya proses tersebut yaitu melalui pembelajaran. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi murid dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Kemudian menurut Ramdani, dkk (2023, hlm 20) mendefinisikan pembelajaran merupakan bentuk interaksi, integrasi dan interkoneksi antara pendidik dengan murid yang dalam pelaksanaannya mengacu kepada instrumen yang telah ditetapkan yaitu sebuah kurikulum. Pembelajaran dilaksanakan dengan tujuan agar terjadinya perubahan kearah yang lebih baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Darman (2020, hlm. 16) juga menyatakan pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Berusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari murid, pendidik dan tenaga lainnya, misalnya tenaga labolatorium. Material, meliputi buku-buku, papan tulis, dan kapur, fotografi, slide dan film, audio dan video tape. Fasilitas dan perlengkapan, terdiri dari ruangan kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer. Prosedur, meliputi jadwal dan waktu de penyesuaian informasi, praktik, belajar, ujian dan sebagainya.

Terdapat komponen-komponen pembelajaran yang ditulis oleh (Darman, 2020, hlm. 21) menuliskan komponen-komponen pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Tujuan, tujuan pendidikan sendiri adalah untuk meningkatkan kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Dengan kata lain, pendidikan merupakan peran sentral dalam upaya mengembangkan sumber daya manusia.

- 2) Sumber Belajar, diartikan segala bentuk atau segala sesuatu yang ada di luar diri seseorang yang bisa digunakan untuk membuat atau memudahkan terjadinya proses belajar pada diri sendiri atau murid, apapun bentuknya, apapun bendanya, asal bisa digunakan untuk memudahkan proses belajar, maka benda itu bisa dikatakan sebagai sumber belajar.
- 3) Strategi Pembelajaran, adalah tipe pendekatan yang spesifik untuk menyampaikan informasi, dan kegiatan yang mendukung penyelesaian tujuan khusus. Strategi pembelajaran pada hakikatnya merupakan penerapan prinsip-prinsip psikologi dan prinsip-prinsip pendidikan bagi perkembangan murid.
- 4) Media Pembelajaran, merupakan salah satu alat untuk mempertinggi proses interaksi pendidik dengan murid dan interaksi murid dengan lingkungan dan sebagai alat bantu mengajar dapat menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar.
- 5) Evaluasi Pembelajaran, merupakan alat indikator untuk menilai pencapaian tujuan-tujuan yang telah ditentukan serta menilai proses pelaksanaan mengajar secara keseluruhan. Evaluasi bukan hanya sekedar menilai suatu aktifitas secara spontan dan insidental, melainkan merupakan kegiatan untuk menilai sesuatu secara terencana sistematis, dan terarah berdasarkan tujuan yang jelas.

Berdasarkan hal tersebut pembelajaran adalah proses interaksi yang dirancang secara sistematis antara murid, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pendidikan serta menghasilkan perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Agar pembelajaran berjalan efektif diperlukan suatu rancangan yang disebut model pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan kerangka atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan dan melaksanakan proses

pembelajaran agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Model pembelajaran juga diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukis prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar murid untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar, model pembelajaran dimaksudkan sebagai gambaran atau konsepsi bagaimana sebuah pembelajaran dilakukan (Hendracipta, 2021, hlm. 2).

Hendracipta (2021, hlm. 3) juga menambahkan bahwa dalam sebuah model pembelajaran telah menggambarkan penggunaan sebuah metode, strategi atau pendekatan. Sehingga dapat juga dikatakan bahwa model pembelajaran merupakan konsep umum sebuah kegiatan pembelajaran, atau sebuah model pembelajaran merupakan bungkus dari penggunaan metode, strategi dan pendekatan.

Terdapat berbagai jenis model pembelajaran yang dapat diterapkan sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan murid. Salah satu model pembelajaran yang menekankan keaktifan dan kerja sama murid adalah model pembelajaran kooperatif tipe TPS. Model pembelajaran kooperatif tipe TPS adalah model yang dirancang agar setiap murid aktif, terlibat dalam proses berpikir, serta berani menyampaikan pendapatnya melalui tahapan *think, pair* dan *share*.

Menurut M. Sunita dalam (Rukmini 2020, hlm. 2177), TPS merupakan model pembelajaran yang mendorong murid untuk berpikir secara mandiri tentang permasalahan yang diberikan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan murid dalam pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe TPS mengedepankan murid untuk berperan aktif dalam proses belajar. Murid diajak untuk berpikir secara mandiri mengenai permasalahan yang diberikan, kemudian berdiskusi dengan pasangan, dan akhirnya membagikan hasil diskusi tersebut kepada kelompok yang lebih besar.

Pendapat lain menurut Imamah, dkk (2025, hlm. 9) Model pembelajaran TPS adalah pendekatan pembelajaran kooperatif dengan tiga tahapan utama: *Think* (berpikir), *Pair* (berpasangan), dan *Share* (berbagi). Pada tahap *Think*, murid diberi waktu yang cukup untuk berpikir secara mandiri dan membuat solusi untuk masalah atau pertanyaan yang diajukan oleh pendidik. Pada tahap pasangan, murid membentuk pasangan dengan teman mereka untuk berbicara tentang ide-ide yang mereka pikirkan masing-masing. Tahap terakhir adalah *Share*, di mana beberapa pasangan diminta untuk menyampaikan dan berbagi hasil diskusi mereka di depan kelas secara keseluruhan. Sejalan dengan Ayuni & Muthi (2024, hlm. 391) menjelaskan model TPS juga dapat disebut dengan berpikir, berpasangan, dan berbagi. Metode ini merupakan model dalam pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi murid. Dengan menggunakan model ini, diharapkan dapat mengubah pembelajaran yang monoton menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Dalam metode ini, pendidik hanya menyajikan materi secara singkat. Selebihnya murid sendiri yang berpikir tentang apa yang dijelaskan oleh pendidik ataupun dialami sendiri oleh murid.

Adapun menurut Rachmawati & Erwin (2022, hlm. 7639) TPS merupakan model pembelajaran yang didalamnya terdapat tahapan rancangan pembelajaran yang dapat mengubah pola interaksi murid menjadi lebih baik. Teknik berfikir berpasangan berbagi membuat pola pembelajaran menjadi tidak membosankan. Pembelajaran TPS mengajak murid untuk berperan aktif dalam pembelajaran dimana terdapat sebuah proses untuk berfikir secara individu (*Think*), kemudian dilanjutkan dengan tahapan berdiskusi dengan pasangan setelah berfikir secara individu sebelumnya (*Pair*), dan yang terakhir membagikan hasil diskusi dengan teman-teman sekelasnya (*Share*).

Model pembelajaran kooperatif tipe TPS ini memberikan kesempatan kepada murid untuk saling berbagi informasi dengan teman-temannya baik

dengan pasangannya sendiri maupun dengan pasangan lain. Melalui kegiatan diskusi, murid dapat saling berbagi pengetahuan, menjalin interaksi antara sesama sehingga tidak ada lagi murid yang pasif dalam proses pembelajaran. (Larasati, dkk, 2022, hlm. 39).

Berdasarkan hal tersebut, model TPS adalah model pembelajaran kooperatif yang melibatkan tiga tahap utama: berpikir (*think*) secara individu, berpasangan (*pair*) untuk berdiskusi, dan berbagi (*share*) hasil diskusi ke kelompok besar. Model ini bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi.

b. Karakteristik

Ciri-ciri pembelajaran TPS menurut Julianto, dkk (2011, hlm. 41) Prinsip dasar dan ciri-ciri dalam pembelajaran kooperatif tipe TPS yaitu: kelompok terbentuk dari murid yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Jika mungkin anggota kelompok terdiri dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender, penghargaan lebih menekankan pada kelompok dari pada masing-masing individu, dibentuk secara berpasang-pasangan, murid bertukar informasi antar murid yang lain.

Sukana. I. (2022, hlm. 51) menjelaskan juga bahwa TPS memperkenalkan gagasan tentang waktu tunggu atau berpikir (*wait or think time*) pada elemen interaksi ini ampuh dalam meningkatkan respons murid terhadap pertanyaan. Pembelajaran kooperatif model TPS ini relatif lebih sederhana karena tidak menyita waktu yang lama untuk mengatur tempat duduk ataupun mengelompokan murid. Pembelajaran ini melatih murid untuk berani memberi pendapat dan menghargai pendapat teman. TPS memberikan kepada murid waktu untuk berpikir dan merespon serta saling membantu satu sama lain. TPS memiliki prosedur yang memberi murid waktu untuk berpikir, menjawab, saling membantu satu sama lain.

Hasanah. U. (2024, hlm. 13) menjelaskan “*The TPS model facilitates a more collaborative and interactive learning process, where students not only work individually but also in pairs in small groups. This process allows students to share ideas, discuss different approaches to problem-solving, and provide feedback to each other.*”

Selain itu menurut Nwanya, F., & Omar, F. M. Dalam (Purwanto, S. P., & Ramadlon, D. A., 2025, hlm. 2948) Struktur pembelajaran dalam model kooperatif pada umumnya melibatkan tugas kelompok yang cukup kompleks. Namun, model TPS menawarkan struktur yang lebih sederhana sehingga memudahkan murid untuk terlibat secara aktif tanpa memerlukan pengaturan yang rumit. Selain itu, TPS berfokus pada peningkatan hasil belajar dengan memberikan kesempatan kepada murid untuk berpikir kritis dan bekerja sama. Hal ini sejalan dengan tujuan utama pembelajaran kooperatif, yaitu meningkatkan pencapaian akademik melalui kerja sama.

Adapun menurut Rohmah, A. S., & Retnosari, I. E. (2025, hlm. 844) model pembelajaran TPS merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang efektif karena mengombinasikan kegiatan berpikir secara individu dengan kerja sama berpasangan. Karakteristik utama TPS terletak pada strukturnya yang sederhana dan sistematis, yang terdiri atas tiga tahapan, yaitu berpikir secara mandiri (*think*), berdiskusi dengan pasangan (*pair*), dan berbagi hasil diskusi kepada kelompok atau seluruh kelas (*share*). Selain itu, TPS menekankan keterlibatan aktif murid dalam proses pembelajaran, serta berperan dalam mengembangkan rasa percaya diri dan keterampilan komunikasi melalui interaksi yang terarah.

Berdasarkan pemaparan di atas, karakteristik dari model pembelajaran TPS yaitu:

- 1) Kelompok pembelajaran terdiri dari murid dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah serta dapat memperhatikan keberagaman

- 2) Pembelajaran menekankan kerja sama kelompok dengan penghargaan lebih difokuskan pada hasil kelompok
- 3) Terdapat waktu berpikir (*think time*) yang memberi kesempatan murid untuk merespons secara lebih matang
- 4) Pelaksanaan TPS sederhana dan tidak memerlukan pengaturan kelas yang rumit
- 5) Model ini mendorong keberanian berpendapat, sikap saling menghargai, dan kerja sama antar murid;
- 6) Pembelajaran berlangsung secara kolaboratif melalui tahap *think*, *pair*, dan *share*
- 7) TPS dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kepercayaan diri, dan keterampilan komunikasi murid.

c. Sintak

Model pembelajaran Think Pair Share (TPS) merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang terdiri atas tiga tahapan, yaitu *think*, *pair*, dan *share*. Pada tahap *think*, pendidik memberikan pertanyaan atau permasalahan kepada murid, kemudian murid diberi kesempatan untuk berpikir secara mandiri dalam menemukan jawaban. Selanjutnya pada tahap *pair*, murid diminta untuk berdiskusi dengan teman sebangku atau kelompok kecil guna bertukar pendapat, menggabungkan ide, serta menyimpulkan hasil diskusi. Pada tahap akhir, yaitu *share*, murid menyampaikan hasil diskusi kepada seluruh kelas (Purwanti, C., dkk., 2024, hlm. 5553).

Selain itu, menurut Sanjaya dalam Paputungan (2021, hlm. 55), model pembelajaran TPS merupakan salah satu teknik dalam pembelajaran kooperatif yang terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu *think* (berpikir), *pair* (berpasangan), dan *share* (berbagi). Hal ini menunjukkan bahwa TPS merupakan model pembelajaran yang diawali dengan kegiatan berpikir secara mandiri, kemudian dilanjutkan dengan diskusi bersama pasangan, dan diakhiri dengan berbagi hasil pemikiran kepada murid lainnya.

Adapun menurut Istarani dalam (Syafitri, N. & Eliasni, R., 2021, hlm. 55) penerepan model TPS terdiri dari lima langkah yaitu (1) Pendidik menyampaikan inti materi dan kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran, (2) murid diminta untuk berpikir (*Think*) secara individual tentang materi/permasalahna yang disampaikan oleh pendidik, (3) kemudian murid berpasangan dengan temannya dan mengutarakan hasil pemikirannya masing-masing (*Pair*), (4) masing-masing kelompok mengemukakan hasil diskusinya di depan kelas (*Share*), (5) pendidik mengarahkan kegiatan pembicaraan pada pokok permasalahan dan menambahkan materi yang belum dibahas oleh murid.

Tahapan model pembelajaran Think Pair Share (TPS) yang dikemukakan oleh Agustin dkk. dalam Idayani (2021, hlm. 417) diawali dengan pendidik memberikan pertanyaan kepada seluruh murid. Selanjutnya, murid diminta untuk berpikir secara mandiri (*thinking*) dalam menemukan jawaban. Setelah itu, murid berpasangan (*pairing*) untuk mendiskusikan dan menyepakati jawaban bersama. Pada tahap akhir, murid diminta untuk berbagi (*sharing*) hasil diskusi yang telah disepakati kepada seluruh kelas.

Sementara itu A. Rukmini (2020, hlm. 2178) menjabarkan langkah-langkah metode TPS seperti berikut:

1) Berpikir (*Think*)

Pendidik memberi pertanyaan atau masalah yang terkait dengan pelajaran yang akan dibahas. Setelah itu, pendidik meminta murid untuk secara mandiri tentang pertanyaan dari pendidik.

2) Berpasangan (*Pair*)

Pendidik meminta murid untuk berpasangan dan mendiskusikan hasil dari mereka berpikir mandiri. Pendidik memberi waktu kepada murid untuk menyatukan jawaban mereka sehingga dapat memperoleh gabungan dari gagasan mereka.

3) Berbagi (*Share*)

Pendidik meminta pasangan untuk berbagi hasil kerjanya kepada seluruh tubuhnya. Pendidik juga berkeliling kelas untuk mendampingi murid jika mereka kurang paham.

Berdasarkan pembahasan di atas, sintak model pembelajaran TPS sebagai berikut:

- 1) Pada tahap *think*, pendidik memberikan pertanyaan atau permasalahan kepada murid untuk dipikirkan secara mandiri
- 2) Pada tahap *pair*, murid berdiskusi secara berpasangan untuk bertukar ide dan menyepakati jawaban
- 3) Pada tahap *share*, murid menyampaikan hasil diskusi kepada seluruh kelas
- 4) Sebelum pelaksanaan tahap utama, pendidik menyampaikan tujuan dan materi pembelajaran serta mengarahkan proses diskusi
- 5) Pada setiap tahap, pendidik berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya diskusi dan memberikan penguatan terhadap materi yang belum dipahami.

d. Kelebihan model TPS

Kelebihan model pembelajaran TPS menurut Sukadana. I (2022, hlm. 51) dari langkah-langkah teknik TPS melatih murid dalam berpikir, dan merespons serta saling membantu, meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengingat suatu informasi dan dapat menyampaikan idenya dalam diskusi, membantu memecahkan masalah, membuat kesimpulan, dan mempresentasikan hasil diskusi, meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi murid, belajar berempati, menerima pendapat orang lain.

Hasil penelitian Handayani, W. W., & Mulyono, K. B. (2025, hlm. 1618) yang menjelaskan bahwa model pembelajaran TPS terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penerapan model ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar murid secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Selain itu, penggunaan TPS juga

berdampak pada peningkatan keterampilan berpikir kritis, yang terlihat dari perbedaan capaian antara kelas yang menggunakan TPS dan kelas yang tidak menggunakannya. Pada kelas yang menerapkan TPS, persentase keterampilan berpikir kritis murid mencapai tingkat yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Temuan tersebut menunjukkan bahwa TPS tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendorong keaktifan dan kemampuan berpikir kritis murid dalam proses pembelajaran.

Adapun Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS menurut Hartina dalam (Yanti, 2017, hlm. 78) adalah :

- 1) Memungkinkan murid untuk merumuskan dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang diajarkan karena secara tidak langsung memperoleh contoh pertanyaan yang diajukan oleh pendidik, serta memperoleh kesempatan untuk memikirkan materi yang diajarkan.
- 2) Murid akan terlatih menerapkan konsep karena bertukar pendapat dan pemikiran dengan temannya untuk mendapatkan kesepakatan dalam memecahkan masalah.
- 3) Murid lebih aktif dalam pembelajaran karena menyelesaikan tugasnya dalam kelompok, dimana tiap kelompok hanya terdiri dari 2 orang.
- 4) Murid memperoleh kesempatan untuk mempersentasikan hasil diskusinya dengan seluruh murid sehingga ide yang ada menyebar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Purwanti, C., dkk (2024, hlm. 5555), model pembelajaran TPS memiliki beberapa keunggulan:

- 1) Murid berperan aktif dalam proses pembelajaran.
- 2) Pembelajaran menjadi lebih bervariasi sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan dan berdampak pada peningkatan hasil belajar.
- 3) Mampu mengembangkan kemampuan sosial murid, seperti kepekaan dan toleransi.
- 4) Melatih kerja sama antar murid dalam kegiatan pembelajaran.

- 5) Menumbuhkan sikap saling menghargai pendapat, berempati, serta menerima perbedaan dalam diskusi.

Adapun menurut Idayani, N. P. (2021, hlm. 417), model pembelajaran TPS merupakan salah satu cara yang efektif untuk menciptakan variasi dalam suasana diskusi kelas. Model ini didasarkan pada asumsi bahwa setiap kegiatan diskusi memerlukan pengelolaan yang baik agar pembelajaran dapat berjalan optimal. Melalui prosedur yang digunakan, TPS memberikan kesempatan kepada murid untuk memiliki waktu lebih dalam berpikir, memberikan respons, serta saling membantu, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar secara maksimal.

Berdasarkan pembahasan di atas, kelebihan model pembelajaran model TPS sebagai berikut:

- 1) Melatih murid untuk berpikir, merespons, dan saling membantu dalam pembelajaran
- 2) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis, pemahaman konsep, serta hasil belajar
- 3) Mendorong keaktifan dan keterlibatan murid melalui diskusi berpasangan
- 4) Mengembangkan kemampuan sosial seperti kerja sama, empati, toleransi, dan menghargai pendapat orang lain
- 5) Menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, bervariasi, dan menyenangkan.

e. Kekurangan model TPS

Meskipun memiliki berbagai keunggulan, model pembelajaran TPS juga memiliki beberapa kelemahan. Berdasarkan penelitian Damayanti dan Yulistiana (2021, hlm. 82), penerapan model ini memerlukan koordinasi yang baik dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Selain itu, penggunaan ruang kelas perlu diperhatikan agar proses pembelajaran berjalan efektif. TPS juga berpotensi mengurangi waktu pembelajaran karena adanya tahapan diskusi. Di sisi lain, ide yang dihasilkan murid terkadang masih

terbatas dan pelaksanaan pembelajaran cenderung bergantung pada pasangan atau anggota kelompok.

Menurut Fadoli dalam Agustina (2021, hlm. 322) ada 5 kelemahan tipe TPS:

- 1) Jumlah murid yang ganjil dapat menimbulkan kendala dalam pembentukan pasangan karena ada satu murid yang tidak mendapatkan pasangan.
- 2) Potensi terjadinya perselisihan dalam kelompok tanpa adanya pihak yang berperan sebagai penengah.
- 3) Banyaknya kelompok yang terbentuk dapat menyulitkan pengelolaan pembelajaran.
- 4) Proses pembelajaran cenderung bergantung pada pasangan masing-masing murid.
- 5) Penerapan model TPS relatif sulit dilakukan pada kelas dengan rata-rata kemampuan murid yang rendah.

Adapun Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS menurut Hartina dalam (Yanti, 2017, hlm. 78) adalah :

- 1) Sangat sulit diterapkan di sekolah yang rata-rata kemampuan muridnya rendah dan waktu yang terbatas.
- 2) Jumlah kelompok yang terbentuk banyak

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Purwanti, C., dkk. (2024, hlm. 5555), diperoleh beberapa kekurangan dari model pembelajaran TPS sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran cenderung didominasi oleh beberapa murid yang lebih aktif atau menonjol.
- 2) Kegiatan diskusi membutuhkan waktu yang relatif lama, terutama jika dilakukan secara mendalam.
- 3) Diskusi yang berlangsung aktif terkadang sulit dikendalikan sehingga pembahasan dapat keluar dari pokok permasalahan.

- 4) Jumlah murid yang terlalu banyak dapat mengurangi kesempatan setiap individu untuk menyampaikan pendapatnya.

Agustina (2021, hlm. 322), menyebutkan model pembelajaran TPS memiliki beberapa kelemahan dalam pelaksanaannya yaitu:

- 1) Banyaknya kelompok yang harus melaporkan hasil diskusi sehingga memerlukan pengawasan yang intensif.
- 2) Ide yang dihasilkan murid cenderung terbatas.
- 3) Adanya kemungkinan terjadi perselisihan dalam kelompok tanpa adanya penengah.

Berdasarkan berbagai pendapat, model pembelajaran TPS memiliki beberapa kekurangan, yaitu:

- 1) Memerlukan koordinasi dan pengelolaan kelas yang baik agar pembelajaran berjalan efektif
- 2) Membutuhkan waktu yang relatif lebih lama karena adanya tahapan diskusi
- 3) hasil pemikiran murid cenderung terbatas karena bergantung pada pasangan
- 4) Sulit diterapkan pada kelas dengan jumlah murid yang banyak atau kemampuan akademik yang rendah
- 5) Adanya kemungkinan dominasi murid tertentu dan kesulitan dalam mengendalikan jalannya diskusi agar tetap fokus pada materi pembelajaran.

2. Media Pembelajaran *Wayground*

a. Pengertian

Media adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan, informasi, atau gagasan dari satu pihak kepada pihak lain. Media dapat berupa benda, alat, gambar, tulisan, suara, maupun teknologi yang membantu proses komunikasi agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan lebih jelas dan mudah dipahami. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Saleh, dkk (2023, hlm. 1) media diartikan sebagai sesuatu

yang mentransmisikan atau memediasi komunikasi, antara pengirim dan penerima pesan.

Dalam pembelajaran Kaniawati, dkk (2023, hlm. 22) menjelaskan media adalah bentuk atau alat komunikasi yaitu jamak dari kata Medium yang berasal dari bahasa latin yaitu perantara. Media adalah instrumen strategis yang menentukan keberhasilan dalam proses kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan secara langsung oleh murid.

Gerlach & Ely dalam Nurfadillah, S. (2021, hlm. 8) juga menyatakan bahwa media secara umum mencakup segala sesuatu, baik berupa manusia, materi, maupun peristiwa, yang dapat menciptakan kondisi sehingga murid mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam pengertian tersebut, pendidik, buku teks, serta lingkungan sekolah termasuk ke dalam media pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut media merupakan segala bentuk perantara yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima agar komunikasi dapat berlangsung secara efektif dan tujuan penyampaian pesan dapat tercapai. Dalam konteks pendidikan, media kemudian berkembang menjadi media pembelajaran, yaitu segala bentuk perantara yang digunakan secara khusus untuk menunjang proses belajar mengajar.

Media pembelajaran berperan sebagai instrumen strategis yang membantu pendidik menyampaikan materi secara lebih menarik, sistematis, dan bermakna. Saleh, dkk (2023, hlm. 6) menjelaskan media pembelajaran pada hakekatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (pendidik) kepada komunikan (murid) sebagai penerima. Sejalan dengan Daniyati, dkk (2023, hlm. 285) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan murid sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk

menambah informasi baru pada diri murid sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

Berdasarkan pendapat telah dipaparkan, media pembelajaran adalah segala bentuk perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi dari pendidik kepada murid guna mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif, menarik, dan mudah dipahami. Media pembelajaran dapat berupa alat, sarana, maupun teknologi yang dirancang untuk membantu murid memahami materi serta mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

Salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu *Wayground*. *Wayground* merupakan platform pembelajaran digital yang sebelumnya dikenal sebagai *Quizizz*, yang digunakan sebagai media interaktif untuk mendukung proses pembelajaran dan evaluasi murid. Media pembelajaran *Wayground* adalah media digital yang menyajikan permainan untuk belajar yang interaktif seperti kuis untuk latihan atau bahan evaluasi pembelajaran. Nasution (2021, hlm. 27) menjelaskan *Wayground* merupakan alat pembelajaran digital berbentuk aplikasi/web yang memungkinkan pendidik membuat kuis interaktif untuk digunakan dalam proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun secara daring. *Wayground* menyajikan soal dalam bentuk permainan yang menarik, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang bagi murid.

Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur menarik seperti avatar, leaderboard, tema, dan musik yang dapat meningkatkan keterlibatan murid dalam proses belajar (Effendi, In'am, dkk, 2023, hlm. 62). Menurut Muharni, dkk (2023, hlm. 3) *Wayground* merupakan sebuah aplikasi kuis interaktif yang berasal dari Santa Monica, California, Amerika Serikat. *Wayground* adalah aplikasi yang menyediakan bentuk soal formatif dengan berbagai macam pilihan yang disajikan dengan menyenangkan dan menarik bagi semua peserta didik. *Wayground* merupakan salah satu

inovasi media dalam kegiatan evaluasi pembelajaran, banyak fitur yang bisa digunakan seperti soal pilihan ganda, soal isian, maupun soal uraian. Aplikasi ini dapat digunakan dimanapun murid berada.

Wayground adalah platform pembelajaran yang menyenangkan dan menarik yang menampilkan avatar, tema, meme, dan musik yang menghibur. *Wayground* adalah platform pembelajaran interaktif yang mendorong murid untuk bersaing satu sama lain untuk meningkatkan hasil belajar mereka. (Lestari, dkk, 2022, hlm. 1463)

Berdasarkan pemaparan di atas, *Wayground* merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk menciptakan proses belajar yang interaktif dan menyenangkan. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur menarik, seperti avatar, papan peringkat, tema, dan musik, yang dapat meningkatkan keaktifan serta keterlibatan murid dalam kegiatan pembelajaran

b. Kelebihan *Wayground*

Hasan, M., dkk. (2025, hlm. 1330) menyatakan bahwa penggunaan *Wayground* dalam pembelajaran berpotensi meningkatkan motivasi belajar murid melalui fitur-fitur interaktif yang menarik. Adanya papan peringkat dan sistem poin menciptakan suasana kompetisi yang positif sehingga mendorong murid untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Selain itu, murid dapat melihat capaian teman-temannya, yang turut memotivasi mereka untuk meningkatkan kemampuan dan prestasi belajar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Darma, dkk. (2025), aplikasi *Wayground* memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- 1) Meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar murid karena tampilannya menarik dan berbasis permainan
- 2) Membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan melalui fitur skor, peringkat, dan waktu pengerjaan
- 3) Memberikan umpan balik dan hasil penilaian secara langsung, sehingga murid dan pendidik dapat segera mengetahui capaian belajar

- 4) Mudah digunakan oleh murid sekolah dasar dan memiliki petunjuk pengerjaan yang jelas

Selain itu penelitian Heriyanto, Cahyadi, A., & Suroso, J. S. (2024, hlm. 585) juga membuktikan penggunaan *Wayground* efektif dan menjadi kelebihan seperti berikut:

- 1) Penggunaan *Wayground* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar murid.
- 2) *Wayground* juga mampu meningkatkan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran.
- 3) Penerapan media ini menjadi inovasi dalam pembelajaran sehingga suasana belajar tidak monoton.
- 4) Mendorong murid untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.
- 5) Integrasi teknologi seperti *Wayground* memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan murid

Secha, M. N., dkk (2024, hlm. 638) menjelaskan keunggulan *Wayground* yang menyediakan data dan statistik terkait kinerja murid yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk memantau proses pembelajaran. Pendidik dapat melihat jumlah murid yang menjawab setiap pertanyaan, tingkat kesulitan soal, serta berbagai informasi lainnya, bahkan data tersebut dapat diunduh dalam format Microsoft Excel. Selain itu, *Wayground* juga dilengkapi dengan fitur *pekerjaan rumah* yang memungkinkan murid mengerjakan tugas secara fleksibel kapan saja dan di mana saja. Pendidik pun dapat mengatur batas waktu pengerjaan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan efisien.

Nur. A, dkk. (2024, hlm. 106) juga mengungkapkan “*The use of Wayground is most effective for learning assessment, as it functions as a digital game-based application designed to support evaluation activities. All users, including teachers and students, can access and participate in*

quizzes free of charge, without any subscription or payment, both inside and outside the classroom”

Berdasarkan berbagai pendapat, kelebihan penggunaan *Wayground* dalam pembelajaran adalah:

- 1) Meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar murid melalui fitur interaktif seperti skor, peringkat, dan sistem poin yang menciptakan kompetisi positif
- 2) Membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan karena berbasis permainan
- 3) Memberikan umpan balik dan hasil penilaian secara langsung sehingga murid dan pendidik dapat segera mengetahui capaian belajar
- 4) Mudah digunakan serta dapat diakses secara gratis dan fleksibel kapan saja dan di mana saja
- 5) Membantu pendidik dalam memantau proses pembelajaran melalui data dan statistik hasil belajar murid
- 6) Meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif murid dalam proses pembelajaran.

c. *Kekurangan Wayground*

Menurut Pamungkas, D., A. (2026, hlm. 3960), terdapat beberapa kelemahan dalam penggunaan *Wayground* sebagai media pembelajaran, di antaranya sebagai berikut:

- 1) Keterbatasan kemampuan pendidik dalam merancang evaluasi digital berbasis teknologi, sehingga banyak pendidik belum terbiasa membuat instrumen yang interaktif dan cenderung kembali menggunakan media konvensional yang kurang menarik.
- 2) Penggunaan *Wayground* dapat menyita waktu pembelajaran karena proses evaluasi digital membutuhkan waktu lebih lama, baik dalam pemberian instruksi maupun pengerjaan soal.

- 3) Keterbatasan sarana dan kompetensi teknologi, baik pada pendidik maupun murid, yang menyebabkan pelaksanaan pembelajaran menjadi kurang optimal.
- 4) Keterbatasan durasi dan ruang lingkup penerapan media evaluasi digital dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar, sehingga diperlukan penggunaan secara berkelanjutan agar hasilnya lebih maksimal.

Kekurangan penggunaan *Wayground* dalam pembelajaran dapat dilihat dari berbagai kendala yang muncul baik dari sisi teknis maupun pedagogis. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menyatakan bahwa *Wayground* masih menghadapi berbagai kendala seperti keterbatasan infrastruktur teknologi, kurangnya pelatihan guru, serta kesulitan dalam merancang kuis yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Khabibi & Priyatmojo, 2025, hlm. 34). Selain itu, dari perspektif murid juga ditemukan adanya hambatan dalam pelaksanaannya, di mana meskipun *Wayground* dinilai efektif, beberapa murid masih mengalami kendala teknis seperti koneksi internet tidak stabil, perangkat bermasalah, dan gangguan saat mengerjakan kuis (Pramudita dkk., 2025, hlm. 17).

Kemudian berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Khoiro, M. D., dkk. (2023, hlm. 999), penggunaan media pembelajaran *Wayground* memiliki beberapa kelemahan. Salah satunya adalah keterbatasan akses teknologi, karena tidak semua murid memiliki perangkat seperti handphone dan kuota internet yang memadai. Selain itu, dalam pelaksanaannya murid berpotensi membuka laman lain saat mengerjakan soal, sehingga memungkinkan mereka mencari jawaban dari sumber lain di luar kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Darma, dkk. (2025), juga menemukan beberapa kekurangan aplikasi *Wayground* yaitu:

- 1) Bergantung pada kestabilan jaringan internet, sehingga pembelajaran dapat terganggu jika koneksi tidak lancar

- 2) Tidak semua murid dapat menggunakan perangkat pribadi di sekolah, sehingga penerapan belum merata
- 3) Sebagian murid masih merasa tegang atau kurang percaya diri saat mengerjakan asesmen berbasis digital
- 4) Pendidik perlu pengawasan lebih agar murid tidak membuka aplikasi lain saat pengerjaan kuis.

Berdasarkan hal tersebut, kekurangan penggunaan *Wayground* dalam pembelajaran adalah:

- 1) Keterbatasan kompetensi pendidik dalam merancang evaluasi digital serta kurangnya pelatihan menjadi hambatan dalam penggunaan *Wayground*.
- 2) Ketergantungan pada teknologi (internet dan perangkat) serta keterbatasan akses menyebabkan pembelajaran belum merata dan optimal.
- 3) Penggunaan *Wayground* cenderung membutuhkan waktu lebih lama dalam proses pelaksanaan pembelajaran.
- 4) Adanya kendala teknis seperti jaringan tidak stabil dan gangguan perangkat yang menghambat pelaksanaan evaluasi.
- 5) Potensi kecurangan dan kurangnya pengawasan, seperti membuka sumber lain saat mengerjakan soal, menjadi tantangan dalam penggunaannya.

d. Peran media *Wayground* dalam model TPS

Wayground merupakan media pembelajaran digital yang berperan dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Saputra, I. M. E. B., dkk (2026, hlm. 85) menjelaskan *Wayground* memiliki berbagai fitur seperti kuis digital, flashcard, diskusi interaktif, serta evaluasi real-time yang mampu mendukung pembelajaran menjadi lebih interaktif dan mudah dikelola. Pemanfaatan fitur tersebut terbukti dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, partisipasi aktif, serta pemahaman konseptual murid, sehingga sangat relevan untuk mendukung penerapan

model TPS yang menekankan interaksi dan kolaborasi dalam proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Ra'uf, Y. M., & Purwati, P. D. (2025, hlm. 6177) menyatakan *Wayground* sebagai platform asesmen formatif digital menyediakan umpan balik secara real-time serta scaffolding adaptif yang membantu murid memahami materi dan memperbaiki kesalahan secara mandiri. Hal ini mendukung proses diskusi dan refleksi dalam pembelajaran, sehingga sejalan dengan tahapan dalam model Think Pair Share (TPS).

Sementara Rejeki, S., dkk (2026, hlm. 1259) menjelaskan bahwa *Wayground* merupakan platform kuis digital berbasis gamifikasi yang interaktif, mudah digunakan, serta efektif dalam mendukung evaluasi pembelajaran. Platform ini mampu meningkatkan keterlibatan dan interaktivitas murid, sehingga dapat memperkuat partisipasi aktif dalam proses pembelajaran kooperatif seperti TPS.

Kemudian Pangemanan, N. S. (2019, hlm. 69) juga menjelaskan bahwa model pembelajaran TPS memberikan kesempatan kepada murid untuk berpikir secara mandiri, berdiskusi dengan pasangan, serta membagikan hasil pemikirannya kepada kelompok lain. Proses ini mendorong keterlibatan aktif murid dan kerja sama, sehingga dapat dioptimalkan dengan dukungan media interaktif seperti *Wayground*.

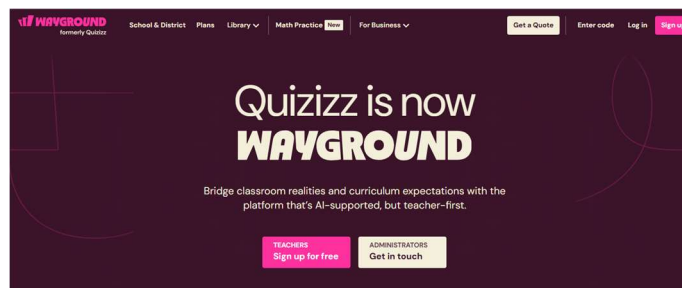
Meilana, S. F., dkk (2021, hlm. 219) juga menyatakan bahwa model TPS merupakan pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi murid dan memberikan kesempatan lebih luas bagi murid dalam merespons permasalahan yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi media digital seperti *Wayground* dapat memperkuat interaksi dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan hal di atas, peran media *Wayground* dalam model TPS adalah sebagai berikut:

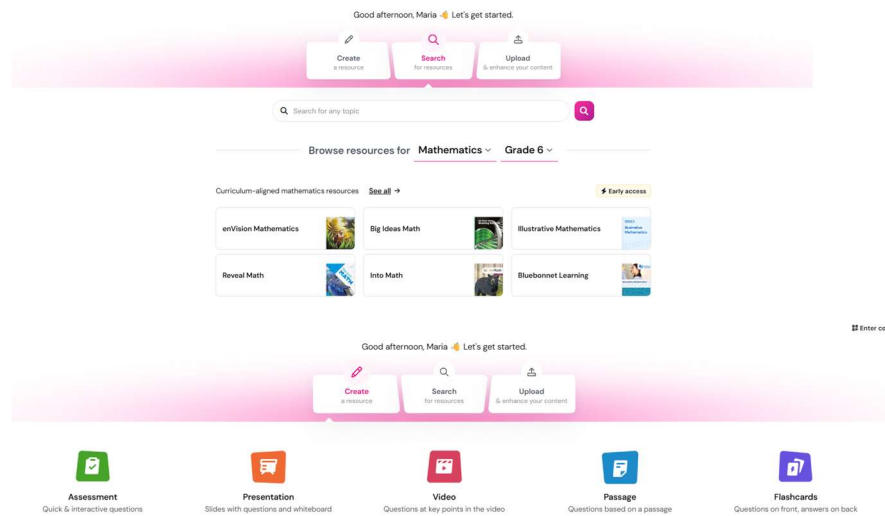
- 1) Sebagai media pembelajaran interaktif yang mendukung penyampaian materi dan pengelolaan pembelajaran secara efektif
 - 2) Sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi aktif murid
 - 3) Sebagai pendukung tahap *thinking* dalam membantu murid memahami materi secara mandiri
 - 4) Sebagai fasilitator tahap *pairing* melalui pemberian umpan balik real-time dan dukungan pemahaman saat diskusi
 - 5) Sebagai penguat tahap *sharing* sekaligus sebagai alat asesmen formatif yang mendorong interaktivitas dan pengembangan kemampuan berpikir kritis murid.
- e. Langkah-langkah pembuatan kuis di *Wayground*

Wayground merupakan media pembelajaran berbasis digital yang diakses melalui *website* berbasis *online* dan dapat digunakan melalui perangkat seperti laptop, komputer, maupun *Smartphone* yang terhubung dengan jaringan internet. Adapun langkah-langkah pembuatannya sebagai berikut:

1. Mengakses website *Wayground* melalui alamat www.wayground.com menggunakan peramban (*browser*).
2. Melakukan pendaftaran atau masuk (*login*) menggunakan akun email atau akun Google.



3. Memilih menu *Create* untuk membuat kuis baru.

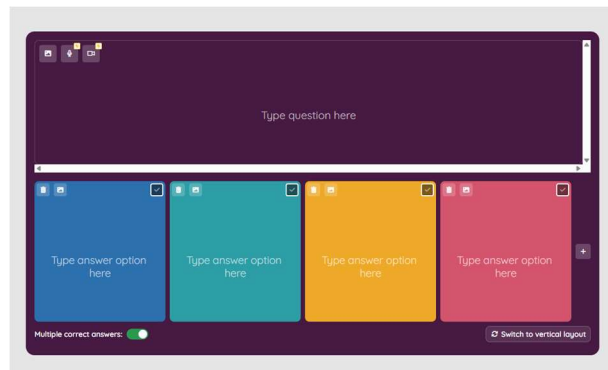


4. Menentukan judul kuis, mata pelajaran, dan tingkat kelas sesuai dengan materi pembelajaran.

The screenshot shows the "Quiz settings" dialog box. It contains the following fields and options:

- Name:** A text field with "Untitled Quiz" and a character count "0/64".
- Subject:** A dropdown menu with "Select relevant..." and a "Grade" dropdown with "Select...".
- Language:** A dropdown menu with "English".
- Visibility:** Three radio button options:
 - Publicly visible:** This resource will be publicly visible in the Assessment library (selected).
 - Restricted:** This resource will be visible only by you and the people you share this with.
 - Everyone in my organization:** This resource will be visible only by teachers in your organization.
- Teaching goal (optional):** Four buttons: "Teach", "Review", "Practice", and "Other".
- Buttons:** "Cancel" and "Save" (highlighted in purple).

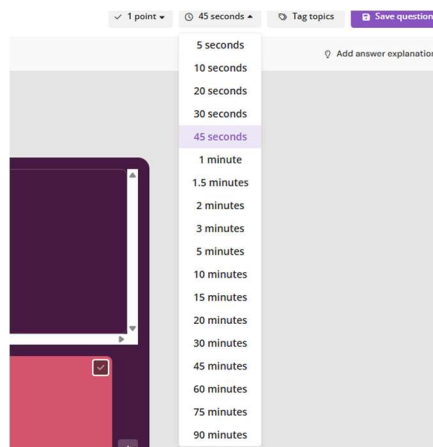
5. Menyusun soal-soal kuis sesuai dengan materi dalam bentuk pilihan ganda, benar-salah, atau isian singkat.



6. Menambahkan pilihan jawaban serta menentukan jawaban yang benar pada setiap soal.



7. Mengatur waktu pengerjaan, pengacakan soal, dan pengaturan kuis lainnya sesuai kebutuhan.



8. Menyimpan kuis dengan memilih menu *Save*.

✓ 1 point

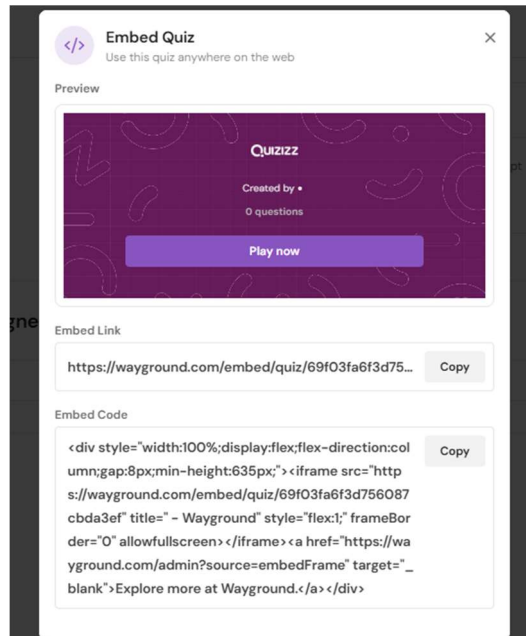
⌚ 5 minutes

🏷 Tag topics

💾 Save question

🔗 Add answer explanation

9. Membagikan kuis kepada murid melalui kode atau tautan yang disediakan oleh *Wayground*.



3. Kemampuan Berpikir Kritis
a. Pengertian

Kemampuan adalah kecakapan atau kapasitas yang dimiliki seseorang untuk melakukan suatu tugas atau aktivitas secara efektif. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kemampuan berasal dari kata “mampu” yang berarti kesanggupan, kecakapan dan kekuatan. Dengan demikian, kemampuan dapat dipahami sebagai potensi yang ada dalam diri individu yang memungkinkan seseorang melaksanakan suatu pekerjaan atau aktivitas dengan baik sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Rachmawati, dkk (2021, hlm. 452) juga menjelaskan “*ability means the capacity of an individual to perform various tasks in a job. Based on these*

understandings, it can be concluded that ability is the ability or skill of an individual in mastering a skill and is used to do various tasks in a job”

Salah satu bentuk kemampuan yang sangat penting dalam proses pembelajaran adalah kemampuan berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan individu untuk memproses atau menganalisis informasi secara logis seperti menilai kebenaran suatu pernyataan, serta menarik kesimpulan. Menurut Wulandari, dkk (2025, hlm. 17) berpikir kritis merupakan proses berpikir yang dilakukan secara aktif dan terarah untuk menyusun alasan secara logis melalui kegiatan mengonseptualisasikan, menerapkan, menganalisis, mengintegrasikan (mensintesis), serta mengevaluasi informasi. Informasi tersebut diperoleh dari pengamatan, pengalaman, refleksi, penalaran, maupun komunikasi, dan digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan atau tindakan. Kemampuan berpikir kritis juga diartikan sebagai kemampuan individu untuk mengevaluasi perbedaan antara kenyataan dan kebenaran yang ideal, serta menganalisis dan memecahkan masalah secara efektif (Setiawan, dkk, 2022, 134).

Glaser dalam Novandi, dkk (2025, hlm. 653) menekankan bahwa berpikir kritis merupakan sikap atau kecenderungan untuk mempertimbangkan masalah dan topik dengan cara yang penuh pertimbangan dan mendalam. Sementara itu Rahmawati, dkk (2025, hlm. 57) juga mengatakan pemikir kritis mampu mencari, memahami, dan mengevaluasi pernyataan-pernyataan yang relevan secara logis dan rasional dalam proses pemecahan masalah atau pengambilan keputusan. Selain itu, mereka juga memiliki kecenderungan atau pola pikir untuk terlibat dalam kegiatan berpikir yang bersifat eksploratif dan reflektif.

Kemudian menurut Kurniawati, dkk dalam Rahamini & Chandra (2024, hlm. 5) berpikir kritis adalah berpikir menggunakan penalaran secara rasional, sistematis, mengumpulkan informasi atau data yang ingin diketahui dan menyelesaikan masalah atau memilih tindakan yang semestinya

dilakukan untuk dapat menyelesaikan dan memahami suatu masalah yang dihadapi.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut, kemampuan berpikir kritis yaitu kemampuan untuk memberikan alasan yang logis terhadap sesuatu yang diyakini dan dilakukan. Dengan kemampuan berpikir kritis yang baik, seseorang mampu mengevaluasi suatu argumen dan menentukan apakah argumen tersebut layak untuk diterima berdasarkan pemikiran yang rasional.

b. Indikator

Kemampuan berpikir kritis menurut Ennis dalam Aliyah, dkk. (2025, hlm. 339) diklasifikasikan ke dalam lima kategori utama, yaitu:

- 1) Klarifikasi Dasar (*Elementary Clarification*): meliputi kemampuan memfokuskan pertanyaan, menganalisis argumen, serta mengajukan dan menjawab pertanyaan yang bersifat klarifikasi.
- 2) Dukungan Dasar (*Basic Support*): mencakup kemampuan menilai kredibilitas sumber serta meneliti dan mengevaluasi hasil observasi atau penelitian.
- 3) Inferensi (*Inference*): meliputi kemampuan membuat dan menilai deduksi, melakukan serta mengevaluasi induksi, serta mempertimbangkan nilai dari suatu keputusan atau kesimpulan.
- 4) Klarifikasi Lanjut (*Advanced Clarification*): mencakup kemampuan mendefinisikan istilah dengan tepat, menilai definisi, serta mengidentifikasi asumsi-asumsi yang mendasari suatu pernyataan.
- 5) Strategi dan Taktik (*Strategies and Tactics*): meliputi kemampuan menentukan tindakan yang tepat serta berinteraksi secara efektif dengan orang lain dalam memecahkan masalah.

Sedangkan menurut Khoerunnisa, dkk (2021, hlm. 51) menjelaskan bahwa indikator berpikir kritis yaitu memeriksa kebenaran pernyataan, mengamati dengan cermat dan memberi penjelasan/alasan atas jawaban, mengevaluasi situasi matematis, menganalisa dan membuat pernyataan dari

situasi. Sejalan dengan itu, Pamungkas, dkk (2023, hlm. 5943) menyebutkan bahwa indikator berpikir kritis meliputi: Interpretabilitas, keterampilan analitis, mengevaluasi kapasitas, kemampuan menarik kesimpulan.

Adapun indicator kemampuan berpikir kritis menurut Perkins & Murphy dalam Agustiani, N., dkk (2022, hlm. 108) terdiri empat indikator yaitu klarifikasi, asesmen, penyimpulan, dan strategi. Selain itu adapun indikator berpikir kritis menurut Focione dalam Rohim, A., & Rofiki, I. (2024, hlm. 186) yang terdiri dari 4 indikator yaitu:

1) Interpretasi

Mampu menuliskan/mengkomunikasikan data yang diketahui dengan benar.

Mampu menuliskan/mengkomunikasikan data yang ditanyakan dengan benar

2) Analisis

Mampu membuat model dari permasalahan dengan tepat.

Mampu merencanakan strategi yang tepat,sesuai dengan masalah yang dihadapi.

3) Evaluasi

Mampu menghitung dengan tepat.

Mampu menyelesaikan masalah dengan benar.

4) Inferensi

Mampu memberikan alasan dari jawaban yang diberikan.

Berdasarkan pemaparan di atas, indikator kemampuan berpikir kritis sebagai berikut:

1) Klarifikasi dasar, yaitu kemampuan memfokuskan pertanyaan, menganalisis argumen, serta mengajukan dan menjawab pertanyaan klarifikasi

2) Dukungan dasar, yaitu kemampuan menilai kredibilitas sumber serta mengevaluasi hasil observasi atau informasi

- 3) Inferensi, yaitu kemampuan menarik kesimpulan, melakukan deduksi maupun induksi, serta memberikan alasan terhadap keputusan yang diambil
- 4) Klarifikasi lanjut, yaitu kemampuan mendefinisikan istilah, mengidentifikasi asumsi, dan memahami makna secara tepat
- 5) Strategi dan taktik, yaitu kemampuan menentukan langkah pemecahan masalah dan berinteraksi secara efektif dalam proses diskusi atau pemecahan masalah.

4. Pembelajaran IPAS

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara pendidik dan murid yang dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar. Menurut Ramdani, dkk (2023, hlm 20) mendefinisikan pembelajaran merupakan bentuk interaksi, integrasi dan interkoneksi antara pendidik dengan murid yang dalam pelaksanaannya mengacu kepada instrumen yang telah ditetapkan yaitu sebuah kurikulum. Pembelajaran dilaksanakan dengan tujuan agar terjadinya perubahan kearah yang lebih baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Salah satu pembelajaran wajib yang dilaksanakan di sekolah yaitu mata pelajaran IPAS. Mata pelajaran ini merupakan gabungan antara IPA dan IPS pada kurikulum merdeka. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang mengalami perubahan dalam penerapan Kurikulum Merdeka. IPA memiliki peran penting karena berkaitan erat dengan kehidupan manusia dan lingkungan alam yang selalu dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA diintegrasikan dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran IPAS tetap memiliki peranan yang sangat penting untuk dipelajari, karena mencakup kajian tentang alam semesta beserta isinya serta berbagai peristiwa yang terjadi di dalamnya, yang dikembangkan berdasarkan proses ilmiah (Maula, N. R., dkk, 2024, hlm. 273).

Menurut Suhelayanti, dkk (2023, hlm. 4) mengemukakan IPAS adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. IPAS memuat pembelajaran tentang sains dan sosial, yang meliputi kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan.

IPAS memiliki karakteristik yang cukup berbeda dengan mata pelajaran lainnya. Karakteristik IPAS yang paling dapat dirasakan, yakni adanya kegiatan praktek dalam proses pembelajaran sebagai keterampilan proses yang dilakukan murid. (Andreani. D. & Gunansyah. G, 2023, hlm. 1844).

Adapun tujuan dari pembelajaran IPAS yang dipaparkan oleh Adha, dkk (2025, hlm. 326) sebagai berikut:

1. Menumbuhkan rasa ingin tahu. Mata pelajaran IPAS, diharapkan membuat murid timbul rasa ingin tahunya terhadap fenomena-fenomena alam dan sosial yang terjadi di sekitarnya.
2. Mengetahui interaksi dalam IPAS, para murid akan berusaha mengetahui dan memahami bagaimana alam semesta ini bekerja, dan membentuk interaksi dengan kehidupan manusia di muka bumi.
3. Mengajarkan murid mengidentifikasi masalah. Murid akan mencoba mengidentifikasi berbagai permasalahan yang ditemui dan berusaha menemukan solusi untuk mencapai tujuan lebih lanjut.
4. Melatih sikap ilmiah. Dengan prinsip dasar metodologi yang terdapat dalam mata pelajaran IPAS, maka murid akan memiliki sifat keingintahuan tinggi, kemampuan berpikir kritis, dan analitis.
5. Berperan aktif menjaga lingkungan dan alam. Pembelajaran IPAS membuat para murid secara tidak langsung akan mengenal alam dan lingkungannya, dan mengerti masalah yang terjadi. Lalu, murid akan berusaha melestarikan, menjaga, mengembangkan potensi alam yang ada.

Berdasarkan pembahasan di atas, pembelajaran merupakan proses interaksi terarah antara pendidik dan murid untuk mencapai tujuan pembelajaran. IPAS sebagai mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka mengintegrasikan IPA dan IPS

yang menekankan keterkaitan antara alam, sosial, dan kehidupan manusia melalui kegiatan yang bersifat praktis. Pembelajaran IPAS berperan dalam menumbuhkan rasa ingin tahu, berpikir kritis, sikap ilmiah, serta kepedulian terhadap lingkungan pada murid.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian-penelitian di bawah ini merupakan penelitian yang relevan sesuai dengan penelitian ini, yang dijadikan pedoman maupun acuan saat pelaksanaan penelitian. Berikut merupakan penelitian-penelitian yang relevan dengan penelitian ini:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Rajmawati, A., Hamid, S., dan Burhan (2025) berjudul *“Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Minat Belajar IPAS Kelas V UPT SPF SD Inpres Mallengkeri 2 Kota Makassar”*. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis dan minat belajar murid pada pembelajaran IPAS, sehingga bertujuan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran TPS terhadap kemampuan berpikir kritis dan minat belajar murid kelas V. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi experimental design*) menggunakan *pretest-posttest control group design*, dengan sampel sebanyak 50 murid yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengolahan data dilakukan melalui analisis statistik deskriptif dan inferensial, dengan uji hipotesis menggunakan *One-way MANOVA* melalui SPSS, serta didukung oleh uji normalitas, uji linearitas, dan uji signifikansi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran TPS berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis dan minat belajar murid, baik secara parsial maupun simultan, sehingga model TPS efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan minat belajar IPAS murid sekolah dasar (Rajmawati, A., dkk., 2025, hlm. 51–57).
- b. Penelitian yang dilakukan oleh Ambarwani, L., dan Sari, Y. (2025) berjudul *“Penerapan Model Think Pair Share (TPS) untuk Meningkatkan Kemampuan*

Berpikir Kritis Murid pada Pembelajaran IPAS". Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis murid dalam pembelajaran IPAS, sehingga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui penerapan model TPS. Metode yang digunakan adalah *classroom action research* (Penelitian Tindakan Kelas) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Teknik pengolahan data dilakukan melalui analisis hasil observasi dan tes pada setiap siklus untuk melihat peningkatan kemampuan berpikir kritis murid secara bertahap. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TPS mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis murid, di mana pada siklus I murid masih belum terbiasa dengan kegiatan diskusi, sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan karena murid mulai aktif dalam berpikir, berdiskusi, dan mengemukakan pendapat secara terarah. Dengan demikian, model TPS efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis murid pada pembelajaran IPAS (Ambarwani, L., & Sari, Y., 2025, hlm. 1189–1200).

- c. Penelitian yang dilakukan oleh Sayangan, Y. V., Una, L. M. W., dan Beku, V. Y. (2024) berjudul "*Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Murid Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPAS*". Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis murid dalam pembelajaran IPAS, sehingga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui penerapan model pembelajaran Discovery Learning pada murid kelas IV SDI Rutosoro. Metode yang digunakan adalah *classroom action research* (Penelitian Tindakan Kelas) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek sebanyak 20 murid. Teknik pengolahan data dilakukan melalui analisis hasil observasi dan tes pada setiap siklus untuk mengetahui tingkat ketuntasan kemampuan berpikir kritis murid. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Discovery Learning mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis murid secara signifikan, di mana pada siklus I ketuntasan mencapai 35% dan meningkat menjadi 80% pada siklus II. Peningkatan ini terjadi karena murid dilibatkan

secara aktif dalam kegiatan mengamati, berdiskusi, dan memecahkan masalah, sehingga lebih terlatih dalam menganalisis dan menarik kesimpulan dalam pembelajaran IPAS (Sayangan dkk., 2024, hlm. 757–766).

- d. Penelitian yang dilakukan oleh Jannah, D. R. N., dan Atmojo, I. R. W. (2022) berjudul *Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar*”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pengembangan kemampuan berpikir kritis abad 21 pada murid sekolah dasar, sehingga bertujuan untuk mengkaji peran media digital dalam memberdayakan kemampuan tersebut pada pembelajaran IPAS. Metode yang digunakan adalah *literature review* (studi kepustakaan) dengan menganalisis berbagai penelitian yang relevan. Teknik pengolahan data dilakukan melalui analisis isi terhadap sumber-sumber literatur untuk mengidentifikasi temuan-temuan terkait pemanfaatan media digital dalam pembelajaran. Hasil kajian menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital, seperti game edukasi, video pembelajaran, aplikasi pendidikan, dan platform kuis interaktif, mampu meningkatkan keterlibatan murid serta mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, media digital efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS karena membuat murid lebih aktif, tertarik, serta mampu menganalisis dan memahami konsep secara lebih mendalam, sehingga relevan sebagai dasar penggunaan media seperti Wayground dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis murid sekolah dasar (Jannah & Atmojo, 2022, hlm. 1064–1074).
- e. Penelitian yang dilakukan oleh Alfiyah, M., dan Widiyono, A. (2024) berjudul *“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis”*. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis murid sekolah dasar, sehingga bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis murid kelas IV di SDN 5 Keling, Kabupaten Jepara. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan desain *pretest–posttest*. Teknik pengolahan data dilakukan melalui analisis

perbandingan nilai sebelum dan sesudah perlakuan serta uji *N-gain* untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan berpikir kritis murid. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis murid secara signifikan setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, dengan nilai *N-gain* berada pada kategori tinggi. Peningkatan ini terjadi karena murid aktif berdiskusi, bekerja sama, dan saling bertukar informasi dalam kelompok, sehingga kemampuan berpikir kritis berkembang dengan baik. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis murid sekolah dasar (Alfiah & Widiyono, 2024, hlm. 511–515).

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah rancangan dari pemikiran yang dijadikan landasan dalam penelitian. Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan kajian kepustakaan. Oleh karena itu, kerangka berpikir memuat 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 (Syahputri, dkk. 2023, hlm. 161). Kerangka berpikir harus sesuai dengan masalah penelitian dan berperan sebagai pengarah dalam tahap-tahap penelitian selanjutnya (Sugiyono dalam Delhita dkk., 2025, hlm. 1350).

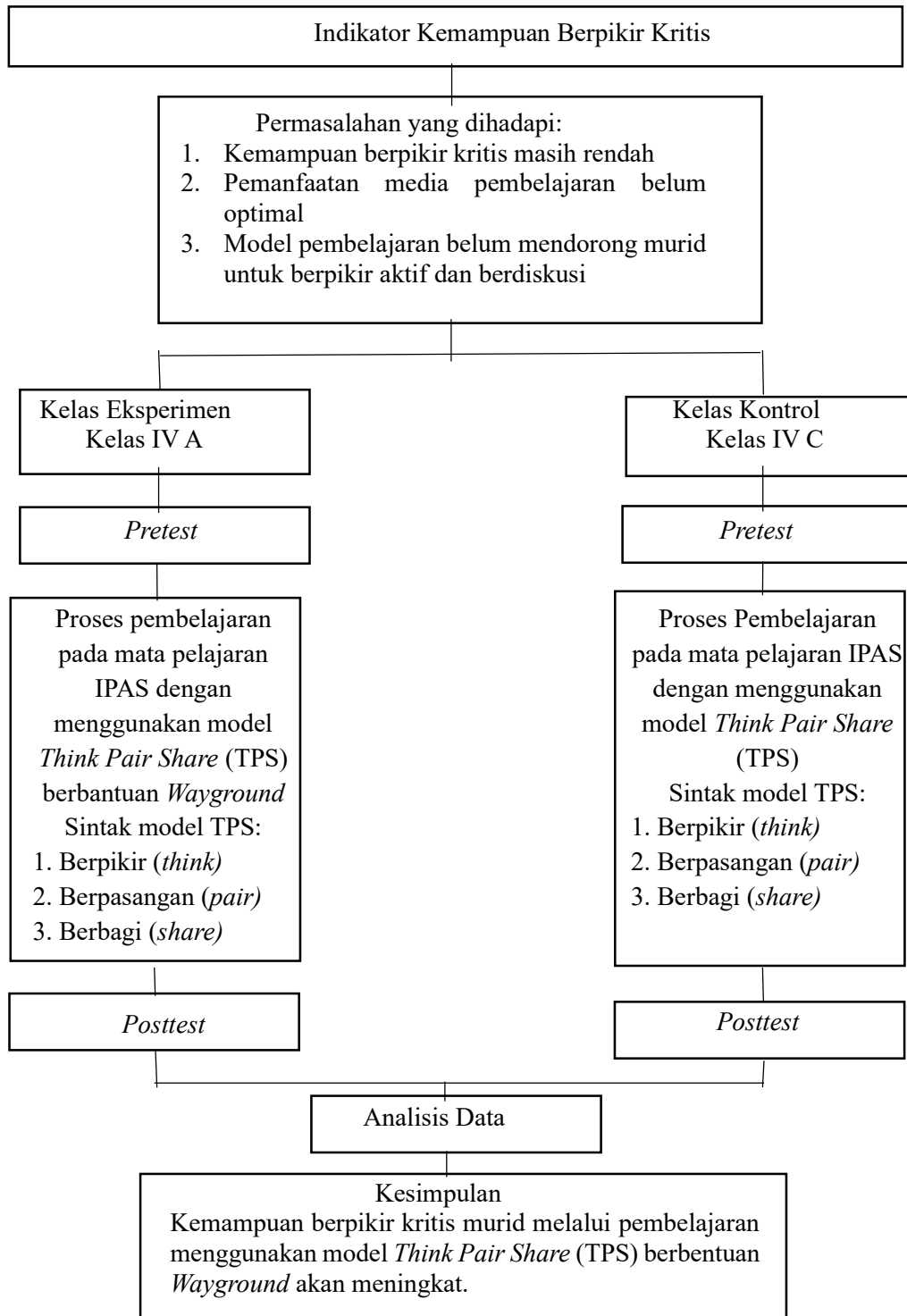
Menurut Bashroni (2020, hlm. 2) kerangka pemikiran merupakan bagian dari kerangka teoritis yang dalam penelitian menjadi dasar utama untuk menentukan masalah yang akan dikaji serta mengarahkan jalannya penelitian. Penyusunan kerangka berpikir yang kuat tidaklah mudah, karena memerlukan pemikiran yang mendalam, tidak hanya berfokus pada fakta yang terlihat atau informasi yang terpisah-pisah. Diperlukan ketelitian dan kejernihan dalam memahami setiap informasi yang ada, serta kemampuan untuk menyusun kesimpulan yang logis dan meyakinkan. Sementara itu menurut Sonny, S. & Rizki, S. N (2021, hlm. 55)

kerangka pemikiran merupakan suatu alur yang menjelaskan secara garis besar jalannya suatu penelitian.

Kerangka pemikiran tidak hanya sekadar kumpulan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber atau sekadar bentuk pemahaman biasa. Kerangka pemikiran membutuhkan lebih dari sekadar data atau informasi yang relevan dengan penelitian. Di dalamnya diperlukan pemahaman yang diperoleh peneliti melalui proses penelusuran berbagai sumber, kemudian diolah dan diterapkan dalam suatu susunan kerangka yang sistematis. Pemahaman dalam kerangka pemikiran ini menjadi dasar yang melandasi pemahaman-pemahaman lain yang telah ada sebelumnya. Pada akhirnya, kerangka pemikiran tersebut berfungsi sebagai landasan utama dan pondasi bagi pengembangan pemikiran-pemikiran selanjutnya dalam penelitian (Santi, S. & Isyanto, P., hlm. 1568)

Berdasarkan pemaparan di atas, dalam penelitian ini variabel utama yang akan dikaji adalah kemampuan berpikir kritis pada murid sekolah dasar. Untuk memperoleh data yang relevan, penelitian ini melibatkan dua kelompok sampel, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen akan mendapatkan perlakuan khusus berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TPS yang dipadukan dengan media *Wayground* sebagai alat bantu visual dan interaktif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Sementara itu, kelompok kontrol akan mengikuti pembelajaran dengan model TPS tanpa media.

Pelaksanaan penelitian ini dilatar belakangi oleh masih rendahnya kemampuan berpikir kritis, khususnya pada mata pelajaran IPAS yang dialami oleh sebagian besar murid sekolah dasar. Rendahnya kemampuan berpikir kritis ini dapat berdampak pada kemampuan murid dalam menyelesaikan soal-soal. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu untuk mengembangkan dan menguji model pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan keterlibatan murid secara aktif dan menyenangkan. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) berbantuan *Wayground* diharapkan dapat menjadi alternatif solusi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis murid. Kerangka pemikiran yang mendasari penelitian ini akan disajikan dalam bentuk bagan berikut:



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Pemikiran

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Asumsi adalah anggapan dasar yang dianggap benar tanpa memerlukan pembuktian terlebih dahulu dan digunakan sebagai landasan dalam suatu penelitian atau pemikiran ilmiah. Menurut Tanzeh dalam Firdaus, A. (2023, hlm. 206), asumsi merupakan suatu anggapan yang dianggap benar tanpa perlu dibuktikan terlebih dahulu. Sebagai contoh, seseorang sering berasumsi bahwa orang yang memakai kacamata adalah kutu buku, padahal hal tersebut belum tentu benar. Lebih lanjut dijelaskan bahwa terdapat beberapa asumsi dasar dalam ilmu pengetahuan, yaitu: (1) seluruh fenomena di alam semesta berlangsung secara teratur dan mengikuti hukum tertentu, sehingga tidak ada kejadian yang benar-benar kacau; (2) manusia memiliki kemampuan untuk memahami dan mengikuti keteraturan tersebut; (3) setiap fenomena, baik berupa substansi, kondisi, maupun proses, tidak terjadi secara kebetulan, melainkan memiliki sebab dan akibat terhadap fenomena lainnya; serta (4) pengetahuan ilmiah hanya dapat menjelaskan peristiwa yang benar-benar terjadi di alam semesta apabila bersifat empiris, yaitu berdasarkan fakta yang dapat diamati.

Asumsi pada dasarnya masih berupa perkiraan, prediksi, atau dugaan awal. Asumsi merupakan anggapan yang diterima sebagai dasar berpikir yang diyakini kebenarannya dan dirumuskan secara jelas untuk memperkuat rumusan masalah, menentukan objek penelitian, lokasi pengambilan data, serta instrumen pengumpulan data. Dengan kata lain, asumsi adalah sesuatu yang masih bersifat dugaan dan belum diketahui kebenarannya secara pasti. Oleh karena itu, diperlukan wawasan dan pengetahuan yang memadai dalam bidang yang diteliti agar anggapan dasar tersebut dapat dipercaya kebenarannya (Honesti, L., 2022, hlm. 42). Sedangkan menurut Prasetyo, E. B., dkk (2022, hlm. 383), asumsi atau anggapan dasar merupakan dugaan yang dijadikan titik tolak dalam penelitian. Asumsi secara tidak langsung terkandung dalam paradigma, perspektif, serta kerangka teori yang digunakan dalam penelitian.

Umumnya, asumsi diterima begitu saja sebagai sesuatu yang dianggap benar tanpa perlu pembuktian terlebih dahulu. Asumsi juga sering berasal dari postulat, yaitu kebenaran atau dalil apriori yang tidak dapat dibuktikan secara empiris.

Asumsi penelitian adalah sebuah pernyataan yang dianggap benar oleh peneliti yang digunakan sebagai landasan penelitian. Asumsi juga dapat dikatakan merupakan latar belakang intelektual suatu jalur pemikiran. Asumsi juga dapat diartikan pula sebagai gagasan primitif, atau gagasan tanpa penumpu yang diperlukan untuk menumpu gagasan lain yang akan muncul kemudian (Suhartono, dalam Rais, 2020, hlm.76). Asumsi menjadi elemen penting karena berfungsi sebagai kerangka awal dalam membangun landasan teori, menyusun metode penelitian, hingga menarik kesimpulan. Dalam konteks yang lebih luas, asumsi dapat dipandang sebagai latar belakang intelektual yang membentuk jalur pemikiran peneliti terhadap objek yang diteliti, sehingga keberadaannya sangat memengaruhi arah dan struktur dari proses penelitian secara keseluruhan.

Menurut Nasution, H. & Murhayati, S. (2025, hlm. 13031) asumsi penelitian, yang juga dikenal sebagai anggapan dasar atau postulat, merupakan titik awal pemikiran yang kebenarannya diterima oleh peneliti. Anggapan dasar ini perlu dirumuskan secara jelas sebelum peneliti melakukan pengumpulan data. Selain berfungsi sebagai landasan yang kuat dalam penelitian, anggapan dasar juga membantu memperjelas variabel yang menjadi fokus penelitian serta menjadi dasar dalam merumuskan hipotesis.

Asumsi dalam penelitian ini didasarkan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TPS berbantuan *Wayground* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis murid sekolah dasar. Pemilihan model dan media tersebut didasari oleh pandangan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TPS memberikan kesempatan kepada murid untuk berpikir secara mandiri, berdiskusi dengan pasangan, serta mengemukakan hasil pemikirannya di dalam kelas. Selain itu, penggunaan *Wayground* sebagai media pembelajaran

interaktif diyakini mampu meningkatkan keterlibatan aktif murid dalam proses pembelajaran IPAS, mendorong mereka untuk menganalisis permasalahan, mengevaluasi informasi, serta menarik kesimpulan secara logis. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran ini diasumsikan dapat mendukung berkembangnya kemampuan berpikir kritis murid dalam pembelajaran IPAS.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari kata *hupo* yang berarti sementara atau masih lemah kebenarannya, dan *thesis* yang berarti pernyataan atau teori. Pada dasarnya, hipotesis merupakan proposisi atau dugaan yang belum pasti kebenarannya, namun sering digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan, pemecahan masalah, maupun sebagai acuan untuk penelitian lebih lanjut. Meskipun hipotesis termasuk dalam bentuk data, karena masih berpotensi salah, maka jika akan dijadikan dasar keputusan harus terlebih dahulu diuji menggunakan data hasil observasi (Wahab dalam Junaedi, J., & Wahab, A., 2023, hlm. 143).

Hipotesis adalah dugaan sementara dibawah kebenaran yang akan dibuktikan dalam penelitian. Menurut Setyawan (2021, hlm.7) menyatakan hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Hipotesis menyatakan hubungan apa yang kita cari atau ingin kita pelajari. Sedangkan menurut Ariningsih, dkk. (2021, hlm. 156) hipotesis penelitian adalah dugaan sementara mengenai hubungan antar variabel yang dirumuskan untuk kemudian diuji secara empiris dalam penelitian.

Hipotesis menurut Sugiyono merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris” (Sugiyono dalam Jannah & Atmojo, 2022, hlm. 1068). Sedangkan menurut Zaki, M. & Saiman (2021, hlm. 116), hipotesis adalah suatu dugaan sementara atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau pertanyaan penelitian yang masih perlu dibuktikan kebenarannya melalui pengujian lebih lanjut.

Terdapat 4 kriteria hipotesis menurut Suharsimi dalam Zaki. M, & Saiman (2021, hlm. 117) sebagai berikut:

- a. Hipotesis sebaiknya dirumuskan untuk menunjukkan hubungan antara dua variabel atau lebih.
- b. Hipotesis harus disusun secara jelas, singkat, dan padat agar mudah dipahami.
- c. Hipotesis harus bersifat dapat diuji kebenarannya melalui penelitian.
- d. Hipotesis perlu didukung oleh alasan atau landasan teoritis yang kuat serta dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan.

Hipotesis adalah keterangan sementara dari hubungan fenomena-fenomena yang kompleks. Merumuskan hipotesis menjadi sangat penting dalam penelitian ilmiah untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid.

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

Hipotesis 1:

H_0 : Jika pendidik tidak menggunakan model pembelajaran TPS berbantuan *Wayground* sesuai dengan sintaknya, kemampuan berpikir kritis murid tidak akan meningkat.

H_1 : Jika pendidik menggunakan model pembelajaran TPS berbantuan *Wayground* sesuai dengan sintaknya, kemampuan berpikir kritis murid akan meningkat.

Hipotesis 2:

H_0 : Tidak terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis murid yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TPS berbantuan *Wayground*.

H_1 : Terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis murid yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TPS berbantuan *Wayground*.

Hipotesis 3:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh secara signifikan murid yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TPS berbantuan *Wayground* terhadap kemampuan berpikir kritis.

H_1 : Terdapat pengaruh secara signifikan murid yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TPS berbantuan *Wayground* terhadap kemampuan berpikir kritis.