BAB II
KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Model Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif atau *Cooperative Learning* terdiri dari dua kata yaitu *Cooperative* dan *Learning*. *Cooperative* berarti kerjasama dan Learning berarti belajar. Jadi, *Cooperative Learning* adalah belajar melalui kegiatan bersama. *Cooperative Learning* merupakan suatu model pembelajaran dengan bentuk learning community yaitu dengan membentuk masyarakat belajar atau kelompok- kelompok belajar. Selama proses kerjasama berlangsung tentunya ada diskusi, saling bertukar ide/pemikiran, yang pandai mengajari yang lemah, dari individu atau kelompok yang belum tahu menjadi tahu. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih di mana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. Pembelajaran kooperatif juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan diantara sesama anggota kelompok (Simamora dkk., 2024, hlm. 1-2).

Slavin (dalam Simamora dkk., 2024, hlm. 2), pembelajaran kooperatif merujuk pada beragam strategi pembelajaran yang menempatkan peserta didik dalam kelompok kecil beranggotakan 5 (lima) orang secara kolaboratif, dengan komposisi heterogen berdasarkan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan latar belakang suku/budaya. Melalui kerja sama tersebut, peserta didik saling membantu dalam memahami materi pelajaran. Dalam konteks kelas kooperatif, peserta didik didorong untuk berdiskusi, saling memberikan dukungan, serta mengemukakan argumentasi guna memperdalam penguasaan konsep dan meminimalkan kesenjangan pemahaman. Model ini bukan sekadar aktivitas belajar kelompok biasa, melainkan memiliki struktur tugas dan sistem penghargaan yang dirancang untuk menumbuhkan interaksi terbuka dan interdependensi

positif antaranggota kelompok. Arends (dalam Simamora dkk., 2024, hlm. 2-3), menegaskan bahwa model ini berkontribusi dalam pengembangan pemahaman dan sikap sosial peserta didik yang relevan dengan kehidupan bermasyarakat, serta berpengaruh terhadap peningkatan motivasi, produktivitas, dan hasil belajar.

Lie (dalam Simamora dkk., 2024, hlm. 3), menekankan bahwa pembelajaran kooperatif berbeda dari sekadar pembagian kelompok secara konvensional. Terdapat lima unsur esensial yang membedakannya, yaitu ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi tatap muka, komunikasi antaranggota, dan evaluasi proses kelompok. Model ini berlandaskan filsafat *homo homini socius* yang menegaskan bahwa manusia merupakan makhluk sosial, berbeda dengan pandangan Darwinian. Prinsip ini menempatkan dialog interaktif dan interaksi sosial sebagai kunci kemampuan individu dalam beradaptasi dengan lingkungannya.

Agus (dalam Simamora dkk., 2024, hlm. 3), memandang pembelajaran kooperatif sebagai konsep komprehensif yang mencakup berbagai bentuk kerja kelompok, termasuk yang dirancang dan diarahkan secara sistematis oleh pendidik. Dalam implementasinya, pendidik menentukan pertanyaan, tugas, serta menyediakan perangkat dan informasi pendukung untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Pada akhir kegiatan, umumnya dilakukan evaluasi dalam bentuk penilaian tertentu.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada kerja sama sistematis dalam kelompok kecil dengan susunan anggota yang heterogen. Perancangannya dilakukan secara terencana untuk memastikan tercapainya sasaran pembelajaran secara optimal. Model ini melampaui konsep belajar kelompok biasa karena didukung oleh kerangka teoretis, unsur-unsur fundamental, pengorganisasian tugas yang jelas, dan prosedur evaluasi yang terstruktur. Prinsip utama yang mendasarinya mencakup interdependensi positif, akuntabilitas individu, interaksi tatap muka, komunikasi intensif, serta

evaluasi kinerja kelompok. Penerapan kolaborasi dan saling membantu antaranggota kelompok berkontribusi tidak hanya pada penguatan pemahaman materi secara akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter sosial, peningkatan motivasi, efisiensi kerja, dan kemampuan beradaptasi dalam konteks kehidupan bermasyarakat.

2. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Slavin (dalam Simamora dkk., 2024, hlm. 5) mengemukakan bahwa tujuan model pembelajaran kooperatif adalah menciptakan norma-norma yang pro-akademik di antara para peserta didik. Norma-norma pro-akademik ini memiliki pengaruh yang sangat penting bagi pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan bagi peserta didik. Tujuan yang paling penting dari model pembelajaran kooperatif adalah untuk memberikan pengetahuan, konsep, kemampuan, dan pemahaman kepada peserta didik, di mana hal tersebut mereka butuhkan agar dapat menjadi anggota masyarakat yang bahagia serta memberikan kontribusi dalam kehidupan bermasyarakat. Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk pencapaian hasil belajar, penerimaan terhadap keragaman individu (kemampuan akademik, jenis kelamin, dan suku/budaya), serta pengembangan keterampilan sosial. Adapun masing- masing tujuan tersebut dapat dijelaskan secara terperinci sebagai berikut:

a. Pencapaian Hasil Belajar

Walaupun syarat dengan dimensi sosial, pembelajaran kooperatif tetap memiliki orientasi akademik yang jelas, yaitu meningkatkan capaian belajar peserta didik. Sejumlah pakar mengemukakan bahwa pendekatan ini efektif untuk memfasilitasi pemahaman terhadap materi yang bersifat kompleks. Penerapan struktur penghargaan kooperatif telah terbukti meningkatkan performa akademik sekaligus membentuk norma positif yang berkorelasi dengan hasil belajar.

Kerja sama dalam kelompok memberikan keuntungan bagi seluruh anggota, baik yang berkemampuan tinggi maupun rendah. Peserta didik yang memiliki penguasaan materi lebih baik berfungsi sebagai tutor sebaya. Melalui aktivitas tutor tersebut, terjadi proses pendalaman

kognitif karena tutor harus mengorganisasi ulang serta menjelaskan keterkaitan antarkonsep secara lebih sistematis kepada rekannya.

b. Penerimaan Terhadap Keragaman Individu

Pembelajaran kooperatif juga berimplikasi pada tumbuhnya penerimaan terhadap individu yang berbeda dalam aspek ras, budaya, status sosial, kemampuan, maupun keterbatasan tertentu. Kontak sosial tanpa tujuan bersama tidak secara otomatis menghilangkan prasangka. Oleh karena itu, pembelajaran kooperatif memfasilitasi kerja sama yang dilandasi ketergantungan positif dalam menyelesaikan tugas kolektif. Struktur penghargaan kooperatif berperan dalam menumbuhkan rasa saling menghormati serta penghargaan terhadap perbedaan.

c. Pengembangan Keterampilan Sosial

Aspek ketiga yang menjadi fokus adalah pengembangan keterampilan kolaboratif dan kerja tim. Kompetensi ini krusial dalam kehidupan sosial modern, mengingat sebagian besar aktivitas profesional berlangsung dalam sistem yang saling terintegrasi. Realitas menunjukkan bahwa sebagian individu, baik anak-anak maupun orang dewasa, masih menghadapi kendala dalam keterampilan sosial, yang kadang memicu konflik atau penolakan terhadap kerja sama. Dalam konteks ini, pembelajaran kooperatif tidak hanya memfasilitasi pemahaman akademik, tetapi juga memperkuat kapasitas bekerja sama secara efektif.

Secara keseluruhan, model pembelajaran kooperatif dirancang untuk menghasilkan prestasi akademik, menumbuhkan toleransi, meningkatkan penerimaan terhadap keberagaman, serta mengembangkan keterampilan sosial. Penerapannya mensyaratkan adanya interdependensi dalam struktur tugas, struktur tujuan, dan struktur reward. Struktur tugas berkaitan dengan pengelolaan aktivitas pembelajaran, sedangkan struktur tujuan dan reward menunjukkan tingkat kolaborasi atau kompetisi yang diperlukan untuk memperoleh hasil maupun penghargaan.

Penekanan utama dalam pembelajaran kooperatif terletak pada interaksi kelompok sebagai bentuk interaksi interpersonal antaranggota.

Interaksi ini diarahkan untuk mengembangkan inteligensi interpersonal, yaitu kemampuan memahami emosi, motivasi, niat, karakter, dan temperamen orang lain, termasuk kepekaan terhadap ekspresi nonverbal seperti mimik wajah, nada suara, dan gestur. Inteligensi interpersonal secara umum berkaitan dengan kemampuan membangun hubungan dan komunikasi yang efektif. Oleh sebab itu, interaksi dalam pembelajaran kooperatif berkontribusi terhadap penguatan keterampilan sosial (social skill), meliputi kemampuan komunikasi, kolaborasi, kerja kooperatif, dan solidaritas.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif menempatkan kerja sama terstruktur sebagai fondasi utama dalam mencapai tujuan pendidikan yang komprehensif. Pendekatan ini tidak hanya berorientasi pada peningkatan prestasi akademik melalui interdependensi positif dalam struktur tugas, tujuan, dan penghargaan, tetapi juga berperan strategis dalam menumbuhkan sikap toleransi terhadap keberagaman serta mengembangkan keterampilan sosial peserta didik. Dengan menekankan interaksi interpersonal yang bermakna, pembelajaran kooperatif membekali peserta didik dengan kompetensi kognitif dan sosial yang esensial, sehingga mereka mampu berpartisipasi secara produktif, adaptif, dan harmonis dalam kehidupan bermasyarakat.

3. Unsur-Unsur Dasar dalam Model Pembelajaran Kooperatif

Tidak semua belajar kelompok bisa dianggap pembelajaran kooperatif. Untuk mencapai hasil yang maksimal, terdapat lima unsur dalam model pembelajaran kooperatif harus diterapkan (Slavin, dalam Simamora dkk., 2024, hlm. 8-9). Adapun kelima unsur tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut.

a. Ketergantungan Positif (*Positive Interdependence)*

Prinsip ini menekankan adanya tanggung jawab ganda dalam kelompok, yakni tanggung jawab bersama dan tanggung jawab individu. Kelompok tidak hanya berkewajiban mempelajari materi yang ditugaskan, tetapi juga memastikan bahwa setiap anggotanya

benar-benar memahami materi tersebut. Dengan demikian, keberhasilan individu dan kelompok bersifat saling terkait.

b. Tanggung Jawab Individu (*Individual Responsibility*)

Salah satu tujuan mendasar pembelajaran kooperatif adalah membentuk anggota kelompok yang tangguh secara akademik. Oleh sebab itu, setiap peserta didik harus mempertanggungjawabkan hasil belajarnya secara pribadi. Setelah proses belajar kolaboratif berlangsung, masing-masing anggota dituntut mampu menyelesaikan tugas yang sama tanpa bergantung pada anggota lain.

c. Interaksi Promotif (*Promotive Interaction*)

Interaksi promotif tercermin dalam perilaku saling membantu, berbagi informasi dan sumber belajar, serta mengolah materi secara kolektif dengan efektif. Anggota kelompok juga saling mengingatkan, mendukung pengembangan argumentasi, memperluas pemahaman terhadap masalah, membangun kepercayaan, dan memberikan dorongan motivasional. Interaksi semacam ini memperkuat hubungan saling ketergantungan yang bersifat positif.

d. Keterampilan Interpersonal (*Interpersonal Skill*)

Keberhasilan kerja kelompok memerlukan kemampuan komunikasi dan relasi sosial yang baik. Peserta didik harus mampu menjalin hubungan saling percaya, berkomunikasi secara tepat dan objektif, menunjukkan sikap saling menerima dan mendukung, serta menyelesaikan konflik secara konstruktif demi tercapainya tujuan bersama.

e. Proses Refleksi Kelompok (*Group Processing*)

Melalui kegiatan refleksi kelompok, efektivitas kerja sama dapat dievaluasi berdasarkan tahapan kegiatan dan partisipasi anggota. Proses ini memungkinkan identifikasi terhadap kontribusi masing-masing individu. Tujuannya adalah meningkatkan kualitas partisipasi dan kinerja kolektif dalam mencapai sasaran kelompok.

Pembelajaran kooperatif turut memperkuat unsur interaksi sosial dalam pembelajaran. Peserta didik belajar dalam kelompok kecil dengan pola saling membantu antaranggota. Struktur kelas dibentuk menjadi kelompok yang terdiri atas 4–5 orang dengan komposisi heterogen ditinjau dari kemampuan akademik, jenis kelamin, dan latar belakang suku/budaya. Pengorganisasian ini efektif dalam menanamkan sikap menerima perbedaan serta membangun kemampuan kolaborasi lintas latar belakang (Thompson dkk. dalam Simamora dkk., 2024, hlm. 10).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif bukan sekadar aktivitas belajar dalam kelompok, melainkan suatu sistem pembelajaran yang mensyaratkan penerapan lima komponen inti secara terintegrasi, yaitu ketergantungan positif, tanggung jawab individu, interaksi promotif, keterampilan interpersonal, dan refleksi kelompok. Kelima unsur tersebut saling melengkapi dalam membangun budaya akademik yang kolaboratif sekaligus akuntabel. Melalui struktur kelompok kecil yang heterogen peserta didik tidak hanya didorong untuk mencapai prestasi belajar optimal, tetapi juga dilatih mengembangkan kemampuan komunikasi, toleransi terhadap keberagaman, serta kompetensi bekerja sama secara efektif. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif berfungsi sebagai pendekatan pedagogis yang memadukan dimensi akademik dan sosial secara seimbang dalam konteks pembelajaran.

4. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Slavin (dalam Simamora dkk., 2024, hlm. 10-13) mengungkapkan terdapat 6 (enam) fase/sintaks/langkah-langkah pembelajaran menerapkan model pembelajaran kooperatif dalam proses untuk pembelajaran di kelas. Keenam fase/sintaks tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2.1 Fase/Sintaks/Langkah-Langkah dalam Model Pembelajaran Kooperatif

Fase	Kegiatan Peserta Didik
Fase 1: *Present Goals and Sets* Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik	Pendidik menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi peserta didik belajar.

Fase 2: *Present Information* Menyajikan informasi	Pendidik menyajikan informasi kepada peserta didik melalui demonstrasi ataupun bahan bacaan.
Fase 3: *Organize Students into Learning Teams* Mengorganisasikan peserta didik ke dalam tim-tim (kelompok-kelompok) belajar	Pendidik memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang tata cara pembentukan tim-tim (kelompok-kelompok) belajar dan membantu kelompok dalam melakukan transisi yang efisien.
Fase 4: *Assist Team Work and Studeny* Membantu tim (kelompok) untuk bekerja dan belajar	Pendidik membantu tim-tim (kelompok-kelompok) belajar selama peserta didik mengerjakan tugasnya.
Fase 5: *Test on The Materials* Mengevaluasi	Pendidik menguji pengetahuan peserta didik mengenai berbagai materi pembelajaran atau kelompok-kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase 6: *Provide Recognition* Memberikan pengakuan dan penghargaan	Pendidik mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun kelompok.

a. Fase Pertama: Penyampaian Tujuan dan Orientasi Peserta Didik

   Tahap awal difokuskan pada penjelasan tujuan pembelajaran serta orientasi terhadap mekanisme pembelajaran kooperatif. Pendidik perlu memastikan bahwa peserta didik memahami aturan, prosedur, dan ekspektasi yang harus dipenuhi selama kegiatan berlangsung.

b. Fase Kedua: Penyampaian Materi

   Pada tahap ini, pendidik memaparkan informasi atau materi pembelajaran yang menjadi inti akademik. Penyajian informasi dilakukan sebagai landasan untuk kegiatan kolaboratif berikutnya.

c. Fase Ketiga: Pengorganisasian Kelompok

   Peserta didik dibagi ke dalam tim belajar, dan pendidik menegaskan bahwa keberhasilan tugas ditentukan oleh kerja sama seluruh anggota. Setiap individu bertanggung jawab atas kontribusinya terhadap pencapaian tujuan kelompok. Dalam fase ini, pendidik harus mengantisipasi munculnya perilaku free-rider agar seluruh anggota terlibat aktif.

d. Fase Keempat: Fasilitasi Kerja dan Belajar Kelompok

Peran pendidik pada tahap ini adalah memberikan bimbingan dan supervisi terhadap aktivitas kelompok. Pengawasan mencakup pengingat terhadap tugas, pengelolaan waktu, serta pemberian bantuan berupa arahan atau klarifikasi apabila diperlukan. Pendampingan ini bertujuan menjaga efektivitas kerja tim.

e. Fase Kelima: Pelaksanaan Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk menilai proses dan hasil belajar peserta didik. Teknik evaluasi yang digunakan harus konsisten dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, sehingga hasil penilaian mencerminkan pencapaian kompetensi secara objektif.

f. Fase Keenam: Pemberian Reward atau Pengakuan

Tahap terakhir adalah pemberian penghargaan melalui struktur reward yang dirancang oleh pendidik. Dalam struktur kompetitif, pengakuan diberikan berdasarkan perbandingan performa individu. Sebaliknya, dalam struktur kooperatif, penghargaan diberikan kepada kelompok secara keseluruhan meskipun terdapat dinamika persaingan internal.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa sintaks pembelajaran kooperatif merupakan rangkaian langkah sistematis yang mengintegrasikan orientasi tujuan, pengelolaan kelompok, evaluasi, dan sistem penghargaan. Keenam fase tersebut membentuk suatu mekanisme pembelajaran yang menekankan tanggung jawab individual sekaligus keberhasilan kolektif. Penerapan yang konsisten berpotensi meningkatkan capaian akademik, memperkuat disiplin belajar, menumbuhkan kerja sama, serta meningkatkan motivasi peserta didik melalui sistem evaluasi dan penghargaan yang terstruktur.

5. Manfaat Model Pembelajaran Kooperatif

Miftahul (dalam Simamora dkk., 2024, hlm. 13) menjabarkan beberapa manfaat pembelajaran kooperatif. Selain meningkatkan keterampilan kognitif dan afektif siswa, pembelajaran kooperatif juga memberikan manfaat-manfaat besar lain seperti berikut ini.

a. Peserta didik yang mengikuti pembelajaran kooperatif dengan struktur yang sistematis cenderung memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi.
b. Keterlibatan dalam pembelajaran kooperatif mendorong tumbuhnya harga diri yang lebih baik serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
c. Implementasi pembelajaran kooperatif menumbuhkan kepedulian antarteman dan membangun ketergantungan positif (interdependensi positif) dalam proses belajar.
d. Model ini juga meningkatkan sikap penerimaan terhadap teman yang memiliki latar belakang ras dan suku yang berbeda.

Pembelajaran kooperatif berperan dalam menciptakan suasana belajar yang partisipatif dan kolaboratif. Dalam praktiknya, peserta didik didorong untuk bekerja sama, berdiskusi, serta saling membantu dalam memahami materi. Interaksi sosial yang berkembang dalam kelompok membuat peserta didik lebih terlibat dan memiliki tanggung jawab terhadap proses pembelajaran. Dengan demikian, orientasi pembelajaran bergeser dari yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang berpusat pada aktivitas peserta didik (Damayanti dkk., 2023, hlm. 120–121).

Pembelajaran kooperatif mendukung terbentuknya motivasi intrinsik karena peserta didik memperoleh ruang untuk berpartisipasi aktif dalam kelompoknya. Pembagian peran, adanya tanggung jawab individu, serta penerapan ketergantungan positif antarsiswa memperkuat keterlibatan emosional dan sosial dalam kegiatan belajar. Oleh sebab itu, model ini dinilai relevan diterapkan pada berbagai jenjang pendidikan karena mampu mengembangkan dimensi akademik sekaligus keterampilan sosial peserta didik (Damayanti dkk., 2023, hlm. 122–123).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan yang memberikan dampak menyeluruh terhadap perkembangan peserta didik. Model ini tidak hanya meningkatkan capaian kognitif, tetapi juga memperkuat aspek afektif seperti harga diri, motivasi, kepedulian sosial, serta sikap menghargai keberagaman. Melalui struktur kerja sama yang menekankan partisipasi

aktif, tanggung jawab individual, dan interdependensi positif, pembelajaran menjadi lebih partisipatif dan berorientasi pada siswa. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif relevan untuk diterapkan pada berbagai jenjang pendidikan karena mampu mengintegrasikan pengembangan akademik dan sosial secara seimbang dalam satu proses kolaboratif.

6. Kelebihan dan Kekurangan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif

Penerapan model pembelajaran kooperatif dalam proses pembelajaran di kelas memiliki kelebihan dan kelemahan (Miftahul dkk. dalam Simamora., 2024, hlm. 14-15). Beberapa kelebihan model tersebut antara lain sebagai berikut:

a. Terbentuknya ketergantungan positif antarindividu dalam kelas.
b. Adanya pengakuan serta penghargaan terhadap perbedaan karakteristik setiap individu.
c. Peserta didik dilibatkan dalam proses perencanaan pembelajaran maupun pengelolaan kelas.
d. Iklim pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan kondusif.
e. Terbangunnya hubungan interpersonal yang hangat dan harmonis antara guru dan peserta didik maupun antarpeserta didik.
f. Peserta didik memperoleh kesempatan yang luas untuk mengekspresikan pengalaman emosional yang positif selama proses pembelajaran.

Di samping berbagai keunggulan tersebut, model pembelajaran kooperatif juga memiliki beberapa kelemahan, di antaranya:

a. Pendidik dituntut untuk melakukan persiapan pembelajaran secara lebih matang serta mengerahkan tenaga, waktu, dan pemikiran yang lebih besar.
b. Pelaksanaannya memerlukan dukungan sarana, prasarana, serta pembiayaan yang memadai agar pembelajaran dapat berjalan efektif.
c. Diskusi kelompok berpotensi berkembang melampaui topik yang ditentukan sehingga kurang sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia.

d. Dalam kegiatan diskusi, terdapat kemungkinan dominasi oleh satu peserta didik yang menyebabkan anggota lainnya menjadi kurang aktif.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif memiliki kapasitas besar dalam membangun suasana belajar yang kolaboratif, partisipatif, dan menyenangkan. Model ini memperkuat ketergantungan positif, penghargaan terhadap keberagaman individu, serta hubungan interpersonal yang harmonis antara guru dan peserta didik. Selain itu, peserta didik diberi ruang untuk terlibat aktif dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran sehingga mendukung perkembangan akademik dan sosial secara bersamaan. Namun, keberhasilannya sangat bergantung pada kesiapan pendidik, ketersediaan fasilitas, pengelolaan waktu yang efektif, serta kemampuan mengendalikan dinamika kelompok. Oleh karena itu, diperlukan perencanaan sistematis dan manajemen kelas yang optimal agar keunggulan model ini dapat dimaksimalkan dan keterbatasannya diminimalkan.

B. Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

1. Pengertian Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda. Siswa dalam model ini memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. Siswa mempelajari materi di ruang kelas. Setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri 3 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Komposisi ini dicatat dalam dalam tabel khusus (tabel turnamen), yang setiap minggunya harus diubah. Setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah mereka diuji secara individual melalui game akademik. Nilai yang mereka peroleh dari game akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing.

Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*). Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jwab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Amin & Sumendap., 2022, hlm. 572).

Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dikenal sebagai model yang aplikatif dan inklusif karena mengikutsertakan seluruh peserta didik tanpa membedakan tingkat kemampuan akademik. Pendekatan ini mengintegrasikan pembelajaran kelompok, peran tutor sebaya, unsur permainan, dan sistem penguatan dalam satu rangkaian kegiatan. Aktivitas belajar dirancang dalam bentuk kompetisi antarkelompok yang berlangsung secara sehat, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang lebih santai tetapi tetap produktif, serta menumbuhkan sikap tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, dan partisipasi aktif.

Permainan dalam model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* umumnya menggunakan kartu soal bernomor yang berisi pertanyaan sesuai materi yang telah dipelajari. Setiap siswa secara bergiliran mengambil kartu dan menjawab pertanyaan guna menyumbangkan poin bagi timnya. Sistem turnamen dirancang sedemikian rupa agar semua peserta didik, baik yang berkemampuan tinggi maupun rendah, memiliki peluang yang setara untuk berkontribusi. Tingkat kesulitan soal dapat disesuaikan, namun seluruh anggota kelompok tetap dituntut memahami keseluruhan materi.

Tahapan pelaksanaan diawali dengan pembentukan kelompok heterogen berdasarkan kemampuan akademik dan jenis kelamin. Guru kemudian menyampaikan materi dan membagikan lembar kerja untuk didiskusikan bersama. Selama proses diskusi, peserta didik saling bertanya

dan bekerja sama sebagai persiapan menghadapi turnamen yang umumnya dilaksanakan setiap minggu. Ketentuan turnamen meliputi: (1) pergiliran dalam menjawab kartu soal sesuai materi yang telah dibahas; (2) pencatatan skor pada lembar hasil turnamen; (3) perubahan komposisi peserta turnamen berdasarkan capaian sebelumnya; dan (4) pemberian nilai berdasarkan performa selama turnamen, sehingga penilaian berorientasi pada proses.

Menurut Astuti dkk. (2022, hlm. 200–211) menyatakan bahwa model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif berbasis kelompok heterogen yang dikemas dalam bentuk permainan dan kompetisi dengan sistem skor, klasemen, serta penghargaan bagi kelompok berprestasi untuk meningkatkan motivasi belajar. Model ini melibatkan seluruh peserta didik tanpa diskriminasi dan memungkinkan pembelajaran berlangsung dalam suasana yang lebih rileks namun tetap efektif.

Pandangan tersebut selaras dengan Sholicha dkk. (2021, hlm. 238) yang menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif menempatkan aktivitas kelompok sebagai inti kegiatan melalui permainan akademik dan turnamen edukatif. Setiap anggota memiliki tanggung jawab untuk menguasai materi sebelum mengikuti permainan yang berfungsi sebagai evaluasi pemahaman. Kelompok dengan perolehan poin tertinggi diberikan penghargaan, sehingga motivasi dan dorongan untuk memahami materi semakin meningkat.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat dipahami sebagai model pembelajaran kooperatif yang memadukan kerja kelompok heterogen, tutor sebaya, permainan akademik, serta sistem turnamen dan penghargaan sebagai strategi peningkatan motivasi dan hasil belajar. Model ini memberikan kesempatan yang adil bagi seluruh peserta didik untuk berpartisipasi aktif melalui kompetisi yang terstruktur, sehingga selain meningkatkan penguasaan materi, juga mengembangkan tanggung jawab, kerja sama, kejujuran, serta keterampilan sosial. Dengan dukungan sistem skor, klasemen, dan evaluasi berbasis proses, model kooperatif tipe *Teams*

Games Tournament mampu menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, menyenangkan, dan produktif

2. Tujuan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memiliki orientasi tujuan yang terarah dalam implementasinya di kelas. Prinsa dalam Lestari dkk. (2022, hlm. 19) menjelaskan bahwa tujuan penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah mengembangkan kerja sama yang efektif dalam pemecahan masalah, membangun sikap positif selama proses pembelajaran, serta menanamkan sikap saling menghargai antaranggota kelompok. Model ini juga dirancang untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Pandangan tersebut sejalan dengan pendapat Marlita dkk. (2023, hlm. 1648) menyatakan bahwa model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* bertujuan mendorong keterlibatan peserta didik dalam diskusi kelompok sebagai sarana pelatihan kerja sama tim dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Karakteristik pembelajaran berbasis permainan dalam model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* menciptakan suasana yang menyenangkan dan kompetitif, yang secara tidak langsung berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar.

Slavin dalam Fauziyah & Anugraheni (2020, hlm. 852) menambahkan bahwa tujuan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah menumbuhkan motivasi peserta didik untuk saling membantu dalam memahami materi yang diajarkan. Peserta didik bekerja dalam kelompok dengan target perolehan skor yang mencerminkan kemampuan kolektif tim. Sistem tersebut mendorong peserta didik untuk menguasai materi secara optimal sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Selain itu, interaksi dan diskusi kelompok memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir analitis dan keterampilan pemecahan masalah.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa ttujuan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mencakup penguatan kerja sama, pembentukan sikap positif, dan peningkatan partisipasi aktif dalam

pembelajaran. Proses diskusi kelompok menjadi sarana untuk melatih kolaborasi, sikap saling membantu, serta kemampuan berpikir analitis. Melalui pendekatan yang mengintegrasikan unsur permainan dan kompetisi, model ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman materi dan capaian hasil belajar peserta didik secara optimal.

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

Slavin (dalam Amin dan Sumendap, 2022, hlm. 572-573) langkah-langkah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memiliki lima komponen utama yang harus dipenuhi, yaitu sebagai berikut:

a. Penyajian Kelas (*Class Presentations*)

Implementasi pembelajaran diawali dengan tahap penyajian kelas yang dikenal sebagai class presentations. Pada fase ini, guru memaparkan sasaran pembelajaran, substansi materi, serta memberikan instruksi singkat terkait penggunaan LKS. Penyampaian dilakukan melalui strategi pembelajaran langsung atau ceramah terpimpin. Konsentrasi dan pemahaman peserta didik pada tahap ini sangat penting karena menjadi fondasi untuk keberhasilan diskusi kelompok serta performa dalam game, mengingat hasil permainan menentukan skor tim.

b. Belajar dalam Kelompok (*Teams*)

Selanjutnya, guru membentuk kelompok heterogen dengan mempertimbangkan prestasi akademik sebelumnya, jenis kelamin, serta latar belakang etnik dan ras. Setiap kelompok terdiri atas 5 sampai 6 peserta didik. Keberadaan kelompok bertujuan untuk memperdalam penguasaan materi dan mempersiapkan anggota menghadapi permainan secara optimal. Setelah presentasi kelas, kelompok mempelajari LKPD melalui aktivitas kolaboratif seperti bertukar pendapat, menguji kesesuaian jawaban, melakukan koreksi, serta meluruskan miskonsepsi yang muncul di antara anggota.

c. Permainan (*Games*)

Tahap permainan memuat seperangkat pertanyaan yang relevan dengan materi pembelajaran sebagai instrumen evaluasi pemahaman peserta didik. Soal-soal tersebut umumnya berbentuk pertanyaan bernomor

dengan tingkat kesederhanaan tertentu. Pelaksanaan games dilakukan di meja turnamen yang diikuti oleh 3 peserta didik sebagai delegasi masing-masing tim. Peserta memilih kartu bernomor dan menjawab soal sesuai nomor yang diperoleh. Jawaban benar menghasilkan skor yang kemudian dikumpulkan sebagai akumulasi nilai dalam turnamen mingguan.

d. Pertandingan atau Lomba (*Tournament*)

Tournament merupakan mekanisme pelaksanaan permainan yang umumnya dilaksanakan pada akhir minggu atau akhir unit pembelajaran setelah kegiatan presentasi dan penyelesaian LKPD. Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja berdasarkan peringkat prestasi. Tiga peserta didik dengan prestasi tertinggi ditempatkan di meja I, tiga berikutnya di meja II, dan seterusnya sesuai urutan capaian akademik.

e. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Pada akhir turnamen, guru menetapkan dan mengumumkan kelompok pemenang. Tim akan memperoleh sertifikat atau bentuk apresiasi lain apabila rata-rata skor memenuhi kriteria. Predikat "*Super Team*" diberikan kepada tim dengan rata-rata skor ≥50, "*Great Team*" untuk rentang 40–50, dan "*Good Team*" apabila rata-rata ≤40. Sistem penghargaan ini dirancang untuk memperkuat motivasi, rasa kebersamaan, serta semangat kompetitif yang sehat.

Menurut Simamora dkk. (2024, hlm. 92-97) langkah-langkah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* disusun dalam dua tahap, yaitu sebagai berikut:

a. Pra Kegiatan Pembelajaran Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

1) Persiapan

a) Materi

Dalam penerapan pembelajaran kooperatif model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, materi disusun dengan orientasi kerja kelompok. Oleh sebab itu, guru perlu menyiapkan work sheet sebagai bahan yang akan dipelajari saat diskusi kelompok beserta

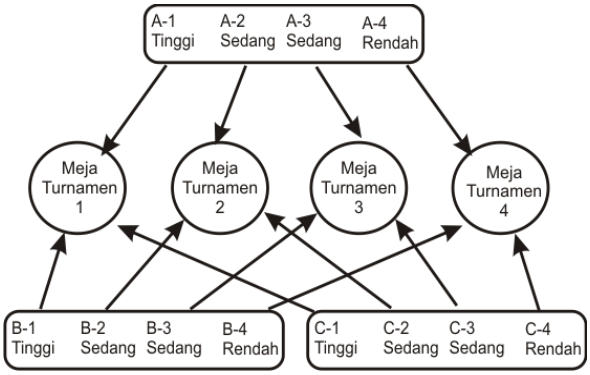
lembar jawabannya. Di samping itu, guru juga berkewajiban mempersiapkan seperangkat soal yang akan digunakan dalam turnamen.

b) Pembagian Kelompok

Guru membagi peserta didik dalam satu kelas menjadi 4–5 kelompok dengan komposisi heterogen. Proses pembentukan kelompok dilakukan dengan mengurutkan siswa berdasarkan kemampuan akademik dari peringkat tertinggi hingga terendah, kemudian membaginya ke dalam lima kategori, yaitu kelompok tinggi, sedang 1, sedang 2, dan rendah. Kelompok yang terbentuk diupayakan seimbang dari segi kemampuan akademik, jenis kelamin, dan ras. Pada tahap kerja kelompok, guru berperan sebagai fasilitator yang memantau serta memberikan bantuan apabila terdapat kelompok yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan work sheet. Kegiatan diskusi kelompok berlangsung selama 40 menit, kemudian dilanjutkan dengan validasi kelas, yaitu pencocokan hasil kerja kelompok terhadap soal dalam work sheet secara bersama-sama.

c) Pembagian Meja Turnamen

Pada model kooperatif tipe *Teams Games Tournament,* setiap meja turnamen terdiri atas 4–5 siswa yang memiliki kemampuan homogen, namun berasal dari kelompok yang berbeda. Skema pembagian peserta didik ke dalam meja turnamen umumnya digambarkan melalui diagram tertentu.



Gambar 2.1 Rancangan Umum Posisi Meja pada Pelaksanaan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Keterangan:

A-1: Anggota kelompok A yang memiliki kemampuan tinggi

A-2: Anggota kelompok A yang memiliki kemampuan sedang 1

A-3: Anggota kelompok A yang memiliki kemampuan sedang 2

A-4: Anggota kelompok A yang memiliki kemampuan rendah

B-1: Anggota kelompok B yang memiliki kemampuan tinggi

B-2: Anggota kelompok B yang memiliki kemampuan sedang 1

B-3: Anggota kelompok B yang memiliki kemampuan sedang 2

B-4: Anggota kelompok B yang memiliki kemampuan rendah

C-1: Anggota kelompok C yang memiliki kemampuan tinggi

C-2: Anggota kelompok C yang memiliki kemampuan sedang 1

C-3: Anggota kelompok C yang memiliki kemampuan sedang 2

C-4: Anggota kelompok C yang memiliki kemampuan rendah

Penjelasan dari gambar di atas diuraikan sebagai berikut:

(1) Kelompok A terdiri dari 4 siswa yaitu A-1, A-2, A-3, dan A-4, kelompok B terdiri dari 4 siswa yaitu B-1, B-2, B-3, dan B-4, dan kelompok C terdin dari C-1, C-2, C-3, dan C-4 Kelompok A, B, dan C merupakan kelompok belajar.

(2) A-1, B-1, dan C-1 saling dipertandingkan dimeja | karena ketiganya mempunyai kemampuan yang sama yaitu berkemampuan tinggi semua.

(3) A-2, B-2, dan C-2 saling dipertandingkan di meja 2 karena ketiganya mempunyai kemampuan yang sama yaitu berkemampuan sedang I semua.

(4) A-3, B-3, dan C-3 saling dipertandingkan di meja 3 karena ketiganya mempunyai kemampuan yang sama yaitu berkemampuan sedang 2 semua.

(5) A-4, B-4, dan C-4 saling dipertandingkan di meja 4 karena ketiganya mempunyai kemampuan yang sama yaitu berkemampuan rendah semua.

b. Detail Kegiatan Pembelajaran model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

1) Penyajian Kelas

a) Pembukaan

Pada tahap awal pembelajaran, guru menyampaikan pokok materi, tujuan pembelajaran, serta memberikan motivasi sebagai prasyarat belajar. Sebelum pelaksanaan di kelas, guru harus memastikan bahwa work sheet dan soal turnamen telah dipersiapkan.

b) Pengembangan

Guru menguraikan materi secara garis besar agar peserta didik memiliki landasan konseptual yang memadai untuk melaksanakan diskusi kelompok dan mengikuti turnamen.

c) Belajar Kelompok

Guru membacakan susunan anggota kelompok dan mengarahkan siswa untuk berkumpul sesuai dengan kelompok masing-masing. Setiap kelompok beranggotakan 4 atau 5 siswa dengan komposisi heterogen berdasarkan prestasi akademik, jenis kelamin, ras, dan etnis. Peserta didik kemudian belajar dalam kelompok asalnya.

Kelompok berfungsi sebagai sarana pendalaman materi sekaligus persiapan menghadapi game. Aktivitas yang dilakukan meliputi diskusi permasalahan, komparasi jawaban, serta pelurusan miskonsepsi terhadap materi tertentu. Dalam model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* kelompok merupakan komponen utama sehingga setiap anggota didorong untuk memberikan kontribusi optimal bagi timnya. Anggota kelompok bertanggung jawab membantu teman yang mengalami kesulitan dalam memahami soal. Apabila seluruh anggota belum mampu menyelesaikan permasalahan, mereka dapat meminta bimbingan guru. Setelah diskusi selesai, perwakilan kelompok mempresentasikan hasil kerja. Sepanjang proses ini, guru berperan sebagai fasilitator yang berkeliling untuk memberikan pendampingan.

d) Validasi Kelas

Pada tahap ini, guru meminta setiap kelompok menyampaikan jawaban atas soal yang telah didiskusikan. Guru kemudian mengklarifikasi dan menyimpulkan jawaban tersebut untuk dibahas secara klasikal.

e) Turnamen

Sebelum turnamen dimulai, guru membagi siswa ke dalam meja-meja turnamen sesuai tingkat unggulan masing-masing. Setelah peserta menempati meja yang telah ditentukan, guru membagikan satu set perangkat turnamen yang terdiri atas soal turnamen, kartu soal, lembar jawaban, poin bergambar smile, serta lembar skor turnamen. Seluruh perangkat soal pada setiap meja adalah sama.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* diawali dengan tahap persiapan yang mencakup penyusunan work sheet, lembar jawaban, serta perangkat soal turnamen. Guru kemudian membentuk 4–5 kelompok heterogen berdasarkan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan ras, serta mengatur meja turnamen yang bersifat homogen namun berasal dari kelompok berbeda. Dalam kegiatan pembelajaran, proses dimulai melalui penyajian kelas yang meliputi pembukaan dan pengembangan materi sebagai landasan konseptual bagi peserta didik. Selanjutnya, peserta didik melaksanakan diskusi dalam kelompok untuk memperdalam pemahaman, saling membantu, serta mempersiapkan diri menghadapi game. Hasil diskusi divalidasi secara klasikal sebelum memasuki tahap turnamen, di mana siswa ditempatkan pada meja sesuai tingkat unggulan dan mengerjakan seperangkat soal yang sama. Rangkaian tahapan tersebut menunjukkan bahwa model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dirancang secara sistematis untuk mengintegrasikan kerja sama, tanggung jawab individu, dan kompetisi akademik dalam satu struktur pembelajaran yang terorganisasi.

4. Kelebihan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Menurut Amin dan Sumendap (2022, hlm. 577-578) setiap model pembelajaran termasuk model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memiliki kelebihan masing-maisng dalam proses pembelajaran. Kelebihan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* antara lain:

a. Keterlibatan siswa dalam beiajar mengajar
b. Siswa menjadi semangat dalam belajar
c. Pengetahuan yang diperoleh siswa bukan semata-mata dari guru, tetapi juga melalui konstruksi oleh siswa itu sendiri
d. Dapat menumbuhkan sikap positif dalam diri sendiri seperti kerjasama, toleransi, dan bisa menerima pendapat orang lain
e. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
f. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
g. Penggunaan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam
h. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
i. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
j. Motivasi belajar lebih tinggi
k. Hasil belajar lebih baik
l. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi

Menurut Simamora dkk. (2024, hlm 97) kelebihan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, yaitu sebagai berikut:

a. Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* tidak hanya memberikan ruang bagi peserta didik dengan kemampuan akademik tinggi untuk berpartisipasi secara optimal, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dengan kemampuan akademik lebih rendah sehingga mereka tetap memiliki kontribusi dan peran signifikan dalam kelompoknya.
b. Penerapan model pembelajaran ini berkontribusi dalam menumbuhkan sikap kebersamaan, solidaritas, serta saling menghargai antaranggota kelompok melalui interaksi dan kerja sama yang terstruktur.

c. Implementasi model ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, karena adanya sistem penghargaan yang dijanjikan guru kepada individu atau kelompok dengan pencapaian terbaik.
d. Kehadiran unsur permainan dalam bentuk turnamen menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga peserta didik merasa lebih antusias dan menikmati kegiatan belajar yang berlangsung.

Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memiliki sejumlah keunggulan. Menurut Astuti dkk. (2022, hlm. 212), beberapa kelebihan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* antara lain sebagai berikut:

a. Model kooperatif tipe *Team Games Tournament* tidak terbatas pada pemberian kesempatan kepada peserta didik dengan kemampuan akademik tinggi, tetapi juga mengakomodasi keterlibatan peserta didik berkemampuan akademik rendah agar tetap berpartisipasi aktif serta memberikan kontribusi signifikan dalam kelompoknya.
b. Penerapan model ini mampu memperkuat interaksi sosial antaranggota kelompok sekaligus menumbuhkan sikap saling menghargai dalam proses pembelajaran.
c. Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar peserta didik, karena pendidik menyediakan penghargaan bagi kelompok atau individu yang memperoleh skor tertinggi.
d. Kehadiran unsur permainan dalam bentuk turnamen menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih terdorong untuk mengikuti kegiatan belajar.

Sejalan dengan pendapat Tanjung dkk. (2022, hlm. 23–24), model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memiliki kelebihan dalam meningkatkan kerja sama dan sikap toleransi antarindividu selama proses pembelajaran, sehingga berdampak pada perolehan hasil belajar yang optimal. Lebih lanjut, Suarjana dalam Tanjung dkk. (2022, hlm. 23–24) mengemukakan bahwa keunggulan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* meliputi:

a. Meningkatkan alokasi dan pemanfaatan waktu belajar secara efektif.
b. Mengakomodasi serta menghargai perbedaan karakteristik setiap individu.
c. Memungkinkan penguasaan materi secara mendalam meskipun dalam waktu yang relatif terbatas.
d. Mengembangkan sikap berbudi pekerti, kepekaan sosial, dan toleransi.
e. Menghasilkan capaian belajar yang baik serta mendorong keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* menawarkan sejumlah kelebihan yang mendukung efektivitas pembelajaran. Pendekatan ini memberikan kesempatan yang merata kepada seluruh peserta didik untuk berpartisipasi aktif, memacu motivasi melalui kompetisi yang sehat dan pemberian penghargaan, serta memperkuat interaksi sosial dalam kelompok. Di samping itu, model ini membantu optimalisasi waktu pembelajaran, memfasilitasi pendalaman materi, serta mengembangkan nilai-nilai positif seperti kerja sama, toleransi, dan tanggung jawab sehingga berimplikasi pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

5. Kekurangan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Menurut Amin dan Sumendap (2022, hlm. 578) setiap model pembelajaran termasuk model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memiliki kekurangan masing-maisng dalam proses pembelajaran. Kekurangan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* antara lain:

a. Bagi para pengajar pemula, model ini menumbuhkan waktu yang banyak
b. Membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai seperti persiapan soal turnamen
c. Siswa terbiasa belajar dengan adanya hadiah.
d. Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis.
e. Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan.

f. Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya

Menurut Simamora dkk. (2024, hlm. 98) kekurangan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, yaitu sebagai berikut:

a. Dalam model pembelajaran ini, harus menggunakan waktu yang sangat lama.
b. Dalam model pembelajaran ini, guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
c. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

Menurut Astuti dkk. (2022, hlm. 213), di samping berbagai kelebihannya, model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* juga memiliki sejumlah kelemahan, yaitu:

a. Implementasi model ini membutuhkan waktu yang relatif lebih lama dalam pelaksanaannya.
b. Guru perlu mempertimbangkan secara tepat pemilihan materi pembelajaran agar selaras dengan prosedur dan karakteristik model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.
c. Diperlukan perencanaan serta persiapan yang optimal sebelum model ini diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* tidak terlepas dari berbagai keterbatasan. Pelaksanaan model ini memerlukan durasi yang cukup panjang serta persiapan yang terstruktur, mulai dari penentuan materi yang sesuai hingga penyusunan perangkat turnamen. Guru dituntut memiliki kompetensi dalam mengelola waktu dan menyusun kelompok belajar yang heterogen, yang dalam praktiknya tidak selalu mudah dilakukan. Selain itu, adanya sistem penghargaan dapat menimbulkan ketergantungan pada hadiah sebagai motivasi belajar. Proses diskusi yang intensif juga berpotensi menghabiskan waktu pembelajaran, dan peserta didik dengan kemampuan

akademik tinggi belum tentu terbiasa membimbing atau memberikan penjelasan kepada anggota kelompok lainnya.

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata "medium", yang berarti perantara atau pengantar. Sehingga dapat diartikan bahwa media adalah perantara atau bisa juga disebut dengan pengantar pesan dari pengirim (komunikator atau sumber/ *source*) kepada penerima (komunikan atau *audience*/*receiver*) (Mahmudi, dalam Syarifuddin & Utari, 2022, hlm. 9).

Pemaknaan media dalam konteks pembelajaran berkembang sebagai teknologi penyampai pesan yang digunakan untuk mentransfer materi dari guru kepada peserta didik (Hermawan, dalam Syarifuddin & Utari, 2022, hlm. 9). Media berfungsi sebagai alat pembawa materi pelajaran sehingga mempermudah pemahaman siswa terhadap isi pembelajaran. Selain berbentuk alat, media juga dapat berupa sumber belajar yang mencakup manusia, objek, dan berbagai peristiwa yang memungkinkan terjadinya proses perolehan pengetahuan dan keterampilan. Konsep ini menegaskan bahwa media memiliki cakupan yang luas dan tidak terbatas pada perangkat tertentu (Rohani, dalam Syarifuddin & Utari, 2022, hlm. 9).

Keberadaan media dalam pembelajaran memiliki posisi strategis karena berkontribusi terhadap efektivitas interaksi antara guru dan siswa. Media dapat berupa sarana fisik maupun nonfisik yang berfungsi menyalurkan pesan dalam kegiatan belajar. Pembelajaran yang hanya mengandalkan penyampaian verbal secara satu arah cenderung menimbulkan kebosanan dan menurunkan motivasi belajar. Pemanfaatan media secara tepat menuntut guru untuk kreatif dan inovatif dalam mengembangkan sarana yang mampu mengaktifkan pikiran, perasaan, perhatian, serta keterampilan peserta didik (Akrim, dalam Syarifuddin & Utari, 2022, hlm. 10).

Ruang lingkup media pembelajaran meliputi berbagai bentuk alat, bahan, sumber, serta teknologi yang mendukung proses penyampaian informasi kepada siswa (Sugiyono, dalam Mahmud dkk., 2023, hlm 4). Media juga mencakup sarana yang melibatkan seluruh pancaindra dalam proses belajar, yaitu penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman, dan pengecapan. Pelibatan berbagai indera tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif sehingga pencapaian tujuan pembelajaran menjadi lebih maksimal (Azikiwe, dalam Mahmud dkk., 2023, hlm. 4).

Pemahaman mengenai media pembelajaran sebagai alat bantu proses belajar berlaku baik di dalam maupun di luar kelas (Arsyad, dalam Mahmud dkk., 2023, hlm. 4). Kebijakan pendidikan nasional melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2007 mendefinisikan media pembelajaran sebagai peralatan pendidikan yang digunakan untuk menunjang komunikasi pembelajaran. Media menjadi bagian dari sistem pembelajaran yang mencakup tujuan, materi, metode, alat, dan evaluasi. Metode dan media memiliki hubungan yang saling melengkapi dalam mencapai keberhasilan pembelajaran.

Perencanaan penggunaan media secara sistematis memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga proses belajar berlangsung secara efektif dan efisien. Kajian tentang media pembelajaran berkaitan erat dengan dimensi sosial, psikologis, dan pedagogis dalam ilmu pendidikan. Media pembelajaran dengan demikian merupakan komponen integral yang memengaruhi kualitas proses interaksi dan capaian hasil belajar peserta didik (Munadi, dalam Mahmud dkk., 2023, hlm. 5).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pada hakikatnya merupakan sarana perantara yang berfungsi menyalurkan pesan dari sumber kepada penerima dalam proses komunikasi pendidikan. Dalam konteks pembelajaran, media tidak hanya dipahami sebagai alat fisik, tetapi juga mencakup berbagai sumber, teknologi, serta unsur lain yang dapat mendukung penyampaian materi secara efektif. Keberadaan media memiliki peran strategis dalam menciptakan interaksi yang bermakna antara guru dan peserta didik, meningkatkan motivasi

belajar, serta mengoptimalkan keterlibatan pancaindra siswa. Penggunaan media yang dirancang secara sistematis mampu membangun lingkungan belajar yang kondusif, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efisien, efektif, dan berorientasi pada pencapaian tujuan pendidikan secara optimal.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam mendukung kelancaran aktivitas instruksional dan mengoptimalkan pencapaian hasil belajar. Keberadaannya tidak sekadar sebagai perangkat pendukung, melainkan sebagai komponen esensial dalam sistem pembelajaran yang memfasilitasi interaksi pedagogis antara pendidik dan peserta didik. Secara konseptual, media pembelajaran mengemban sejumlah fungsi mendasar yang berkontribusi terhadap efektivitas proses belajar mengajar.

Salah satu fungsi utama media adalah sebagai sumber belajar. Istilah "sumber belajar" secara konseptual mengandung unsur dinamis, yakni sebagai penyalur, penyampai, sekaligus penghubung pesan pembelajaran. Dalam praktiknya, media dapat mengambil alih sebagian peran guru, khususnya dalam penyampaian materi. Munadi (dalam Syarifuddin & Utari, 2022, hlm. 19) menjelaskan bahwa sumber belajar merupakan komponen dalam sistem instruksional yang meliputi pesan, manusia, bahan, peralatan, teknik, serta lingkungan yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, sumber belajar mencakup seluruh elemen di luar diri peserta didik yang memungkinkan terjadinya aktivitas belajar. Seiring bertambahnya usia dan tingkat pendidikan, peserta didik semakin banyak berinteraksi dengan berbagai media sosialisasi seperti film, radio, buku, dan majalah yang turut berfungsi sebagai sumber belajar.

Media memiliki fungsi manipulatif. Fungsi ini berkaitan dengan kemampuan media untuk merepresentasikan kembali objek atau peristiwa melalui berbagai bentuk modifikasi sesuai kebutuhan pembelajaran. Objek yang berukuran besar dapat diperkecil, yang kecil dapat diperbesar, proses yang lambat dapat dipercepat, dan peristiwa yang cepat dapat diperlambat. Materi pun dapat disajikan berulang kali sesuai kebutuhan. Melalui

karakteristik tersebut, media mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, misalnya dalam menghadirkan peristiwa bencana alam atau proses jangka panjang ke dalam konteks kelas secara lebih ringkas dan mudah dipahami.

Media pembelajaran memiliki dimensi psikologis yang memengaruhi aspek internal peserta didik. Fungsi tersebut meliputi beberapa komponen. Pertama, fungsi atensi (*attention*), yaitu kemampuan media dalam memusatkan perhatian siswa pada materi tertentu melalui mekanisme selective attention. Kedua, fungsi afektif, yakni peran media dalam membangkitkan emosi, sikap, serta respons penerimaan terhadap materi pembelajaran. Ketiga, fungsi kognitif, yaitu membantu siswa membangun representasi mental terhadap objek, baik berupa individu, benda, maupun peristiwa. Keempat, fungsi imajinatif merupakan proses penciptaan objek atau kejadian tanpa keterlibatan langsung data sensoris (Munadi, dalam Syarifuddin & Utari, 2022, hlm. 22). Kelima, fungsi motivasional, yakni kemampuan media dalam menumbuhkan minat dan harapan belajar sehingga mendorong partisipasi aktif siswa. Terakhir, fungsi sosio-kultural, yaitu peran media dalam menjembatani perbedaan latar belakang sosial dan budaya peserta didik dengan menghadirkan pengalaman belajar yang relatif seragam.

Implementasi berbagai fungsi tersebut tercermin dalam pemanfaatan beragam media pembelajaran di sekolah. Pemilihannya disesuaikan dengan konteks pembelajaran, karakteristik materi, dan tahap perkembangan peserta didik. Media yang umum digunakan meliputi buku teks, papan tulis, proyektor, media audiovisual, gambar, model atau alat peraga, permainan edukatif, serta teknologi digital berbasis internet.

Buku teks tetap menjadi rujukan utama karena menyediakan struktur materi yang sistematis. Papan tulis mempertahankan relevansinya sebagai media interaktif yang memungkinkan guru menjelaskan konsep secara langsung. Sementara itu, proyektor mendukung penyajian visual melalui gambar, grafik, dan presentasi multimedia yang lebih menarik. Media audiovisual seperti video dan film pendidikan memperkaya pengalaman

belajar secara visual dan auditori. Gambar serta diagram membantu memperjelas relasi konseptual dalam materi. Permainan edukatif meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Perkembangan internet dan teknologi digital semakin memperluas akses pembelajaran melalui platform daring, simulasi, dan aplikasi edukatif yang dapat dikombinasikan sesuai kebutuhan siswa.

Levie dan Lentz (dalam Mahmud dkk., 2023, hlm. 7) mengelompokkan fungsi media pembelajaran ke dalam empat kategori, yaitu *attention function*, *affective function*, *cognitive function*, dan *compensatory function*. *Attention function* berfokus pada peningkatan perhatian siswa. *Affective function* berkaitan dengan aspek emosional. *Cognitive function* mendukung pemahaman dan retensi melalui visualisasi konsep abstrak. Adapun *compensatory function* membantu siswa yang mengalami keterbatasan membaca dengan menyediakan alternatif media seperti video dan alat peraga.

Pada pembelajaran jarak jauh, peran media semakin krusial. Media seperti video konferensi dan platform pembelajaran online memungkinkan interaksi tanpa batasan geografis. Pembelajaran online sebagai sistem belajar terbuka dan terdistribusi yang memanfaatkan perangkat pedagogis berbasis internet untuk membangun pengetahuan melalui interaksi bermakna (Dabbagh dan Ritland, dalam Mahmud dkk., 2023, hlm. 8).

Media online umumnya menyediakan fitur kontrol yang memungkinkan siswa mengakses dan mengelola materi secara mandiri. Keunggulannya meliputi interaktivitas tinggi, kombinasi teks, audio, video, dan animasi, kemudahan pembaruan materi, serta fasilitas komunikasi melalui forum dan video *conference*. Dengan mempertimbangkan keberagaman gaya belajar, penggunaan media perlu disesuaikan dengan karakteristik visual, auditori, maupun kinestetik siswa. Media juga berkontribusi dalam pengembangan kreativitas, kolaborasi, serta pemberian umpan balik berbasis digital. Oleh karena itu, media pembelajaran berperan sebagai instrumen strategis dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif, inklusif, dan bermakna.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peranan krusial dalam mendukung efektivitas proses pembelajaran dan pencapaian hasil belajar peserta didik. Media tidak sekadar berfungsi sebagai alat bantu, melainkan sebagai komponen integral dalam sistem instruksional yang memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa. Salah satu fungsi utamanya adalah sebagai sumber belajar, yaitu segala unsur di luar diri peserta didik yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Selain itu, media memiliki fungsi manipulatif dalam merepresentasikan objek atau peristiwa dengan modifikasi tertentu sehingga mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Media juga mengemban fungsi psikologis, meliputi fungsi atensi, afektif, kognitif, imajinatif, motivasi, dan sosio-kultural yang berpengaruh terhadap aspek internal peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran berfungsi strategis dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, adaptif, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan belajar peserta didik.

3. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Proses pembelajaran menempatkan media sebagai komponen strategis dalam mendukung pencapaian tujuan pendidikan. Keberadaannya tidak terbatas pada fungsi sebagai alat bantu mengajar, melainkan juga sebagai medium komunikasi yang mengintegrasikan interaksi antara pendidik dan peserta didik. Kajian mengenai karakteristik media pembelajaran berdasarkan pandangan para ahli menjadi penting agar implementasinya berlangsung secara efektif dan tepat sasaran.

Pandangan Oemar Hamalik (dalam Syarifuddin & Utari, 2022, hlm. 34) menjelaskan bahwa media pembelajaran dikenal dengan istilah peragaan, yaitu segala bentuk sarana yang dapat disentuh, dilihat, didengar, dan diamati melalui panca indera. Media dimanfaatkan untuk membangun interaksi edukatif antara guru dan peserta didik. Penekanan utama terletak pada unsur yang dapat ditangkap oleh indera, khususnya visual dan auditori. Media juga diposisikan sebagai perangkat pendukung kegiatan belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas, yang berfungsi sebagai penyalur pesan pembelajaran. Aspek media tidak hanya berkaitan dengan

alat, tetapi juga teknik yang memiliki hubungan erat dengan metode pembelajaran. Karakteristik media dapat diidentifikasi melalui kemampuannya menstimulasi indera peserta didik serta mempertimbangkan aspek biaya, jangkauan sasaran, dan kemudahan pengendalian penggunaan.

Gendler (dalam Syarifuddin & Utari, 2022, hlm. 35) mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki karakteristik tertentu yang menjadikannya signifikan dalam pendidikan. Media memiliki kemampuan merekam, menyimpan, dan melestarikan suatu objek atau peristiwa sehingga dapat dimanfaatkan kembali dalam proses pembelajaran. Kemampuan manipulatif memungkinkan terjadinya transformasi suatu kejadian agar lebih mudah dipahami peserta didik. Sifat distributif memungkinkan penyampaian informasi kepada sejumlah besar peserta didik secara simultan dengan pengalaman stimulus yang relatif seragam, terutama melalui media audio-visual.

Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran idealnya memiliki wujud fisik (material), bersifat interaktif dengan melibatkan peserta didik secara aktif, dapat digunakan kembali (reusable), serta mengandung nilai edukatif yang mempermudah pemahaman materi. Media juga perlu memberikan ruang eksplorasi yang luas dan mampu merepresentasikan atau mereplikasi konsep agar pembelajaran lebih konkret.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran mencakup beberapa tahapan aktivitas, meliputi penyampaian informasi, penerimaan informasi, pengolahan informasi, respons peserta didik, diagnosis oleh pendidik, penilaian, hingga penyampaian hasil. Keterbatasan waktu pembelajaran menuntut pemanfaatan media secara efisien agar materi dapat tersampaikan secara optimal. Ketepatan dalam memilih dan menggunakan media menjadi faktor penentu efektivitas dan kualitas pembelajaran.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Keberadaan media sebagai salah satu sarana pendukung dalam kegiatan belajar mengajar tentu memiliki manfaat tersendiri. Hal ini sesuai

dengan manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh Sudjana & Rivai (dalam Mahmud dkk., 2023, hlm. 22-23) di antaranya:

a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga akan menumbuhkan motivasi belajar.
b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa.
c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak mudah bosan dan guru tidak terkuras tenaganya.
d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi melakukan aktivitas pembelajaran lain seperti membaca, menceritakan, dan lain sebagainya.

Menurut Hamalik (dalam Mahmud dkk., 2023, hlm. 23) merincikan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

a. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir sehingga mengurangi verbalisme
b. Memperbesar perhatian siswa
c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar siswa
d. Memerikan pengalaman nyata bagi siswa yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dalam mengerjakan sesuatu
e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu
f. Membantu menumbuhkan pengertian akan sesuatu yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu efisiensi dalam belajar.

Kustandi & Sutjipto (dalam Mahmud dkk., 2023, hlm. 24) mengemukakan manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar di antaranya:

a. Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar
b. Meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dan

lingkungan, serta kemungkinan siswa belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya

c. Mengatasi berbagai keterbatasan indera, ruang, dan waktu
d. Memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka
e. Memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Media pembelajaran memiliki kerangka kerja konseptual dalam hal penyelidikan dan pemahaman (Davison & Scarratt, dalam Mahmud dkk., 2023, hlm. 24). Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana & Rivai (dalam Mahmud dkk., 2023, hlm. 24) yang mengemukakan bahwa keberadaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Fungsi media adalah sebagai alat bantu guru dalam mengkomunikasikan pesan, agar proses komunikasi berjalan dengan baik dan sempurna sehingga dapat menghindari adanya kesalahan (Sanjaya, dalam Mahmud dkk., 2023, hlm. 24).

Media sebagai sarana yang dapat menarik perhatian siswa sehingga membangkitkan motivasi belajar siswa, mampu menggunggah emosi dan membantu siswa dalam menentukan sikap, membantu pencapaian tujuan belajar siswa untuk memahami materi pelajaran, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan alat indera manusia, menyamakan pengalaman dan persepsi antar siswa, serta memberikan instruksi kepada siswa untuk melakukan sesuatu.

Media sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan, dapat membantu guru dan siswa dalam mengatasi hal-hal tersebut. Secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton (dalam Mahmud dkk., 2023, hlm. 25) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan

   Seorang guru dalam menyampaikan materi mempunyai pandangan yang berbeda dalam melakukan pembelajaran dan konsep pembelajaran. Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar

guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi di antara siswa di manapun berada.

b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

   Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, warna, gerakan dan baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

c. Proses pembelajaran menjadi interaktif

   Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru lebih cenderung bicara satu arah.

d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga

   Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.

e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

   Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman siswa akan lebih baik.

f. Media meningkatkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja

   Media pembelajaran dapat dirangsang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa di manapun dan kapanpun tanpa tergantung seorang guru. Perlu kita sadari waktu belajar di sekolah sangat terbatas dan waktu terbanyak justru di luar lingkungan sekolah.

g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar

   Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.

h. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

   Guru dapat berbagi peran dengan media sehingga banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, memotivasi belajar, pembentukan kepribadian, dan lain- lain

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memegang peran krusial dalam menunjang efektivitas proses dan pencapaian hasil belajar. Media mampu memperjelas penyampaian informasi, meminimalkan verbalisme, serta menghadirkan pengalaman belajar yang lebih nyata dan bermakna bagi peserta didik. Penggunaannya tidak hanya meningkatkan perhatian dan motivasi siswa, tetapi juga mendorong terjadinya interaksi dua arah, efisiensi waktu serta tenaga, dan fleksibilitas pembelajaran tanpa dibatasi ruang dan waktu. Selain itu, media berkontribusi dalam menyamakan persepsi, mengatasi keterbatasan inderawi, serta menumbuhkan sikap positif terhadap kegiatan belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana komunikasi edukatif yang strategis sekaligus mendukung transformasi peran guru menjadi fasilitator yang lebih efektif dalam mencapai tujuan pendidikan.

D. Media *Educaplay*

1. Pengertian Media *Educaplay*

Sebagai *platform* yang mengusung pendekatan *Game Based Learning*, *Educaplay* merupakan *platform* memberikan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran yang bersifat interaktif sekaligus menyenangkan. *Platform* ini dapat difungsikan sebagai media permainan edukatif yang relevan dengan tuntutan kurikulum yang diterapkan. Fitur-fitur yang disediakan dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang menarik serta merangsang keterlibatan kognitif

peserta didik dalam memahami materi pembelajaran (Batitusta & Hardinata, 2024, hlm. 2686).

Pernyataan tersebut diperkuat oleh Puspitasari dan Sesanti (2024, hlm. 950) yang menjelaskan bahwa *Educaplay* adalah platform daring yang menawarkan berbagai permainan edukatif interaktif guna membantu proses pendalaman materi oleh pendidik maupun peserta didik. *Platform* ini menyediakan berbagai perangkat yang memungkinkan guru menyusun aktivitas permainan edukasi secara kreatif dan inovatif sehingga mampu mendukung efektivitas pembelajaran. Selain itu, sebagai aplikasi berbasis web, *Educaplay* menghadirkan beragam bentuk media interaktif, di antaranya kuis, teka-teki silang, dan permainan pendidikan lainnya (Windi, 2025, hlm. 648).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Educaplay* merupakan *platform* pembelajaran berbasis game daring yang berperan dalam memfasilitasi terciptanya pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Ragam fitur yang tersedia, seperti kuis dan teka-teki silang, memungkinkan penyampaian materi dilakukan secara atraktif serta memudahkan peserta didik dalam memahami konsep yang dipelajari. Kesesuaiannya dengan kurikulum yang berlaku menjadikan *platform* ini relevan untuk mendukung pembelajaran yang lebih aktif dan inovatif.

2. Manfaat Media *Educaplay*

Menurut Rahmawati dkk. (2024, hlm. 1241–1242), aplikasi *Educaplay* memiliki berbagai manfaat yang mendukung efektivitas proses pembelajaran berbasis digital. Adapun manfaat tersebut meliputi:

a. Keberagaman metode

   Keanekaragaman metode yang tersedia memungkinkan penyajian materi dilakukan secara lebih menarik dan variatif. Variasi ini membantu pendidik menyesuaikan strategi pembelajaran dengan karakteristik serta gaya belajar peserta didik sehingga proses pemahaman menjadi lebih optimal.

b. Fleksibilitas dalam pembuatan konten

   Pendidik memperoleh kemudahan dalam merancang dan mengembangkan konten pembelajaran sesuai kebutuhan dan tujuan instruksional. Fleksibilitas ini memungkinkan materi diselaraskan dengan kurikulum maupun bahan ajar tertentu secara sistematis.

c. Interaktif dan partisipatif

   Educaplay menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dengan mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam setiap aktivitas. Peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berpartisipasi langsung dalam proses yang memperdalam pemahaman konsep.

d. Kustomisasi dan personalisasi

   Konten pembelajaran dapat disesuaikan berdasarkan tingkat kesulitan, kecepatan belajar, dan kebutuhan khusus peserta didik. Penyesuaian ini mendukung pembelajaran yang lebih inklusif dan responsif terhadap perbedaan individu.

e. Kemudahan akses dan ketersediaan daring

   Ketersediaannya melalui jaringan internet memungkinkan peserta didik mengakses materi kapan saja dan di mana saja. Kondisi ini mendukung pembelajaran yang fleksibel serta tidak terbatas ruang dan waktu.

f. Umpan balik instan

   Educaplay memberikan respons langsung setelah penyelesaian tugas atau kuis. Umpan balik tersebut membantu peserta didik mengetahui tingkat penguasaan materi sekaligus memudahkan pendidik dalam melakukan evaluasi segera.

g. Observasi dan evaluasi

   Pendidik dapat memantau perkembangan belajar peserta didik melalui data yang tersedia. Hasil evaluasi dan analisis tersebut menjadi dasar dalam menilai efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan.

h. Pemanfaatan media interaktif

   Platform ini mendukung penggunaan gambar, suara, dan video sebagai bagian dari penyampaian materi. Integrasi multimedia tersebut menjadikan informasi lebih menarik serta mudah dipahami.

i. Kolaborasi dan berbagi konten

   Pendidik dapat berkolaborasi dalam penyusunan materi maupun bertukar sumber belajar dengan rekan sejawat. Hal ini berkontribusi pada terbentuknya komunitas belajar yang lebih luas dan produktif.

j. Pengukuran kemajuan belajar.

   Educaplay menyediakan fitur untuk menilai perkembangan serta hasil belajar peserta didik secara terukur. Fasilitas ini menjadikan platform tersebut sebagai sarana yang efektif dan efisien dalam mendukung pembelajaran tingkat lanjut yang berorientasi pada interaksi dan kustomisasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Rosita dkk. (2025, hlm. 27) menunjukkan bahwa penerapan *Educaplay* dalam pembelajaran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dalam konteks permainan, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih interaktif dan menyenangkan. Platform ini mendorong partisipasi aktif peserta didik selama kegiatan belajar. Di samping itu, *Educaplay* turut memberikan kemudahan bagi pendidik dalam menyusun instrumen asesmen serta melakukan analisis hasil belajar, karena data yang diperoleh tersedia secara langsung dan terorganisir dengan baik.

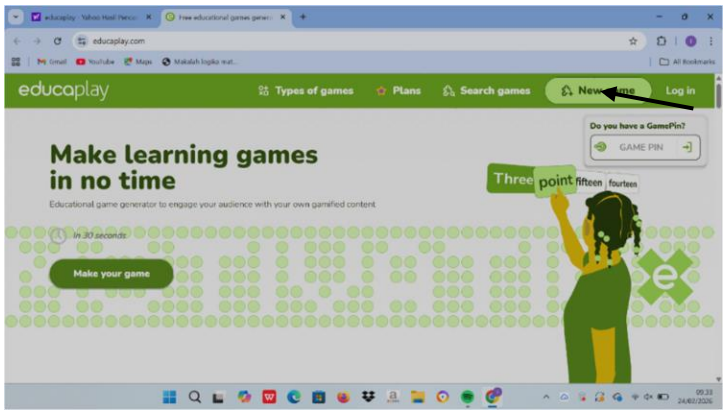
Menurut R. D. Utami dan Wibawa (2023, hlm. 5811–5817), aplikasi *Educaplay* memiliki kontribusi positif dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan *platform* ini mendorong partisipasi aktif peserta didik sehingga mereka tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam aktivitas belajar. Pendekatan interaktif yang diterapkan memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri dan menstimulasi pengembangan kemampuan berpikir kritis. Beberapa manfaat yang diperoleh dari penggunaan *Educaplay* antara lain: (1) meningkatnya pemahaman materi pembelajaran; (2) bertambahnya tingkat keterlibatan peserta didik; (3) terbangunnya kerja sama yang efektif antara lingkungan sekolah dan rumah; (4) penguatan keterampilan berpikir kritis; dan (5) terwujudnya pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna.

Berdasarkan kajian dari berbagai hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Educaplay* berperan sebagai platform pembelajaran digital yang berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas proses belajar mengajar. Keunggulannya mencakup variasi metode pembelajaran, fleksibilitas dalam pengembangan konten yang selaras dengan kurikulum, serta penyajian aktivitas yang interaktif dan dapat dipersonalisasi sesuai kebutuhan peserta didik. Selain menyediakan akses pembelajaran yang tidak terbatas ruang dan waktu, *Educaplay* juga dilengkapi fitur umpan balik instan, fasilitas pemantauan dan evaluasi, integrasi media interaktif, serta dukungan kolaborasi dan pengukuran capaian belajar secara terstruktur. Implementasi platform ini memungkinkan peserta didik terlibat aktif melalui pendekatan belajar sambil bermain, meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis, serta mendorong terciptanya pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan bermakna.

3. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Educaplay*

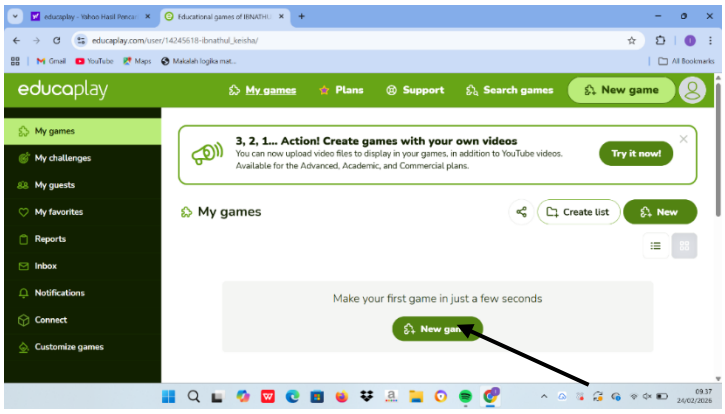
Langkah-langkah untuk mengakses aplikasi *Educaplay* relatif sederhana, yaitu dengan membuka peramban (*browser*) kemudian mengunjungi situs resminya melalui tautan https://www.educaplay.com/. Apabila pendidik ingin membuat kuis pembelajaran, terdapat beberapa tahapan yang perlu dilakukan sebagai berikut:

a. Login dengan akun yang telah dibuat.



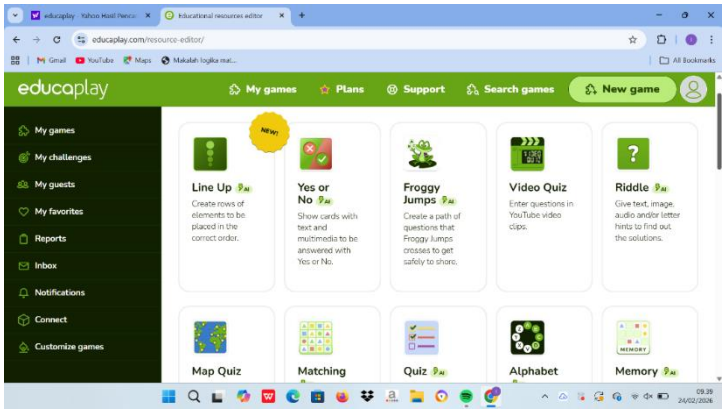
Gambar 2.2 Login Aplikasi Educaplay

b. Pilih “Buat Aktivitas Baru” dan kemudian pilih jenis aktivitas yang ingin dibuat, seperti kuis, permainan, atau simulasi.



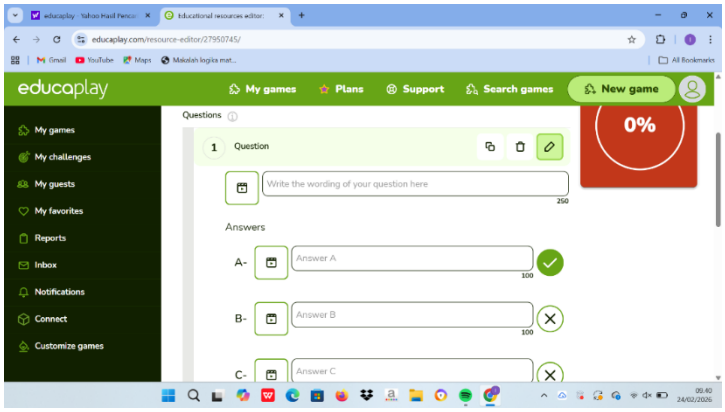
Gambar 2.3 Membuat Aktivitas Baru

c. Pilihlah jenis fitur permainan edukasi yang akan digunakan.



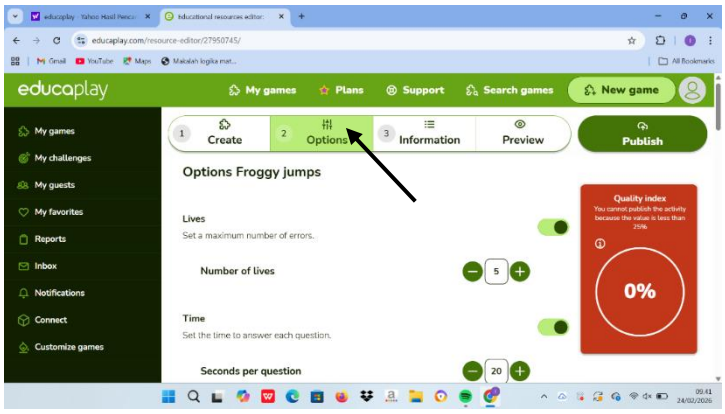
Gambar 2.4 Tampilan Fitur-Fitur Aplikasi Educaplay

d. Kemudian tambahkan konten seperti pertanyaan, jawaban, atau elemen interaktif sesuai dengan jenis aktivitas yang anda buat.



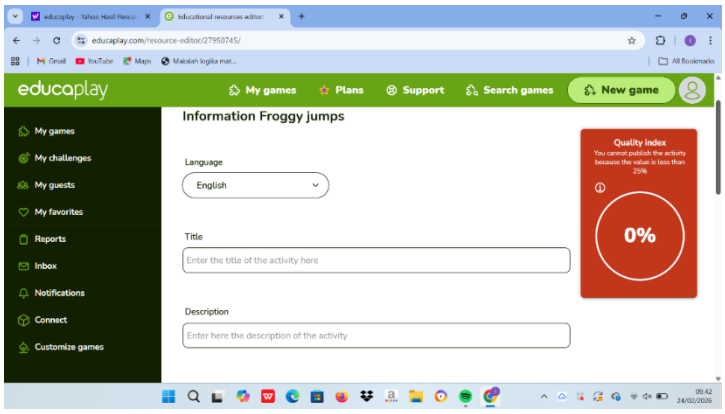
Gambar 2.5 Membuat Pertanyaan, Kuis Interaktif

e. Sesuaikan pengaturan aktivitas, seperti tingkat kesulitan, durasi atau tata letak.



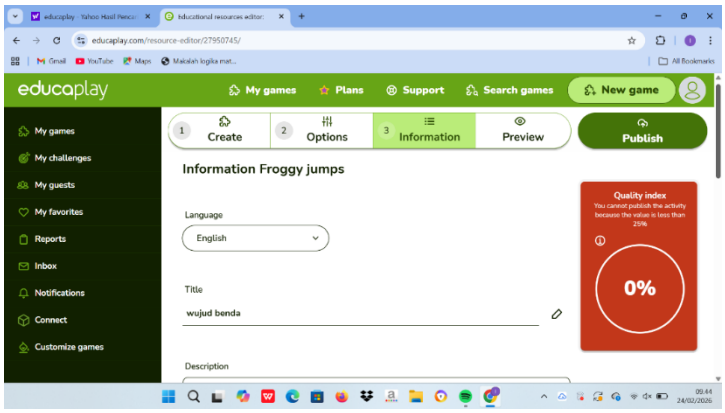
Gambar 2.6 Pengaturan Aktivitas

f. Isi informasi materi yang diperlukan, seperti judul, deskripsi, dan parameter lain yang relevan dengan jenis aktivitas yang dipilih.



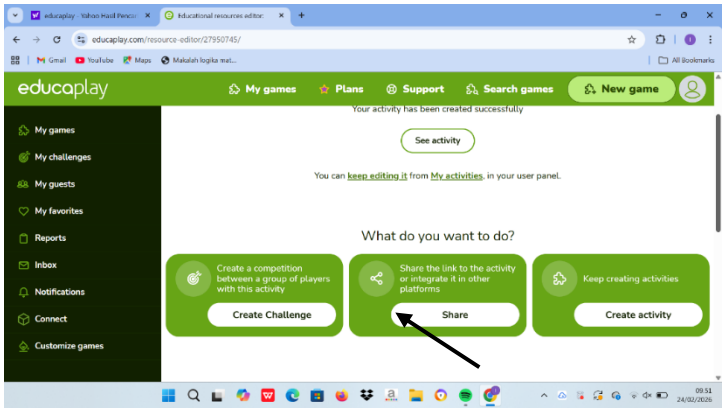
Gambar 2.7 Informasi Materi

g. Pertinjauan aktivitas yang telah dibuat.



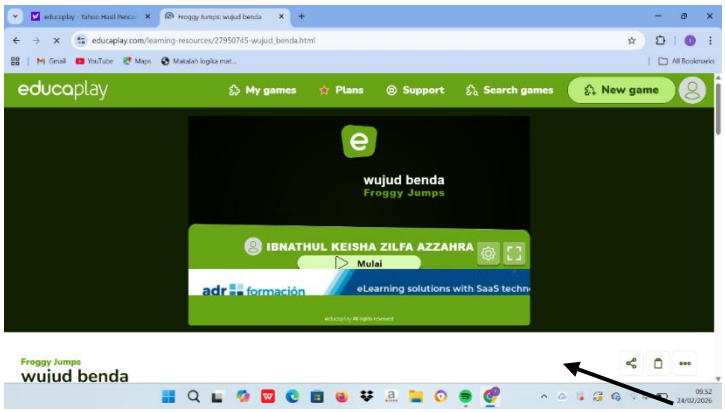
Gambar 2.8 Tampilan Aktivitas yang akan di Publish

h. Jika sudah di publish salin link untuk dibagikan kepada peserta didik.



Gambar 2.9 Tampilan Link yang akan di Bagikan

i. Hasil pengerjaan peserta didik akan tampil pada lembar dibawah ini.



Gambar 2.10 Tampilan Melihat Skor Hasil Pengerjaan Peserta Didik

j. Aplikasi siap untuk digunakan oleh peserta didik.



Gambar 2.11 Tampilan Pembelajaran Siap untuk di Gunakan

4. Kelebihan Media *Educaplay*

Menurut Putri dkk. (2024, hlm. 458), *Educaplay* sebagai media pembelajaran memiliki berbagai kelebihan, seperti daya tarik yang tinggi,

karakter interaktif, serta kemampuannya dalam mendorong terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik. Media ini efektif dalam meminimalkan kebosanan selama kegiatan belajar dan mampu merangsang rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan *Educaplay* dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan belajar, sehingga peserta didik lebih mudah memahami serta menganalisis materi yang dipelajari secara optimal.

Pada dasarnya, setiap aplikasi memiliki kelebihan dan kekurangan ketika dibandingkan dengan aplikasi lain dalam implementasinya. Dalam hal ini, *Educaplay* menunjukkan sejumlah keunggulan, antara lain mampu menghadirkan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan interaktif sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Peserta didik menilai aplikasi ini sebagai media yang membantu memperlancar proses belajar karena tampilannya yang ramah serta penyajian materi yang variatif dan mudah dipahami. Di samping itu, pengalaman belajar yang ditawarkan bersifat lebih dinamis sehingga dapat mengurangi rasa bosan selama pembelajaran berlangsung (Rosita dkk., 2025, hlm. 27).

Pemanfaatan aplikasi *Educaplay* dalam pembelajaran menunjukkan sejumlah kelebihan yang signifikan dalam mendukung keterlibatan peserta didik. Beberapa keunggulan tersebut antara lain:

a. Meningkatkan daya tarik pembelajaran, sehingga peserta didik lebih tertarik mengikuti kegiatan belajar, baik secara mandiri maupun kolaboratif.
b. Memperluas peluang keterlibatan aktif peserta didik, yang berdampak pada meningkatnya pemahaman serta kesadaran terhadap materi yang sedang dipelajari.
c. Menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan, karena aktivitas yang disajikan bersifat interaktif dan berbasis permainan edukatif.
d. Mendukung proses pemahaman yang lebih optimal, dengan penyajian materi yang jelas, sistematis, dan mudah diakses.

e. Meningkatkan partisipasi dalam pembelajaran, sehingga peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi turut berperan aktif dalam membangun pengetahuan secara mandiri.

Berdasarkan berbagai temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Educaplay* memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. *Platform* ini mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga membantu mengurangi kejenuhan sekaligus meningkatkan motivasi serta minat belajar peserta didik. Selain memperkuat interaksi antara pendidik dan peserta didik, *Educaplay* juga mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, baik secara mandiri maupun kolaboratif. Penyajian materi yang variatif, terstruktur, dan mudah diakses mendukung peserta didik dalam memahami serta menganalisis materi secara lebih efektif, sehingga pembelajaran berlangsung lebih dinamis, partisipatif, dan bermakna.

5. Kekurangan Media *Educaplay*

Meskipun *Educaplay* menawarkan berbagai kelebihan, aplikasi ini tetap memiliki sejumlah kekurangan dalam implementasinya. Permasalahan teknis kerap muncul saat penggunaan, terutama yang berkaitan dengan kualitas koneksi internet. Jaringan yang tidak stabil dapat menghambat akses, memperlambat proses evaluasi, serta mengurangi efektivitas pelaksanaan asesmen. Selain itu, beberapa peserta didik membutuhkan pendampingan atau penjelasan awal mengenai tata cara penggunaan aplikasi, khususnya bagi pengguna yang belum terbiasa dengan perangkat digital maupun aplikasi berbasis web (Rosita dkk., 2025, hlm. 27).

Kelemahan utama *Educaplay* terletak pada sifatnya yang berbasis online dan sangat bergantung pada jaringan internet serta pasokan listrik. Apabila perangkat mengalami kendala daya atau sinyal internet terputus, maka media tersebut tidak dapat dimanfaatkan secara maksimal. Selain itu, penggunaan media daring dinilai memerlukan waktu operasional yang relatif lebih lama. Keterbatasan lainnya berkaitan dengan sejumlah fitur yang masih berstatus premium sehingga memerlukan biaya tambahan untuk

memperoleh akses penuh. Walaupun demikian, hasil evaluasi pendidik menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memperoleh skor 84% dan dikategorikan baik (Zuhriyah dkk., 2025, hlm. 74).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa kendala utama *Educaplay* terletak pada ketergantungan terhadap infrastruktur teknologi, khususnya koneksi internet yang stabil. Tantangan ini semakin terasa di daerah dengan akses jaringan terbatas. Di samping itu, pembatasan fitur akibat sistem premium berpotensi mengurangi keleluasaan pengguna dalam memanfaatkan seluruh fasilitas yang tersedia, sehingga dapat membatasi inovasi dan kreativitas dalam merancang konten pembelajaran interaktif.

E. Kemampuan Berpikir Kritis

1. Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis

Berpikir adalah berbicara dalam hati. "Berpikir adalah meletakkan hubungan antara bagian-bagian pengetahuan kita". Menurut Retnawati dkk., (dalam Suciono, 2021, hlm. 17) berpikir merupakan akal budi untuk mempertimbangkan dan memutuskan sesuatu. Proses berpikir itu pada pokoknya ada tiga langkah, yaitu: pembentukan pengertian, pembentukan pendapat, dan penarikan kesimpulan. Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan yang sangat esensial untuk kehidupan, pekerjaan, dan berfungsi efektif dalam semua aspek kehidupan lainnya. Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan berpikir yang diawali dan diproses oleh otak kiri. "Berpikir kritis telah lama menjadi tujuan pokok dalam pendidikan sejak 1942. Penelitian dan berbagai pendapat tentang hal itu, telah menjadi topik pembicaraan dalam sepuluh tahun terakhir ini"

Sejalan dengan hal tersebut, berpikir kritis dikategorikan sebagai salah satu bentuk kemampuan berpikir tingkat tinggi yang berperan dalam membangun sistem konseptual peserta didik (Saregar dkk., dalam Suciono, 2021, hlm. 18). Martika (dalam Suciono, 2021, hlm. 18) mendefinisikan berpikir kritis sebagai proses berpikir yang rasional dan reflektif yang berorientasi pada pengambilan keputusan mengenai apa yang layak dipercaya atau dilakukan. Dalam konteks penalaran, kemampuan ini

memiliki posisi yang sangat erat karena berpikir kritis merupakan bagian integral dari aktivitas penalaran. Dengan demikian, berpikir kritis dapat dipahami sebagai proses mental yang melibatkan analisis dan evaluasi informasi secara mendalam guna membentuk keyakinan yang beralasan serta menghasilkan keputusan yang tepat. Proses ini bersifat aktif dan didorong oleh motivasi untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif (Salim Nahdi, dalam Suciono, 2021, hlm. 18).

Pemikiran kritis tidak hanya terbatas pada aktivitas menerima informasi, tetapi juga mencakup evaluasi terhadap gagasan yang tersirat dalam apa yang didengar dan dibaca, serta refleksi terhadap proses berpikir diri sendiri ketika menulis, memecahkan masalah, mengambil keputusan, atau mengembangkan suatu proyek. Individu yang memiliki kemampuan berpikir kritis menunjukkan karakteristik tertentu yang tercermin dari cara menyikapi persoalan (Utami, dalam Suciono, 2021, hlm. 18). Karakter tersebut tampak dalam kebiasaan bertindak, berargumentasi, serta memanfaatkan kemampuan intelektual dan pengetahuan secara optimal. Pada kerangka konseptual yang lebih sistematis, Facione mengemukakan enam kecakapan utama dalam berpikir kritis, yaitu interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, penjelasan, dan regulasi diri (Fitriawati, dalam Suciono, 2021, hlm. 18).

Keenam aspek ini saling berkaitan dan membentuk suatu proses berpikir yang utuh. Interpretasi berkaitan dengan kemampuan memahami dan mengungkapkan makna dari berbagai pengalaman, data, atau peristiwa. Analisis merujuk pada kemampuan mengidentifikasi hubungan inferensial antarpernyataan, konsep, maupun pertanyaan. Evaluasi berfokus pada penilaian terhadap kredibilitas pernyataan serta kekuatan logis hubungan antaride. Inferensi mencakup kemampuan menarik dugaan atau kesimpulan yang rasional berdasarkan data yang tersedia. Penjelasan berkaitan dengan kemampuan menyampaikan hasil penalaran secara argumentatif dan logis. Adapun regulasi diri merupakan kemampuan memantau serta menilai kembali proses kognitif yang dilakukan untuk memastikan validitas dan

ketepatan hasil berpikir (Profetto-McGrath, dalam Suciono, 2021, hlm. 19-20).

Keenam kecakapan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir merupakan bagian dari proses kognitif yang terstruktur dan terarah. Salah satu contoh konkret kemampuan berpikir adalah menarik kesimpulan (*inferring*), yaitu kemampuan mengaitkan berbagai petunjuk dan informasi dengan pengetahuan sebelumnya untuk menghasilkan prediksi atau keputusan yang logis. Aktivitas ini menegaskan bahwa berpikir bukan sekadar menerima informasi, melainkan mengolah dan mengintegrasikannya guna menentukan tindakan yang tepat dalam menghadapi suatu permasalahan.

Apabila ditinjau dari tingkat kompleksitasnya, kemampuan berpikir dapat dikelompokkan menjadi kemampuan berpikir dasar dan kemampuan berpikir kompleks. Berpikir dasar umumnya hanya melibatkan aktivitas mengingat atau mengulang fakta secara mekanis. Sebaliknya, berpikir kompleks menuntut kemampuan memanipulasi informasi dan gagasan sehingga menghasilkan pemahaman serta implikasi baru. Dalam konteks ini, berpikir kritis termasuk dalam kategori berpikir kompleks karena melibatkan proses konseptualisasi, penerapan, sintesis, dan evaluasi informasi yang diperoleh melalui observasi, pengalaman, refleksi, maupun komunikasi. Sebagai suatu keterampilan kognitif (*cognitive skill*), didalamnya terdapat kegiatan interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, penjelasan, serta pengelolaan diri (Lismaya, 2019, hlm. 7-9).

a. Interpretasi adalah kemampuan untuk memahami dan menjelaskan pengertian dari situasi, pengalaman, kejadian, data, keputusan, konvensi, kepercayaan, aturan, prosedur dan kriteria.
b. Analisis adalah mengidentifikasi hubungan dari beberapa pernyataan pertanyaan, konsep, deskripsi, dan berbagai model yang dipergunakan untuk merefleksikan pemikiran, pandangan, kepercayaan, keputusan, alasan, informasi dan opini. Mengevaluasi ide dan pendapat orang lain, mendeteksi argumen dan menganalisis argumen merupakan bagian dari analisis.

c. Evaluasi adalah kemampuan untuk menguji kebenaran pernyataan yang digunakan untuk menyampaikan pemikiran, persepsi, pandangan, keputusan, alasan, serta opini. Evaluasi juga merupakan kemampuan untuk menguji hubungan berbagai pernyataan, deskripsi, pertanyaan, dan bentuk lain yang dipakai dalam merefleksikan pemikiran.
d. Inferensi adalah kemampuan untuk mengidentifikasi dan memilih elemen yang dibutuhkan untuk menyusun simpulan yang memiliki alasan, untuk menduka dan menegakkan diagnosis, untuk mempertimbangkan informasi apa sajakah yang dibu- tuhkan dan untuk memutuskan konsekuensi yang harus diambil dari data, informasi, pernyataan, kejadian, prinsip, opini, konsep dan lain sebagainya.
e. Kemampuan menjelaskan adalah kemampuan menyatakan hasil pemikiran, penjelaskan alasan berdasarkan pertimbangan. bukti, konsep metodologi, kriteriologi dan konteks. Termasuk dalam ketrampilan ini adalah kemampuan menyampaikan hasil, menjelaskan prosedur, dan mempresentasikan argumen.
f. *Self regulation* adalah kemampuan seseorang untuk mengatur sendiri dalam berpikir. Dengan kemampuan ini seseorang akan selalu memeriksa ulang hasil berpikirnya untuk kemudian diperbaiki sehingga menghasilkan keputusan yang lebih baik.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis merupakan proses intelektual yang mengintegrasikan pengalaman pribadi, pelatihan, serta keterampilan yang dimiliki seseorang disertai pertimbangan rasional dalam menentukan kebenaran suatu informasi. Aktivitas ini melibatkan identifikasi permasalahan, pemanfaatan pengalaman terdahulu, serta kemampuan menemukan keterkaitan antarkonsep guna memecahkan masalah dalam berbagai situasi. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan berpikir kritis menjadi aspek yang sangat penting dalam pembelajaran, khususnya dalam konteks pendidikan, karena berkontribusi terhadap pembentukan individu yang reflektif, rasional, dan mampu mengambil keputusan secara bertanggung jawab.

2. Karaktersitik Kemampuan Berpikir Kritis

Berpikir kritis mencakup 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 dari padanya. 15 Karakteristik yang berhubungan dengan berpikir kritis, dijelaskan Beyer (dalam Suciono, 2021, hlm. 21) sebagai berikut:

a. Watak (*Dispositions*), yang tercermin pada sikap skeptis, keterbukaan terhadap gagasan baru, penghargaan terhadap kejujuran, penghormatan terhadap data dan pendapat yang beragam, perhatian pada kejelasan serta ketepatan, kesediaan mengeksplorasi sudut pandang alternatif, serta kesiapan untuk mengubah sikap apabila ditemukan argumen yang lebih kuat.
b. Kriteria (*Criteria*), yaitu keberadaan standar sebagai dasar dalam menentukan keputusan atau keyakinan. Penyusunan argumen dapat bersumber dari berbagai referensi, tetapi tetap harus memenuhi kriteria tertentu. Penerapan standar tersebut hendaknya berlandaskan relevansi, akurasi fakta, sumber yang terpercaya, analisis yang cermat, objektivitas tanpa bias, konsistensi penalaran, serta pertimbangan yang rasional.
c. Argumen, yang dipahami sebagai proposisi atau pernyataan yang ditopang oleh data empiris. Keterampilan berpikir kritis mencakup kemampuan mengenali, menilai, dan merancang argumen secara logis.
d. Pertimbangan (*Reasoning*), yakni kemampuan menyimpulkan berdasarkan premis-premis yang tersedia melalui pengujian relasi logis di antara berbagai pernyataan atau informasi.
e. Sudut pandang (*Point of view*), yang merujuk pada kerangka interpretasi individu terhadap realitas sehingga membentuk konstruksi makna tertentu. Pemikir kritis mampu melihat suatu persoalan dari beragam perspektif.

f. Prosedur penerapan kriteria (*Procedures for applying criteria*), yang menunjukkan bahwa implementasi berpikir kritis berlangsung secara sistematis dan bertahap, meliputi identifikasi masalah, penetapan keputusan, serta pengenalan asumsi-asumsi yang relevan.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis merupakan proses intelektual yang komprehensif yang mencakup kegiatan memperoleh, membandingkan, menganalisis, mengevaluasi, serta menginternalisasi informasi hingga menghasilkan keputusan atau tindakan yang melampaui sekadar penalaran logis. Kemampuan ini tidak hanya bertumpu pada logika, tetapi juga dilandasi keyakinan terhadap nilai dan dasar pemikiran tertentu sebelum sampai pada alasan yang rasional. Berpikir kritis ditandai oleh sejumlah karakteristik, antara lain disposisi seperti sikap skeptis dan terbuka, penggunaan kriteria yang jelas dan kredibel dalam menilai informasi, kemampuan menyusun serta mengevaluasi argumen berbasis data, keterampilan menarik kesimpulan melalui penalaran yang konsisten, kesadaran terhadap beragam sudut pandang, serta penerapan prosedur yang sistematis dalam merumuskan masalah dan menentukan keputusan.

3. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis

Berpikir kritis menjadi kompetensi fundamental dalam pembelajaran karena mendukung peserta didik dalam mengolah informasi secara analitis, menilai validitas suatu gagasan, serta menentukan keputusan secara logis dan bertanggung jawab. Kemampuan ini mendorong peserta didik agar tidak sekadar menerima informasi, melainkan mampu menelaah, mempertimbangkan berbagai perspektif, serta merumuskan argumen yang didasarkan pada bukti yang sahih. Dengan demikian, diperlukan seperangkat indikator yang jelas dan terorganisasi untuk menilai perkembangan kemampuan berpikir kritis secara komprehensif. Kemampuan berpikir kritis merupakan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang mencakup serangkaian indikator yang terstruktur dan saling berkaitan. Indikator tersebut tidak hanya berfokus pada kemampuan memahami informasi, tetapi juga melibatkan proses analisis, evaluasi, penarikan

kesimpulan, hingga pengambilan keputusan secara rasional dan reflektif (Suciono, 2021, hlm. 22).

Selanjutnya, menurut Suciono (2021, hlm. 22–24) indikator kemampuan berpikir kritis terdiri atas lima aspek utama, yaitu:

a. Memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*). Pada tahap ini, individu mampu memfokuskan pertanyaan, mengidentifikasi inti permasalahan, serta mengklarifikasi maksud suatu pernyataan atau argumen. Kemampuan ini ditunjukkan melalui keterampilan merumuskan pertanyaan yang relevan, mengidentifikasi masalah secara tepat, serta memahami struktur argumen yang disampaikan. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi mampu menelaah dan mempertanyakan kejelasan informasi tersebut.
b. Membangun keterampilan dasar (*basic support*), yang mencakup kemampuan mempertimbangkan kredibilitas sumber serta melakukan observasi secara cermat. Dalam hal ini, peserta didik dituntut untuk menilai apakah suatu informasi berasal dari sumber yang dapat dipercaya, membedakan antara fakta dan opini, serta menggunakan bukti yang relevan sebagai dasar dalam menyusun argumen. Keterampilan ini penting agar proses berpikir tidak didasarkan pada asumsi semata, melainkan pada data dan evidensi yang valid.
c. Menyimpulkan (*inference*), yaitu kemampuan membuat dan mempertimbangkan hasil deduksi maupun induksi. Peserta didik mampu menghubungkan berbagai informasi yang diperoleh untuk kemudian menarik kesimpulan yang logis. Selain itu, individu juga dapat mengidentifikasi asumsi yang mendasari suatu pernyataan, mempertimbangkan kemungkinan alternatif, serta mengevaluasi apakah kesimpulan yang dihasilkan telah sesuai dengan bukti yang tersedia.
d. Memberikan penjelasan lebih lanjut (*advanced clarification*). Pada tahap ini, individu mampu mendefinisikan istilah secara tepat, mengidentifikasi asumsi tersembunyi, serta menganalisis konsep secara lebih mendalam. Kemampuan ini memungkinkan peserta didik untuk

menghindari kesalahpahaman makna, memperjelas definisi operasional suatu konsep, serta memahami hubungan antar gagasan secara komprehensif.

e. Mengatur strategi dan taktik (*strategies and tactics*). Indikator ini berkaitan dengan kemampuan mengambil keputusan dan menentukan tindakan secara sistematis. Proses ini meliputi kegiatan mendefinisikan masalah, menetapkan kriteria pemilihan solusi, merumuskan berbagai alternatif yang memungkinkan, mempertimbangkan konsekuensi dari setiap alternatif, memilih tindakan yang paling rasional, melakukan peninjauan kembali (*review*), serta memonitor pelaksanaan keputusan yang telah ditetapkan. Tahap ini menunjukkan bahwa berpikir kritis tidak berhenti pada proses analisis, tetapi berlanjut hingga implementasi dan evaluasi tindakan.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator berpikir kritis mencakup lima komponen pokok, yaitu klarifikasi dasar, penguatan keterampilan fundamental, penarikan kesimpulan, klarifikasi lanjutan, serta penerapan strategi dan taktik. Tahap klarifikasi dasar menuntut kemampuan memusatkan pertanyaan, mengkaji argumen, mengenali kesimpulan dan alasan baik yang tersurat maupun tersirat, serta mengajukan pertanyaan penegasan. Pengembangan keterampilan dasar dilakukan melalui penilaian terhadap kredibilitas sumber, analisis hasil pengamatan, penerapan prosedur yang tepat, dan sikap kehati-hatian. Pada aspek inferensi, peserta didik diharapkan mampu melakukan deduksi, induksi, menyusun generalisasi dan hipotesis, serta mempertimbangkan keputusan berdasarkan fakta dan konsekuensinya. Klarifikasi lanjutan melibatkan kemampuan mendefinisikan istilah dan mengidentifikasi asumsi yang mendasari suatu argumen. Seluruh indikator tersebut diintegrasikan dalam strategi pengambilan keputusan dan kemampuan berinteraksi secara efektif serta reflektif.

4. Langkah-Langkah Kemampuan Berpikir Kritis

Secara sistematis, langkah-langkah berpikir kritis terdiri atas tiga tahap yang saling berkesinambungan, yaitu klarifikasi masalah, analisis

informasi yang relevan, dan penyusunan solusi atau kesimpulan. Tahap klarifikasi masalah (*defining and clarifying problem*) merupakan tahap awal yang menentukan arah analisis. Pada tahap ini, individu perlu mengidentifikasi persoalan inti secara akurat, membedakan persamaan dan perbedaan dari berbagai informasi yang tersedia, serta memilih data yang relevan dengan konteks permasalahan. Proses perumusan masalah yang dilakukan secara runtut dan terorganisasi akan membantu menjaga ketajaman fokus analisis agar tidak menyimpang dari substansi utama (Zubaidah, dalam Suciono, 2021, hlm. 24).

Tahapan kedua berorientasi pada pengkajian informasi yang telah dihimpun. Individu perlu memilah fakta, opini, dan hasil pertimbangan (*judgment*) secara cermat, sekaligus menguji konsistensi logis dari argumen yang ada. Identifikasi terhadap asumsi yang melandasi suatu pernyataan menjadi bagian penting dalam proses ini. Di samping itu, perlu diwaspadai potensi stereotip, bias, emosi, propaganda, maupun kecenderungan distorsi bahasa (*semantic slanting*) yang dapat memengaruhi objektivitas penilaian. Kesadaran terhadap perbedaan nilai dan ideologi juga diperlukan karena faktor tersebut dapat membentuk perspektif tertentu terhadap suatu isu. Oleh karena itu, tahap ini berfungsi sebagai filter intelektual untuk memastikan bahwa keputusan yang diambil berlandaskan pertimbangan rasional.

Tahap ketiga adalah penetapan solusi atau perumusan kesimpulan. Pada fase ini, individu harus memastikan bahwa data yang digunakan telah memadai dan relevan sebelum menarik keputusan. Evaluasi terhadap validitas serta kelengkapan data menjadi syarat utama agar kesimpulan tidak bersifat tergesa-gesa. Selain itu, individu perlu mempertimbangkan berbagai kemungkinan konsekuensi yang muncul akibat keputusan yang ditetapkan. Kemampuan memperkirakan implikasi tindakan menunjukkan kualitas berpikir kritis yang matang, sebab setiap solusi memiliki dampak yang harus dipertanggungjawabkan.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah berpikir kritis mencakup klarifikasi masalah, analisis informasi, serta

penarikan kesimpulan secara sistematis. Ketiga tahap tersebut membentuk rangkaian proses intelektual yang terstruktur sehingga menghasilkan keputusan yang logis, objektif, dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

F. Pembelajaran IPAS

1. Pengertian Pembelajaran IPAS

IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. IPA yang mempelajari tentang alam, pastinya juga sangat dengan kondisi masyarakat atau lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integratif. IPA pada hakikatnya merupakan ilmu yang memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual baik kenyataan/kejadian berdasarkan percobaan (induksi), dan dikembangkan berdasarkan teori (deduksi). IPA sebagai proses kerja ilmiah dan produk ilmiah mengandung pengetahuan yang berupa pengetahuan faktual, konseptual, pengetahuan prosedural, dan pengetahuan metakognitif. Ilmu pengetahuan alam (IPA) juga merupakan ilmu yang mempelajari tentang gejala alam berupa fakta, konsep dan hukum yang telah teruji kebenarannya melalui suatu rangkaian penelitian. Pembelajaran IPA diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memahami fenomena-fenomena alam (Zimmerman, dalam Suhelayanti, 2023, hlm. 30).

IPA juga dipandang sebagai kajian mengenai gejala alam yang mencakup fakta, konsep, serta hukum-hukum yang telah terverifikasi kebenarannya, sehingga berperan membantu peserta didik memahami fenomena alam secara komprehensif. Berdasarkan karakteristik tersebut, pembelajaran IPA dapat dilihat dari dua perspektif, yakni sebagai hasil temuan ilmuwan dan sebagai proses kerja ilmiah sebagaimana dilakukan ilmuwan dalam menghasilkan pengetahuan (Waldrip dkk., dalam Suhelayanti, 2023, hlm. 30). Samatowa (dalam Suhelayanti, 2023, hlm. 30) menambahkan bahwa IPA tersusun secara sistematis atas dasar observasi dan eksperimen manusia terhadap gejala alam.

Secara substantif, IPA (*natural science*) merupakan mata pelajaran yang membahas alam semesta, benda, gejala alam, serta makhluk hidup, dan diajarkan pada berbagai jenjang pendidikan mulai dari SD hingga SMA/SMK. IPA adalah kumpulan teori yang sistematis, berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen, serta menuntut sikap ilmiah dalam penerapannya. Secara umum, IPA mencakup tiga cabang utama, yaitu biologi, fisika, dan kimia. Fisika, sebagai bagian dari IPA, berkembang melalui tahapan observasi, perumusan masalah, penyusunan dan pengujian hipotesis, hingga penarikan kesimpulan serta pembentukan teori (Trianto, dalam Suhelayanti, 2023, hlm. 30). Samatowa (dalam Suhelayanti, 2023, hlm. 31) menegaskan bahwa IPA tidak sekadar kumpulan pengetahuan, melainkan juga mencerminkan cara berpikir dan strategi pemecahan masalah.

Susanto (dalam Suhelayanti, 2023, hlm. 31) mengemukakan bahwa IPA merupakan cabang ilmu untuk memahami alam melalui pengamatan terarah, prosedur sistematis, dan penalaran logis guna memperoleh kesimpulan. Oleh sebab itu, IPA bersifat dinamis dan terus berkembang seiring kemajuan IPTEK. Bahkan, IPA menelaah kompleksitas kehidupan melalui eksperimen guna menghasilkan temuan baru (Bahij et al., dalam Suhelayanti, 2023, hlm. 31). Pembelajaran sains diharapkan dapat menumbuhkan kreativitas, keterampilan pemecahan masalah, serta minat terhadap sains dan teknologi. Dengan demikian, pembelajaran IPA menekankan keterkaitan antara konsep ilmiah dengan konteks nyata kehidupan peserta didik (Norris et al., dalam Suhelayanti, 2023, hlm. 31).

Sementara itu, IPS merupakan mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB hingga SMA/MA dan berfokus pada kajian peristiwa, fakta, konsep, serta generalisasi terkait isu sosial. Pada jenjang SD/MI, IPS mencakup materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Pembelajaran IPS bertujuan membentuk warga negara yang demokratis, bertanggung jawab, serta menjunjung perdamaian (Fitria et al., dalam Suhelayanti, 2023, hlm. 31). Shaver (dalam Suhelayanti, 2023, hlm. 32) mengemukakan tiga pandangan mengenai pendidikan IPS, yaitu: (1) IPS diajarkan berdasarkan

struktur disiplin ilmu sosial; (2) IPS disajikan secara terintegrasi sebagai hasil seleksi berbagai disiplin ilmu; dan (3) IPS merupakan penyederhanaan ilmu-ilmu sosial untuk kepentingan pendidikan.

Secara konseptual, IPS merupakan kajian terpadu ilmu sosial yang disederhanakan untuk kebutuhan pembelajaran di sekolah dengan tujuan membentuk nilai kewarganegaraan berdasarkan dimensi waktu (masa lalu, kini, dan masa depan), ruang, aktivitas ekonomi, interaksi sosial, serta dinamika kekuasaan (Sapriya, dalam Suhelayanti, 2023, hlm. 33). Brophy dan Alleman (dalam Suhelayanti, 2023, hlm. 33) menegaskan bahwa IPS mencakup geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, tata negara, dan sejarah, sedangkan Aslam et al. (dalam Suhelayanti, 2023, hlm. 33) menyebut IPS sebagai bidang studi yang menganalisis gejala sosial secara multidimensional.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa IPAS merupakan pengembangan kurikulum yang mengintegrasikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam satu kesatuan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna. IPA berfokus pada kajian fenomena alam melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta mencakup aspek faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif, sedangkan IPS mengkaji kehidupan sosial manusia yang meliputi dimensi geografis, historis, ekonomis, sosiologis, hingga kewarganegaraan secara terpadu. Integrasi keduanya dalam IPAS memungkinkan peserta didik memahami keterkaitan antara fenomena alam dan dinamika kehidupan sosial secara holistik, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dengan situasi nyata, mendorong kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, serta membentuk karakter sebagai warga negara yang bertanggung jawab sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka.

2. Karakteristik Pembelajaran IPAS

IPAS adalah salah satu mata pelajaran yang termasuk dalam struktur kurikulum merdeka. Ini adalah mata pelajaran baru yang menggabungkan IPA dan IPS dan hanya diajarkan di sekolah dasar. Gabungan IPA dan IPS

di SD dilakukan karena tantangan yang dihadapi manusia semakin meningkat dari waktu ke waktu. Masalah yang dihadapi saat ini berbeda dengan masalah yang dihadapi satu dekade atau bahkan satu abad yang lalu. Ilmu pengetahuan dan teknologi terus dikembangkan untuk mengatasi setiap tantangan yang dihadapi. Oleh karena itu, pola pendidikan IPAS perlu disesuaikan agar generasi muda dapat menjawab dan menyelesaikan tantangan yang dihadapi di masa depan. IPAS adalah bidang ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, termasuk kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, IPAS diartikan sebagai kombinasi berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan sistematis dengan mempertimbangkan sebab dan akibat. Pengetahuan ini mencakup ilmu pengetahuan alam dan sosial.

Tatang Sunendar (dalam Suhelayanti, 2023, hlm. 122) menyatakan bahwa IPAS adalah mata pelajaran baru dalam Kurikulum Merdeka yang mengombinasikan IPA dan IPS dan hanya diberlakukan di sekolah dasar. Implementasi pembelajaran IPAS perlu mempertimbangkan konteks nyata yang sesuai dengan kondisi alam dan lingkungan sekitar peserta didik. Lebih lanjut, pendidikan IPAS memiliki kontribusi strategis dalam membentuk Profil Pelajar Pancasila yang ideal di Indonesia.

Melalui pembelajaran IPAS, peserta didik didorong untuk mengembangkan rasa ingin tahu terhadap berbagai fenomena di lingkungannya sehingga mampu memahami mekanisme kerja alam semesta dan interaksinya dengan kehidupan manusia. Pemahaman tersebut menjadi landasan dalam mengidentifikasi persoalan yang muncul serta merumuskan solusi guna mendukung pencapaian tujuan pembangunan berkelanjutan. Secara struktural, IPAS terdiri atas dua elemen utama, yaitu pemahaman konsep (IPA dan IPS) serta keterampilan proses.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa IPAS merupakan mata pelajaran dalam struktur Kurikulum Merdeka yang mengintegrasikan IPA dan IPS di jenjang sekolah dasar sebagai respons terhadap kompleksitas tantangan zaman yang terus berkembang. IPAS

mengkaji interaksi makhluk hidup dan benda mati di alam semesta sekaligus dinamika kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial secara sistematis dan logis berbasis hubungan sebab-akibat. Pembelajaran IPAS dirancang kontekstual dengan lingkungan sekitar, berperan dalam membentuk Profil Pelajar Pancasila, serta mendorong rasa ingin tahu peserta didik terhadap fenomena alam dan sosial. Melalui dua elemen utamanya, yaitu pemahaman konsep (IPA dan IPS) serta keterampilan proses, IPAS membekali peserta didik kemampuan berpikir kritis dan problem solving guna menjawab tantangan masa depan serta mendukung pembangunan berkelanjutan.

3. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS adalah pembelajaran terpadu antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Untuk lebih memahami manfaat dalam mempelajari pembelajaran IPAS maka kita perlu memahami manfaat dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Manfaat dalam mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah agar kita bisa mengetahui segala hal mengenai lingkungan hidup yang berhubungan dengan alam. IPA juga membekali peserta didik kemampuan menjelaskan peristiwa alam berdasarkan konsep dan hukum ilmiah, memahami perkembangan makhluk hidup serta proses terbentuknya alam semesta, dan mendukung kemajuan IPTEK. Proses pembelajaran IPA menekankan pengalaman langsung dan pendekatan ilmiah guna mengembangkan kompetensi eksploratif terhadap alam sekitar.

IPS berfungsi membangun kapasitas sosial peserta didik melalui pengembangan pengetahuan, nilai, dan keterampilan sosial (Mulyasa, dalam Suhelayanti, 2023, hlm. 34). IPS membantu peserta didik memahami konsep kehidupan bermasyarakat, melatih berpikir logis dan kritis, serta membangun kepedulian terhadap nilai kemanusiaan. Supardi (dalam Suhelayanti, 2023, hlm. 35) menyebutkan bahwa IPS membentuk karakter warga negara yang demokratis, memiliki identitas nasional, dan bertanggung jawab. Selain itu, IPS mengembangkan kemampuan analitis terhadap masalah sosial serta keterampilan partisipatif dalam kehidupan

bermasyarakat. Somantri (dalam Suhelayanti, 2023, hlm. 36) menambahkan bahwa IPS menekankan nilai kewarganegaraan dan refleksi inkuiri dalam pembelajaran.

Pembelajaran IPS tidak diarahkan untuk mencetak ahli disiplin sosial, melainkan membentuk individu yang memiliki kesadaran sosial dan tanggung jawab kebangsaan. Konsep dan prinsip ilmu sosial diterapkan untuk menganalisis peristiwa nyata secara interdisipliner sehingga peserta didik mampu mengambil keputusan yang tepat terhadap isu sosial.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa integrasi kedua disiplin tersebut dalam IPAS memberikan manfaat yang lebih komprehensif. IPAS menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap fenomena alam dan sosial, melatih keterampilan inkuiri, serta membangun sikap ilmiah seperti berpikir kritis, analitis, dan objektif. Melalui IPAS, peserta didik diarahkan untuk berperan aktif dalam pelestarian lingkungan, memahami identitas diri dan lingkungan sosialnya, serta berkontribusi dalam menyelesaikan masalah pembangunan berkelanjutan. Dengan demikian, IPAS sebagai inovasi kurikulum yang memadukan IPA dan IPS secara integratif berperan penting dalam membentuk Profil Pelajar Pancasila serta meningkatkan literasi dan numerasi peserta didik Indonesia.

G. Materi Pembelajaran IPAS "Mengubah Bentuk Energi"

Dalam Kurikulum Merdeka, materi Mengubah Bentuk Energi pada mata pelajaran IPAS diajarkan kepada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar yang berada pada Fase B. Pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai konsep energi, jenis-jenis energi, serta bagaimana energi dapat berubah bentuk dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPAS memiliki karakteristik yang menekankan pada proses pengamatan, eksplorasi, dan eksperimen sederhana yang relevan dengan kehidupan peserta didik. Oleh karena itu, materi mengubah bentuk energi dirancang agar peserta didik tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu mengamati dan mempraktikkan perubahan energi secara langsung. Materi ini membantu peserta didik mengenali berbagai bentuk energi seperti energi panas, cahaya, gerak,

bunyi, dan listrik, serta memahami keterkaitan antar bentuk energi tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pembelajaran ini juga mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif, serta memiliki sikap peduli terhadap pemanfaatan energi secara bijak.

Cakupan materi Mengubah Bentuk Energi dalam pembelajaran IPAS kelas IV meliputi pengenalan energi dan jenis-jenisnya, proses perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari, kegiatan percobaan sederhana tentang perubahan energi, serta pengenalan sumber energi dan pemanfaatannya. Materi disampaikan secara bertahap dalam empat kali pertemuan agar peserta didik memperoleh pemahaman yang utuh dan sistematis. Proses pembelajaran dimulai dari pengenalan konsep dasar energi, dilanjutkan dengan pemahaman perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari, kemudian kegiatan eksperimen sederhana, dan diakhiri dengan pembahasan sumber energi serta pemanfaatannya. Pemberian materi secara bertahap ini bertujuan untuk membantu peserta didik membangun pemahaman secara menyeluruh sekaligus melatih keterampilan proses sains.

Untuk memperjelas cakupan serta alur materi Mengubah Bentuk Energi dalam pembelajaran IPAS Kelas IV, pemetaan materi setiap pertemuan dirinci dalam tabel berikut:

Tabel 2.2 Pemetaan Materi "Mengubah Bentuk Energi"

Pertemuan	Materi Pokok	Uraian Materi
Pertemuan 1	Mengenal Energi & Jenisnya	Materi ini menguraikan pengertian energi serta berbagai jenis energi seperti energi panas, cahaya, bunyi, gerak, dan listrik. Peserta didik diajak mengenali contoh energi yang ada di lingkungan sekitar serta manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.
Pertemuan 2	Perubahan Energi dalam Kehidupan Sehari-hari	Materi ini membahas bagaimana energi dapat berubah dari satu bentuk ke bentuk lain, seperti energi listrik menjadi cahaya (lampu), energi kimia menjadi gerak (makanan menjadi tenaga),

		dan contoh lainnya dalam kehidupan sehari-hari.
Pertemuan 3	Sumber Energi & Pemanfaatannya	Materi ini menjelaskan berbagai sumber energi, baik yang dapat diperbarui maupun tidak dapat diperbarui, serta bagaimana pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik juga diajak memahami pentingnya penggunaan energi secara hemat dan bijak.

H. Penelitian Terdahulu

Terdapat hasil penelitian terdahulu yang sebelumnya pernah dilakukan dan berhubungan dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media Educaplay. Penelitian pertama oleh Marlita dkk., (2023, hlm. 1659) berjudul "Peningkatan Hasil Belajar IPAS melalui model pembelajaran TGT berbasis media FTB" menggunakan metode pengumpulan data berupa tes, wawancara, dan observasi dengan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada muatan IPAS setiap siklus. Pada elemen pemahaman IPAS, siklus I mencapai keberhasilan 66,67%, meningkat menjadi 86,67% pada siklus II, sedangkan elemen keterampilan proses meningkat dari 65,60% menjadi 76,66%. Temuan ini mengindikasikan bahwa model TGT berbasis media FTB efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Birrul Walidain. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPAS yang menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Penelitian kedua oleh Fernanda dkk., (2024, hlm. 111-117) dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media *Educaplay* di kelas IV B SDN Dukuh Kupang III Surabaya" menerapkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam dua siklus dengan pendekatan kualitatif. Hasil menunjukkan bahwa pra-siklus, persentase ketuntasan

peserta didik sebesar 26%, meningkat menjadi 59% pada siklus I dengan 16 siswa tuntas, dan meningkat signifikan menjadi 85% pada siklus II dengan 23 siswa tuntas. Temuan ini menegaskan efektivitas media *Educaplay* dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila, yang sejalan dengan penelitian penulis terkait penggunaan media *Educaplay* untuk meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar.

Penelitian ketiga oleh Baitusasti & Widiyono (2024, hlm. 111–117) berjudul "Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Puzzle Ragam Budaya untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar" dilakukan karena rendahnya keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 1 Pekalongan. Penelitian kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-Posttest* pada 37 siswa menunjukkan peningkatan signifikan dari nilai rata-rata *pretest* 65,00 menjadi *posttest* 81,49, dengan uji *Paired Sample T-Test* Sig.(2-tailed) 0,000 < 0,05 dan *N-Gain* 0,4836 (kategori sedang). Hal ini membuktikan efektivitas model TGT berbantuan media puzzle dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa SD.

Penelitian keempat oleh Hartanto & Mediatati (2023, hlm. 3247–3250) berjudul "Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)" menunjukkan bahwa model TGT secara signifikan meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa melalui permainan kompetitif yang terstruktur. Rata-rata ketuntasan awal 52,17% meningkat menjadi 78,26% pada siklus I dan 82,61% pada siklus II, menandakan model ini efektif meningkatkan pemahaman materi, keterampilan berpikir kritis, strategi belajar mandiri, dan kolaborasi siswa.

Penelitian kelima oleh Fauzi & Masrupah (2024, hlm. 19) berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik" menggunakan teknik *purposive sampling*. Hasil menunjukkan perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen (77,4%) dan kontrol (57,6%), menegaskan bahwa model TGT berdampak signifikan terhadap hasil belajar matematika bangun datar di kelas IV SD.

Berdasarkan berbagai penelitian tersebut, terlihat kesamaan penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang dibantu media *Educaplay* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan *Educaplay* pada pembelajaran IPAS efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di Sekolah Dasar.

I. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir merupakan fondasi dalam sebuah penelitian yang dibangun berdasarkan fakta, hasil observasi, dan tinjauan pustaka. Kerangka ini memuat teori atau konsep yang menjadi pijakan dalam menjawab permasalahan penelitian. Selain itu, variabel penelitian dijabarkan secara rinci agar selaras dengan isu yang diteliti, sehingga kerangka berpikir memandu peneliti dalam menganalisis rancangan penelitian dan merumuskan argumen. Dalam penelitian kuantitatif, kerangka berpikir mengarah pada keputusan untuk menerima atau menolak hipotesis, sedangkan pada penelitian naratif, data dan teori yang diintegrasikan berfungsi untuk memberikan penjelasan sekaligus menghasilkan pernyataan baru (Syahputri dkk., 2023, hlm. 161).

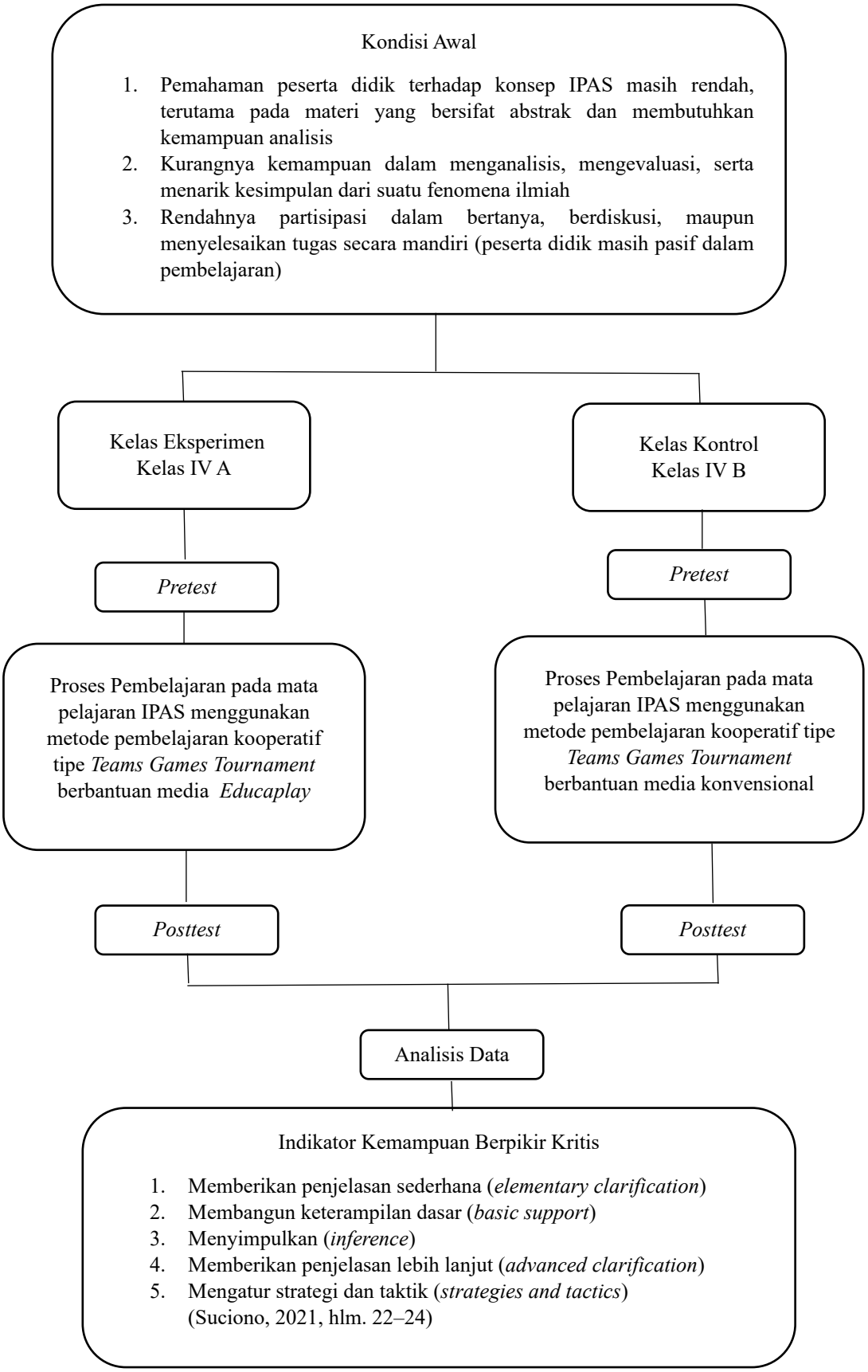
Pada penelitian ini variabel yang akan diteliti yaitu kemampuan berpikir kritis peserta didik. Sampel yang dilakukan menggunakan 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Educaplay* sedangkan kelas kontrol menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media konvensional.

Dalam penelitian ini, kerangka berpikir disusun berdasarkan alur input, proses, dan output untuk menggambarkan hubungan antarvariabel yang diteliti. Input dalam penelitian ini merupakan kondisi awal yang dimiliki peserta didik sebelum diberikan perlakuan dalam pembelajaran. Input tersebut meliputi kemampuan awal berpikir kritis siswa, karakteristik peserta didik, serta materi pembelajaran yang akan dipelajari. Selain itu, model dan media pembelajaran yang digunakan juga menjadi bagian dari

input penelitian, yaitu penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Educaplay* pada kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media konvensional.

Proses merupakan tahap pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang berlangsung selama penelitian. Pada tahap ini, guru melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan langkah-langkah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang dipadukan dengan penggunaan media *Educaplay*. Melalui kegiatan diskusi kelompok, permainan edukatif, serta turnamen akademik, peserta didik didorong untuk aktif berpartisipasi, berdiskusi, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Sementara itu, pada kelas kontrol proses pembelajaran dilaksanakan dengan penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media konvensional.

Adapun output dalam penelitian ini merupakan hasil yang diperoleh setelah proses pembelajaran dilaksanakan, yaitu kemampuan berpikir kritis peserta didik. Output tersebut diukur melalui tes atau instrumen penilaian yang diberikan setelah kegiatan pembelajaran berlangsung. Hasil dari pengukuran tersebut kemudian dibandingkan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui pengaruh penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Educaplay* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 2.12 Skema Kerangka Berpikir

J. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian adalah keyakinan utama tentang suatu hal yang dapat menjadi dasar untuk cara berpikir dan bertindak saat melakukan sebuah studi (Mustafa, dkk. 2022, hlm. 66). Asumsi dalam penelitian berfungsi untuk memperluas ruang lingkup analisis suatu permasalahan sekaligus menjadi landasan konseptual dalam pelaksanaan penelitian (Prasetyo dkk., 2022, hlm. 385). Dalam konteks penelitian ini, diasumsikan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang didukung oleh media *Educaplay* memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Implementasi model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dipadukan dengan pemanfaatan media *Educaplay* sebagai perangkat pendukung dalam proses pembelajaran. Integrasi tersebut diperkirakan mampu meningkatkan efektivitas aktivitas belajar melalui kolaborasi kelompok, diskusi terstruktur, serta penyelenggaraan turnamen akademik yang mendorong peserta didik untuk melakukan analisis, evaluasi, dan pemecahan masalah yang relevan dengan materi IPAS. Aktivitas turnamen dalam model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* juga diasumsikan dapat meningkatkan motivasi belajar, memperluas partisipasi aktif, serta melatih peserta didik dalam menyampaikan argumentasi secara logis dan rasional sebagai bagian dari keterampilan berpikir kritis.

Penggunaan media *Educaplay* yang terintegrasi dalam pembelajaran dipandang berpotensi memperkaya variasi penyampaian materi melalui kuis interaktif, permainan edukatif, serta aktivitas digital yang menunjang keterlibatan kognitif peserta didik. Oleh karena itu, sinergi antara model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan media *Educaplay* dinilai mampu menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih bermakna sekaligus menstimulasi perkembangan kemampuan berpikir kritis. Penelitian ini juga berlandaskan asumsi bahwa peserta didik memiliki kesiapan belajar yang memadai, kemampuan awal yang relatif homogen, serta akses positif

terhadap pemanfaatan media berbasis teknologi sehingga proses penelitian dapat terlaksana secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa Penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang didukung media *Educaplay* bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan efektif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan yang menjelaskan hubungan yang diperkirakan terjadi antara variabel independen dan variabel dependen, sebagaimana dijelaskan oleh Abdullah (Yam & Taufik, 2021, hlm. 97). Adapun ilustrasi dari hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dengan mempertimbangkan teori dan kerangka berpikir yang dipaparkan sebelumnya, yaitu sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh kemampuan berpikir kritis antara peserta didik yang menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *EducaPlay* dan peserta didik yang menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media konvensional dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

H_1 : Terdapat pengaruh kemampuan berpikir kritis antara peserta didik yang menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *EducaPlay* dan peserta didik yang menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media konvensional dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.