BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya dipengaruhi oleh lingkungan untuk membawa perubahan permanen dalam pola pikir, perilaku dan sikap seseorang Simatupang (2021, hlm. 3). Pendidikan merupakan proses memanusiakan manusia muda dengan mengangkat mereka ke taraf yang lebih terdidik. Pendidikan adalah cara seseorang mengembangkan kemampuan, sikap dan perilaku lainnya dalam konteks masyarakat di mana mereka hidup. Ini juga merupakan proses sosial yang melibatkan pengaruh dari lingkungan terpilih dan terkontrol, terutama dari sekolah, sehingga individu dapat mencapai perkembangan optimal baik dalam aspek sosial maupun individu. Dengan demikian, pendidikan menjadi alat untuk membentuk karakter dan kemampuan individu secara terarah dan berkelanjutan.

Pendidikan memiliki beberapa ciri utama, seperti mengandung tujuan untuk mengembangkan kemampuan individu agar bermanfaat bagi kehidupan. Untuk mencapai tujuan tersebut, pendidikan melibatkan langkah-langkah terencana dalam memilih materi, strategi, serta teknik penilaian yang sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, kegiatan pendidikan tidak hanya terbatas pada satu lingkungan saja, tetapi juga dilaksanakan dalam keluarga, sekolah dan masyarakat, baik dalam bentuk formal maupun nonformal (Murniyati, 2020, hlm. 4). Berdasarkan hal tersebut, maka pendidikan harus dilaksanakan secara disadari dan terencana.

Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT: QS. Al- Isra Ayat 36: " ´ هْنَعَ نأَكَ كِئَٰ ل ْوُ أُ ُلْكَ داَؤُفْ لاَ وَ رَصَبْ لاَ وَ عْمَّسلاَّ نِ إ ۚ م ْلِعِۦَهِ ب ً ل َوُ ْسَم "كَ ‘‘ ُلَ سْيَ ل اَمُ فْ قَتَ لَ َو

Artinya : “Dan janganlah kamu mengikuti apa yang kamu tidak mempunyai pengetahuan tentangnya. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan dan hati, semuanya itu akan diminta pertanggungan jawabnya”

Berdasarkan penggalan surat tersebut menyatakan bahwa pengetahuan merupakan hal sangat penting bagi kehidupan manusia dan menjadi pedoman keberlangsungan hidup. Salah satu pengetahuan yang menjadi peran penting dalam proses membangun landasan berpikir secara logis dan sistematis bagi siswa usia dini, yaitu Matematika. Secara umum, pembelajaran matematika dinyatakan efektif ketika di dalamnya mengintegrasikan aspek kognitif, afektif dan spritual secara menyeluruh Rohmaniyah dan Dzimar (2025, hlm. 2). Matematika menjadi ilmu dasar yang merupakan induk dari ilmu pengetahuan lainnya dan berperan sebagai pengembang berbagai disiplin ilmu (Bohalima & Bahri, 2025, hlm. 174). Matematika berarti suatu kajian yang memiliki subjek abstrak dan dibangun berdasarkan proses penalaran deduktif, dengan indikator kebenaran suatu konsep diperoleh sebagai kausalitas dari kebenaran sebelumnya sudah diterima sehingga korelasi antara konsep dalam matematika memiliki karakteristik sangat kuat dan jelas (Susilawati et. al., 2023, hlm. 141).

Matematika juga merupakan mata pelajaran yang memberikan bekal kemampuan berpikir dan berhitung (Mauji et. al., 2020, hlm. 78). Bahkan pada setiap jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi pasti mempelajari matematika. Hal ini disebabkan karena dalam pembelajaran matematika tidak hanya belajar tentang angka, melainkan juga belajar tentang bagaimana kita harus berpikir logis, kritis dan kreatif. Oleh karena itu belajar matematika sangat berguna untuk kemajuan berpikir ke arah positif siswa dalam menyelesaikan masalah. Proses belajar yang optimal merupakan proses belajar yang didominasi oleh keterlibatan siswa (*Student-Centered*) berdasarkan paparan tersebut dapat dirumuskan bahwa pembelajaran matematika berarti upaya guru dalam mendukung kemampuan berpikir kritis. Ketepatan pembelajaran matematika menjadi hal krusial dalam proses belajar sebagai sarana dalam penguasaan materi secara maksimal dan proses pembelajaran didominasi siswa. Salah satu kemampuan dasar dalam proses berpikir yang penting dalam menyelesaikan masalah adalah kemampuan berpikir kritis (Asis et. al., 2021, hlm. 300). Proses

menumbuhkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan persoalan secara efisien serta mendukung kesadaran terkait urgensi matematika dalam kehidupan merupakan tujuan dari matematika. Matematika bukan hanya sekedar mengetahui dan menghapal suatu rumus, berkaitan dengan kedalaman individu dalam mengkontruksi pengetahuan merupakan istilah untuk keilmuan matematika.

Selain itu, di dalam peribahasa Sunda terdapat ungkapan "*kudu ngajero ka leuweung, anyar tiasa ngaleungitkeun hayang*" yang secara harfiah berarti "harus masuk ke dalam hutan untuk bisa menghilangkan rasa penasaran." Peribahasa ini mengandung makna filosofis bahwa untuk memperoleh pengetahuan atau solusi atas suatu masalah, seseorang harus berani mengeksplorasi, menyelidiki dan menghadapi tantangan secara langsung, berdasarkan kutipan pribahasa sunda tersebut menjadi sebuah dukungan bahwa proses berpikir secara kritis dan mendalam sangatlah penting sebagai upaya mendapatkan suatu hal atau pengalaman baru. Pribahasa ini menggambarkan bahwa proses pembelajaran tidak hanya sekadar menerima informasi secara pasif, tetapi juga melibatkan upaya aktif untuk menggali pengetahuan, mengajukan pertanyaan dan menguji ide-ide melalui pengalaman nyata. Dengan demikian, pribahasa Sunda ini dapat menjadi gambaran yang relevan untuk mendorong siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dalam menghadapi masalah akademik maupun kehidupan sehari-hari.

Fitrianto dan Hidayat (2024, hlm. 246) menyatakan bahwa berpikir kritis membantu individu mengevaluasi informasi secara objektif, mengambil keputusan yang tepat dan memecahkan masalah secara kreatif. Selain itu juga berpikir kritis memungkinkan siswa untuk memahami berbagai perspektif, mempertanyakan asumsi dan menganalisis argumen secara lebih mendalam. Adapun menurut Ariadila et. al. (2023, hlm. 664) berpikir kritis adalah kemampuan mengolah dan mengevaluasi informasi secara objektif, serta mencapai keputusan yang tepat dan efektif. Keterampilan tersebut sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam dunia kerja dan pendidikan. Sesuai dengan penjelasan dari Kusumawati et. al. (2022, hlm. 14)

menyatakan bahwa berpikir kritis berarti proses pengenalan dari kumpulan pendapat yang menyatukan pengetahuan sebelumnya sampai mendapatkan pengetahuan yang sesuai untuk menyamaratakan keadaan matematis secara reflektif yang meliputi penyelesaian persoalan, perumusan kesimpulan, perhitungan probabilitas serta kemampuan dalam membuat keputusan. Sehingga dapat dinyatakan kembali bahwasanya berpikir kritis merupakan suatu proses berpikir secara mendalam untuk menyaring dan mengevaluasi suatu hal secara objektif dengan tujuan mendapatkan informasi yang riil dan teruji kebenarannya dan menjadi komoditas krusial dalam membangun pondasi individu yang berkemampuan dan memiliki prosedur dalam menyaring suatu informasi atau pengetahuan.

Hal tersebut sejalan dengan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada proses belajar yang melatih dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa serta *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Siswa pada pembelajaran abad 21 dituntut untuk mengembangkan kemampuan kompetitif yang krusial di abad 21 yang berkaitan dengan pengembangan kemampuan abad 21 (Maulidia et al., 2023, hlm. 128). Selain itu, pandangan pembelajaran abad 21 ini menghubungkan ilmu pengetahuan dengan kehidupan nyata juga menekankan pada kemampuan berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis menjadi kemampuan yang sangat diperlukan agar siswa sanggup menghadapi perubahan keadaan atau tantangan-tantangan dalam kehidupan yang selalu berkembang. Berdasarkan hal tersebut pembelajaran di sekolah melatih siswa untuk meningkatkan dan menggali kemampuan berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis sangat krusial bagi siswa sebagai upaya mempersiapkan diri menghadapi tantangan dan permasalahan di era modern. Dengan berpikir kritis, siswa mampu menganalisis informasi, mengevaluasi argumen dan, hal terpenting, kemampuan dalam membedakan informasi relevan dan tidak relevan, karena era modern memberikan aksesibilitas terhadap informasi yang sangat terbuka.

Kenyataan faktual yang terjadi berdasarkan kutipan dari laman (OECD, 2023) menyatakan bahwa hasil *Programme for international Students Assesment* (PISA) menunjukkan hasil skor yang didapat oleh

Indonesia berada di bawah rata-rata dengan hasil skor matematika 366 poin dengan rata dari beberapa negara sebesar 475 poin hal ini menjadikan hasil skor PISA di Indonesia dalam matematika menunjukkan skor di bawah rata-rata negara lain. Dibandingkan dengan laporan penilaian (PISA) tahun 2018, hasil skor matematika di Indonesia mengalami penurunan. Penurunan ini menandakan kondisi mendesak dalam sistem pendidikan Indonesia untuk perlu segera dilakukan penanganan. Berdasarkan hasil tersebut mengindikasikan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah, hal ini terintepretasikan pada hasil skor matematis yang masih di bawah rata-rata atau rendah. Hal ini tampak pada kesulitan dalam penyelesaian soal yang membutuhkan penalaran tinggi. Serupa dengan penelitian yang dilakukan Winarti et. al. (2022, hlm. 553) menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang variatif tanpa mempertimbangkan esensi utama untuk pendekatan pembelajaran (*Student-Centered*) hal ini menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya kemampuan berpikir kritis yang tidak banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Prasetyo dan Firmansyah (2022, hlm. 272) berdasarkan hasil penelitian ditemukan kemampuan berpikir kritis siswa rendah dipengaruhi oleh faktor pembelajaran yang cenderung memberikan soal dengan jenis *low order thinking skill* (LOTS) serta siswa tidak terbiasa menyelesaikan soal atau masalah yang membutuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Hal ini menjadi krusial dalam mempertimbangkan model dan perangkat ajar yang tepat dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, kemampuan berpikir kritis yang didefinisikan sebagai proses reflektif untuk menginterpretasi, menganalisis, mengevaluasi dan menyimpulkan informasi secara sistematis menjadi keterampilan yang krusial karena membantu siswa menghadapi kompleksitas masalah sosial di kehidupan sehari-hari, masyarakat dan bernegara. Facione (2013, hlm. 5) menyatakan kemampuan berpikir berpikir kritis memiliki 6 indikator yaitu: (1) Interpretasi, (2) Analisis, (3) Evaluasi, (4) Inferensi, (5) Eksplanasi dan (6) regulasi diri. Selanjutnya, Anggraeni et. al., (2020, hlm.

85) menyatakan bahwa berpikir kritis merupakan proses perenungan sebab akibat dari persoalan yang dihadapi, kemudian menentukan keputusan untuk dipilih suatu kesimpulan secara objektif. Hal ini perlu dibiasakan dari sejak dini diberbagai lingkungan. Kemampuan ini memfasilitasi pengambilan keputusan yang rasional dengan mengevaluasi asumsi dan bukti secara objektif, sehingga siswa tidak hanya pasif menerima informasi, tetapi aktif mengajukan pertanyaan, mempertimbangkan alternatif solusi dan mengambil tindakan yang bertanggung jawab dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pengembangan berpikir kritis dapat melalui pelajaran matematika karena pembelajaran matematika memiliki kajian struktur yang lengkap serta jelas antar konsepnya. Dengan demikian, mengembangkan berpikir kritis sejak dini akan membekali siswa untuk menjadi warga yang mampu berkontribusi positif dan adaptif terhadap perubahan sosial di masa depan.

Hal tersebut didukung oleh hasil observasi dalam pelaksanaan pembelajaran di salah satu sekolah yang berada di kota Bandung khususnya pada kelas V diketahui bahwa kemampuan berpikir kritis siswa terbilang belum mencapai standar. Masih banyaknya siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika dengan tepat dan terstruktur. Hal ini terintepresikan pada hasil rapor pendidikan 2025 menunjukkan skor bernalar kritis sebesar 51,07 masih di bawah ekspektasi standar nasional yang idealnya mendekati atau di atas 65 untuk kategori "Baik" serta mengalami penurunan dibandingkan tahun sebelumnya sebesar 52,05. Berdasarkan hal tersebut ditemukan beberapa permasalahan, yaitu strategi yang digunakan kurang menarik dalam kegiatan pembelajaran, siswa yang kurang kritis dalam mengikuti pembelajaran, sehingga kurang terampil dalam mengemukakan pendapat. Hal ini karena model pembelajaran yang diaplikasikan belum bervariasi sehingga menyebabkan siswa belum mampu membentuk dan mengembangkan keterampilan berpikir secara kritis. Pembelajaran yang berlangsung di kelas masih belum mengoptimalkan usaha untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dalam hal ini keterampilan berpikir kritis.

Selain itu, siswa cenderung kurang aktif atau pasif dan belum mampu memecahkan dan memberikan solusi pada permasalahan ketika sedang belajar di kelas. Hal ini dikarenakan siswa kurang memiliki aktivitas, kurang dilatih dan dibentuknya kemampuan berpikir kritis karena hanya mendengarkan, memperhatikan, menghafal dan mencatat informasi yang diperoleh tanpa menganalisis, menelaah dan mengimplementasikannya. Pada saat aktivitas mengajar berlangsung, banyak siswa yang sulit untuk menyampaikan argumen-argumen, merumuskan pokok permasalahan, serta mengambil kesimpulan dalam setiap pertanyaan yang membutuhkan jawaban yang kritis dari siswa. Selain dari pada itu, terdapat fenomena lainnya yang seringkali dialami siswa, yaitu kondisi dimana siswa cenderung kurang percaya dalam mengemukakan suatu pendapat di depan banyak orang. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil rapor pendidikan tahun 2025 disekolah tersebut yang menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran mendapatkan skor sedang, dengan artian perlu ditingkatkan.

Berpikir kritis dipengaruhi oleh faktor keterampilan seperti membaca, menulis, berhitung dan verbal komunikasi yang ketika suatu kondisi tidak memenuhi faktor keterampilan tersebut dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kritis. Yang dimana kebiasaan dalam proses pembelajaran menjadi pengaruh penting, bukan hanya memberikan suatu pengetahuan, tetapi juga mematangkan pikiran siswa supaya mampu dalam memberikan solusi dari suatu permasalahan. Berdasarkan hal tersebut kemampuan berpikir kritis tidak dapat digantikan oleh perkembangan teknologi (Rahardhian, 2022, hlm. 90). Sebagai upaya menghadapi fenomena yang terjadi, terutama dalam konteks pembelajaran dengan menekankan pada kegiatan (*student-centered*), dengan perencanaan yang tepat menjadi sebuah hal yang sangat penting. Salah satu model yang relevan sebagai upaya mengembangkan kemampuan berpikir kritis yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD). Model ini menekankan pada kerja sama antar siswa dalam tim kecil untuk mencapai tujuan belajar bersama, sehingga mendorong interaksi aktif dan partisipasi maksimal dari setiap anggota kelompok dan membantu memfasilitasi perkembangan kepercayaan diri anak

yang diawali melalui kelompok kecil hingga harapannya terus berkembang. Adapun *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) menurut Slavin, R (2020, hlm. 143) adalah model pembelajaran yang mengutamakan prinsip kerjasama dan menggunakan alat peraga sederhana dan inovatif dengan memanfaatkan lingkungan. Dalam model ini siswa dibagi dalam beberapa kelompok secara heterogen (prestasi, jenis kelamin, dll). Adapun menurut Aseany (2021, hlm. 452) mendefinisikan bahwa *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) adalah model pembelajaran yang mengharuskan kolaborasi dan koordinasi untuk mencapai tujuan bersama dengan tujuan menyelesaikan tugasnya. Wulandari dan Kunci (2022, hlm. 19) juga menyatakan *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) adalah model pembelajaran kooperatif dengan menitik beratkan pada keterlibatan siswa (*student-centered*) untuk saling memotivasi dan membantu satu sama lain dalam upaya menguasai materi dan meraih hasil yang maksimal.

Model ini mendorong siswa untuk saling membantu memahami materi pelajaran dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya serta dengan bekerja kelompok siswa akan lebih bebas bertanya terhadap teman kelompoknya tentang materi yang belum dikuasainya (Putri et al., 2025, hlm. 128). Sehingga model pembelajaran ini memberikan banyak peluang kepada siswa untuk bisa bereksplorasi tanpa ada halangan dengan adanya diskusi bersama rekan sebaya sehingga terciptanya pembelajaran yang lebih bermakna. Kemampuan dalam bertanya, menjawab dan menyimpulkan dalam proses diskusi menjadikan model ini berdampak positif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Berdasarkan penelitian Barokah et. al. (2020, hlm. 159) hasil dari penggunaan model STAD terhadap berpikir kritis siswa menunjukkan peningkatan sekaligus menunjang kemajuan hasil belajar siswa. Hal ini tergambar pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan sehingga berdasarkan penelitian ini STAD memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Sebab STAD memberikan kesempatan dalam peningkatan kecakapan individu, meningkatkan kecakapan kelompok dan membangun pemahaman secara mandiri. Berdasarkan hal tersebut model STAD mendorong siswa

untuk saling mendukung, berdiskusi dan bertukar ide dalam tim, sehingga mereka terbiasa merumuskan argumen, mengidentifikasi masalah, serta mengambil kesimpulan secara mandiri maupun kolaboratif yang berkorelasi dengan pengembangan kemampuan berpikir kritis.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat menjadikan teknologi pendidikan menjadi sebuah aset yang sangat berguna dalam proses pembelajaran yang difungsikan sebagai media ajar untuk pembelajaran yang menarik (Maritsa et al., 2021, hlm. 93). Dengan mengintegrasikan teknologi menjadi kontribusi positif dalam mendukung optimalisasi dalam proses pembelajaran. Salah satu media teknologi yang bisa membantu proses pembelajaran salah satunya adalah *Educaplay*. *Educaplay* merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis game interaktif, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. *Educaplay* merupakan salah satu platform yang menyajikan media pengajaran yang interaktif dan menarik melalui berbagai fitur yang tersedia, diantaranya adalah fitur *Froggy Jumps, Unscramble Letters Game, Words Game, Puzzle, Abc Game, Memory Game, Quis, Matching Column Game, Riddle, Video Quiz, Dialogue Game* dan lain sebagainya (Batitusta & Hardinata, 2024, hlm. 2686).

Educaplay tidak hanya memotivasi siswa untuk terlibat aktif, tetapi juga membantu mereka melatih kemampuan analisis, evaluasi dan menyelesaikan persoalan secara kritis melalui tantangan-tantangan yang diberikan. Dengan penerapan model ini, diharapkan siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang esensial untuk menghadapi tantangan kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sosial, masyarakat, maupun bernegara. Anwar dan Jasiah (2025, hlm. 355) menjelaskan bahwa penggunaan *educaplay* berkontribusi positif bagi pembelajaran, karena pertama *educaplay* menyediakan beragam fitur untuk edukasi yang bertujuan untuk membangun pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, kedua memberikan ruang kepada siswa untuk mengeksplorasi dan proses pembelajaran yang berbasis (*student centered*), ketiga menggali pemahaman secara lebih mendalam dengan adanya beragam fitur dan mendukung dalam transformasi digital.

Sehingga *educaplay* menjadi salah satu media yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dengan ragam fitur yang disediakan didalamnya.

Hasil penelitian terdahulu secara konsisten menunjukkan keunggulan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dibandingkan dengan model lain, seperti Jigsaw atau pendekatan konvensional. Ardi et. al. (2024, hlm. 1035) melakukan penelitian dengan menggunakan metode meta-analisis terhadap jurnal terindeks Sinta menghasilkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika daripada model Jigsaw. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Setiawan et. al. (2023, hlm. 48) menggunakan metode eksperimen semu dengan *post-test only control group design.* Menguji pengaruh STAD terhadap kemampuan berpikir kritis. Hasilnya menunjukkan bahwa kelompok yang menggunakan STAD memiliki kemampuan berpikir kritis lebih tinggi dibandingkan kelompok yang menggunakan pendekatan ekspositori konvensional. Efek signifikan ini terkonfirmasi melalui uji Cohen's Effect Size sebesar 0,809 (*kategori large effect*), dengan kontribusi STAD sebesar 79% terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis. Tidak hanya dalam ranah kognitif, STAD juga terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian dari Wangge dan Sariyyah (2022, hlm. 1906) mengenai penerapan STAD dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) menunjukkan hasil positif pada siswa berupa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 56% meningkat menjadi 92% pada siklus II. Meningkatnya motivasi belajar berpengaruh pula pada meningkatnya hasil belajar. Adapun berdasarkan hasil Penggunaan media *Educaplay* dalam penelitian Fernanda et. al. (2024, hlm. 58) dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) menyatakan bahwa penggunaan media *Educaplay* memberikan skor 59% pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 85% berdasarkan hal tersebut disimpulakan bahwa *educaplay* memberikan pengaruh positif dan dapat meningkatkan hasil

pembelajaran dengan menggunakan metode PTK yang setiap siklus menunjukkan peningkatan signifikan, setelah penggunaan media *Educaplay*.

Dari latar belakang yang dikemukakan alasan peneliti memilih model kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) ini, karena model ini merupakan model yang paling sesuai dan sederhana untuk diterapkan guru. Model ini dapat melatih kerjasama dan tanggung jawab siswa untuk berdiskusi sehingga dapat melatih kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian dengan mengintegrasikan media *Educaplay* yang mendukung proses pembelajaran. Diharapkan dapat menjadikan pilihan model dan media dapat mengatasi fenomena permasalahan yang terjadi. Sehingga peneliti memilih melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) Berbantuan *Educaplay* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka identifikasi bahwa permasalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Siswa cenderung pasif dalam pembelajaran, karena aktivitas siswa terbatas pada mendengarkan, mencatat dan menghapal informasi tanpa dilatih untuk melakukan aktivitas yang memerlukan pemikiran kritis.
2. Siswa mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah atau mencari solusi.
3. Model pembelajaran yang belum bervariasi, sehingga siswa belum mampu mengembangkan kemampuan berpikir Tingkat tinggi (HOTS)
4. Pembelajaran belum memadukan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, sehingga proses pembelajaran kurang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis.
5. Kemampuan berpikir kritis masih di bawah standar nasional dan cenderung rendah yang terlihat pada rapor pendidikan pada bagian kemampuan bernalar kritis sebesar 51,07.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah tersbut, maka rumusan masalah dalam penelitan ini, yaitu:

1. Bagaimana gambaran proses pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *Educaplay* dan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa yang menggunakan model pembelajaran tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *Educaplay* dan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa yang menggunakan model tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan *Educaplay* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
4. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan media *Educaplay* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *Educaplay* dan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa yang menggunakan model pembelajaran tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *Educaplay* dan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

3. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa yang menggunakan model tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan *Educaplay* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
4. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)* berbantuan media *Educaplay* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian tujuan penelitian tersebut, maka manfaat penelitian dalam penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan. Hasil penelitian ini dapat memperkaya referensi teoritis mengenai efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan *Educaplay* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan inovasi pembelajaran berbasis teknologi dan kolaboratif.

2. Manfaat Praktis
   a. Manfaat bagi Siswa
      1) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD).
      2) Mengembangkan keterampilan berpikir kritis berbantuan media *Educaplay* yang menarik.
      3) Mengembangkan keterampilan kerja sama, komunikasi dan tanggung jawab.
   b. Manfaat bagi Guru
      1) Memperkaya khazanah alternatif model pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement divisions* (STAD) yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

2) Memudahkan guru dalam proses evaluasi melalui gamifikasi yang disediakan dalam *Educaplay*.
3) Meningkatkan kompetensi pedagogik guru dalam menerapkan teknologi pendidikan.

c. Manfaat bagi Sekolah
1) Sekolah memberikan rekomendasi kebijakan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) sebagai upaya pengembangan berpikir kritis siswa.
2) Sekolah memberikan kebijakan untuk mengintegrasikan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah melalui salah satunya melalui media *Educaplay*.
3) Menjadi referensi di sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang mendukung keterampilan abad 21 (4C).

F. Definisi Operasional

Penelitian ini menggunakan definisi operasional seperti penjelasan di bawah ini:

1. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD).

   Model pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kelompok kecil heterogen (berdasarkan prestasi, jenis kelamin, atau kemampuan) untuk bekerja sama mencapai tujuan belajar bersama. Setiap anggota kelompok saling membantu dalam memahami materi, kemudian diuji secara individu untuk mengukur pencapaian belajar. Langkah-langkah Model STAD: a) Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa, b) Menyajikan informasi atau materi, c) Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar, d) Membimbing kelompok bekerja dan belajar, e) Evaluasi dan f) Penghargaan.

2. Kemampuan Berpikir Kritis

   Kemampuan berpikir kritis merupakan suatu proses dalam berpikir yang memungkinkan adanya penyelidikan dan pencarian mendalam terhadap suatu pernyataan atau fenomena yang ada. Dengan didasarkan

logika dan realitas yang ada, serta kemampuan untuk berpikir secara reflektif. Adapun beberapa indikator kemampuan berpikir kritis yaitu kemampuan berpikir berpikir kritis memiliki 6 indikator yaitu: a. Interpretasi, b. Analisis, c. Evaluasi, d. Inferensi, e. Eksplanasi dan f. regulasi diri.

3. *Educaplay*

   Educaplay merupakan game edukasi berbasis *website* yang membuat berbagai macam media pembelajaraan yang menarik minat siswa dalam pengoperasiannya, dimana guru dan siswa dapat membuat permainan yang sesuai degan kebutuhan dan kemampuan mereka. *Educaplay* memiliki banyak fitur yang menarik didalamnya, Berdasarkan penjelasan dalam penelitian ini media pembelajaran *Educaplay* dibuat dengan mengakses website *Educaplay*. Didalamnya terdapat beberapa template yang bisa digunakan diantaranya yaitu *froggy jumps, unscramble letters game, crossword puzzle, ABC game, Memory game, Quiz, matching column game, riddle*, video quiz, *dictation game, dialogue game*.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika Skripsi digunakan sebagai orientasi agar penyusunan dalam penelitian disajikan secara prosedural dan mendalam serta dapat memberikan panduan dalam proses penyusunan penelitian. Sistematika Skripsi yang dipakai dalam penelitian ini berpedoman pada Buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa (Tim Penyusun FKIP Unpas, 2024, hlm. 27).

Dibawah ini merupakan penyusunan sistematika skirpsi:

1. Bagian Pembuka Skripsi

   Komponen dalam pembuka skripsi berisi halaman sampul, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terimakasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi
    a. BAB I Pendahuluan

       Pada bagian ini bermaksud mengantarkan pembaca ke dalam pembahasan suatu masalah. Pendahuluan berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika skripsi.
    b. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

       Pada bagian ini memuat kajian teori berisi penjelasan teoritis dengan berfokus pada hasil kajian teori serta peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu dan berkaitan dengan variabel yang terlibat dalam penelitian.
    c. BAB III Metode Penelitian

       Pada bagian ini berisi tentang pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrument penelitian, teknik analisis data, serta prosedur penelitian.
    d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

       Pada bagian ini berisi narasi hasil pengolahan data serta pembahasan penelitian untuk menjawab rumusan masalah.
    e. BAB V Simpulan dan Saran

       Pada bagian ini berisi penafsiran dan pemaknaan hasil temuan penelitian serta saran sebagai rekomendasi yang ditujukan pada berbagai pihak.
3. Bagian Akhir Skripsi

   Pada bagian ini memuat mengenai daftar pustaka dan lampiran.