BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar pada dasarnya merupakan proses perubahan kemampuan yang relatif menetap yang berkembang secara bertahap melalui pengalaman siswa dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Perubahan tersebut tidak terjadi secara instan, melainkan melalui serangkaian tugas belajar (*learning tasks*) yang mencakup berbagai tingkatan kemampuan, mulai dari yang sederhana hingga kompleks. Faizah dan Kamal (2024, hlm. 468) menjelaskan bahwa pada tahap awal belajar sering ditandai dengan kemampuan mengingat informasi (*surface learning*) seperti fakta, definisi, atau rumus, yang menjadi dasar sebelum memasuki pemahaman yang lebih mendalam. Lebih lanjut, Palin et al. (2024, hlm. 1) memandang belajar sebagai aktivitas sadar untuk memperbaiki cara individu berinteraksi dengan lingkungannya yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, sehingga tidak hanya sebatas menghafal informasi. Sejalan dengan itu, Berutu et al., (2025, hlm. 1897) menegaskan bahwa belajar merupakan proses yang disadari dan menghasilkan perubahan berupa peningkatan pengetahuan maupun keterampilan. Selain itu, Marissa (2022, hlm. 35) menambahkan bahwa proses belajar juga dipengaruhi oleh latar belakang individu seperti keluarga, lingkungan sosial, dan kebiasaan sehari-hari, yang pada akhirnya menjadikan pembelajaran lebih bermakna bagi kehidupan siswa.

Ketika seseorang mampu memandang situasi dengan cara yang berbeda, bersikap lebih bijak, atau mengambil keputusan yang lebih tepat, hal tersebut sudah dapat dikategorikan sebagai proses belajar. Azani et al. (2024, hlm. 175) menjelaskan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku yang terbentuk dari pengalaman, seperti kemampuan mengelola emosi setelah kegagalan atau penyesuaian sikap dalam lingkungan baru. Dengan demikian, belajar tidak hanya terjadi di ruang kelas, tetapi juga melalui pengalaman hidup yang membentuk cara berpikir, bersikap, dan bertindak ke arah yang lebih baik.

Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, dapat dinyatakan kembali bahwa belajar pada hakikatnya adalah proses perubahan kemampuan yang tumbuh dari pengalaman nyata seseorang, bukan sekadar aktivitas menghafal. Melainkan berawal dari tahap sederhana seperti mengingat, lalu berkembang menjadi usaha sadar untuk memperbaiki. Proses ini berlangsung berulang dan berkelanjutan. Pandangan para ahli menekankan bahwa belajar selalu terkait dengan latar belakang pribadi, pengalaman keluarga, kebiasaan sosial, dan tujuan hidup yang lebih bermakna. Dengan demikian, belajar dapat dipahami sebagai rangkaian pengalaman hidup yang perlahan membentuk cara berpikir, bersikap, dan bertindak ke arah yang lebih positif.

b. Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Bahridah dan Neviyarni (2021, hlm. 17) menjelaskan bahwa proses belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya umpan balik (*feedback*) yang membantu siswa mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Selain itu, distribusi latihan juga berperan penting, yaitu pengaturan kegiatan belajar secara bertahap dan konsisten yang terbukti lebih efektif dibandingkan belajar secara terburu-buru. Faktor lain yang tidak kalah penting adalah stres dan kelelahan (*burn-out*), karena kondisi belajar yang terlalu padat tanpa jeda dapat menurunkan kualitas hasil belajar. Sejalan dengan itu, Payon et. al. (2021, hlm. 56) menyatakan bahwa faktor yang memengaruhi belajar terdiri dari aspek fisiologis dan psikologis, di mana kondisi fisik dan fungsi pancaindra serta aspek psikologis seperti konsentrasi, perhatian, dan daya ingat sangat menentukan keberhasilan belajar. Selain itu, Mesra et. al. (2021, hlm. 181) menambahkan bahwa faktor belajar juga dipengaruhi oleh aspek internal dan eksternal. Faktor internal mencakup motivasi, minat, serta dukungan keluarga yang membentuk semangat belajar, sedangkan faktor eksternal meliputi fasilitas belajar seperti perangkat teknologi, akses internet, serta peran guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan kondusif.

Selain dari pada itu Lestari et. al. (2021, hlm. 2615) memberikan pernyataan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi pembelajaran yaitu faktor internal (dalam diri siswa) dan faktor eksternal (luar diri siswa). Faktor internal berkaitan dengan motivasi siswa dalam belajar, kemampuan siswa dalam proses

mengingat, sehingga kemampuan siswa beragam dalam kecepatan menangkap suatu informasi dan siswa memiliki keterbatasan dalam kondisi fisiologis dan psikologis. Faktor eksternal yang memberikan pengaruh pada proses belajar yaitu peran orang terdekat dalam memberikan arahan dan mendidik, serta kondisi sosial ekonomi keluarga. Marlina dan Sholehun (2021, hlm. 71) menyatakan bahwa faktor belajar dipengaruhi dua faktor yaitu internal dan eksternal. Faktor internal berkaitan dengan 1) minat, 2) bakat, 3) motivasi, 4) cara belajar. Faktor eksternal juga menjadi poin penting yang perlu diperhatikan, faktor eksternal dapat memberikan dampak pada proses belajar diantaranya 1) kondisi lingkungan sekolah yang memadai untuk proses belajar, 2) lingkungan keluarga yang mendukung proses belajar. Sehingga dua komponen tersebut tidak dapat terpisahkan dan saling berkaitan antara faktor internal dan eksternal terhadap proses belajar.

Dengan kata lain, berdasarkan pendapat beberapa pandangan tersebut, proses belajar dipengaruhi oleh keterkaitan antara faktor internal dan eksternal yang saling bekerja secara bersamaan. Faktor internal mencakup kondisi fisiologis dan psikologis, seperti motivasi, minat, konsentrasi, serta kemampuan mengingat, sementara faktor eksternal meliputi dukungan lingkungan, peran keluarga, guru, serta ketersediaan fasilitas belajar. Ketika kedua faktor ini tidak berjalan seimbang, misalnya motivasi rendah atau lingkungan belajar kurang mendukung, maka kualitas dan hasil pembelajaran cenderung tidak optimal.

2. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran yang diidentikkan dengan kata "mengajar" berasal dari kata dasar "ajar" yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan "pe" dan akhiran "an menjadi "pembelajaran", yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar (Azani et al., 2024, hlm. 21). Pembelajaran berarti suatu tahapan yang dilakukan oleh seseorang yang difasilitasi oleh pendidik dengan tujuan mendapatkan perubahan perilaku kearah pendewasaan diri secara holistic yang merupakan hasil dari interaktsi individu dengan setiap unsur disekitarnya (Salsabila et al., 2024, hlm. 106). Adapun menurut Aththahirah et al. (2025, hlm.

121) mendefinisikan bahwa pembelajaran merupakan prosedur aktivitas yang dipersiapkan sebagai fasilitas dalam mendukung proses belajar siswa. Belajar dimaknai berdasarkan aktivitas interaksi antara individu dengan lingkungannya. Selain itu Asrini (2021, hlm. 143) menyatakan bahwa pembelajaran berarti sebuah rangkaian yang berisi beragam unsur yang saling terhubung sehingga akan terjadi perubahan perilaku. Karena hasil kegiatan belajar dapat dilabeli berdasarkan perubahan perilaku seseorang. Pemerintah juga mendefisinisikan pembelajaran dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 bahwa pembelajaran merupakan rangkaian interaksi antara pendidik, siswa dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Dengan tujuan untuk mencapai hasil belajar yang optimal dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Serupa dengan pernyataan Lubis (2021, hlm. 104) bahwa pembelajaran merupakan konsep belajar mengajar yang memfungsikan guru sebagai organisator, mediator dan fasilitator, serta evaluator dari siswa sebagai subyek dan obyek dalam kegiatan pembelajaran dengan kondisi kedua pihak saling berkomunikasi secara interaktif dan edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, pembelajaran dapat dipahami sebagai proses yang dirancang untuk menciptakan interaksi bermakna antara pendidik, siswa dan lingkungan belajar. Guru tidak hanya berperan menyampaikan materi, tetapi juga sebagai pengelola, pendamping, dan penilai yang membantu siswa mengalami perubahan ke arah yang lebih matang secara menyeluruh. Perubahan tersebut muncul dari rangkaian aktivitas yang saling berkaitan, mulai dari pemberian arahan, pengalaman belajar, hingga refleksi hasil belajar. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap, cara berpikir, dan keterampilan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

b. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan titik awal yang memengaruhi seluruh komponen pembelajaran, mulai dari penentuan bahan ajar, penyusunan kegiatan belajar, pemilihan metode dan media, hingga perancangan evaluasi. Dengan perumusan yang jelas dan terukur, pendidik memiliki arah yang pasti mengenai

apa yang harus dicapai serta bagaimana proses pembelajaran dilaksanakan. Hasibuan et al. (2024, hlm. 206) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran menjadi pedoman utama dalam perencanaan pembelajaran yang ditetapkan guru. Selain itu, tujuan yang terstruktur membantu penyusunan materi secara sistematis dari konsep sederhana ke kompleks serta menjadi dasar dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat agar proses belajar berjalan sesuai capaian yang diharapkan (Albina & Pratama, 2025, hlm. 58). Lebih lanjut, tujuan pembelajaran juga berperan sebagai penggerak motivasi belajar agar kegiatan pembelajaran tidak bersifat rutin semata, tetapi memiliki makna dan relevansi bagi siswa. Ketika dirumuskan dengan baik, tujuan pembelajaran dapat menghubungkan materi dengan konteks kehidupan nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, tujuan tersebut perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa yang beragam, sehingga perencanaan materi, media, dan evaluasi dapat selaras dan mendukung tercapainya proses pembelajaran yang efektif serta sesuai kebutuhan belajar siswa (Amanda & Albina, 2024, hlm. 107).

Orr et al. (2022, hlm. 1) memberikan penjelasan bahwa tujuan pembelajaran dapat dipahami sebagai pernyataan yang secara jelas merumuskan arah dan sasaran dari suatu proses pengajaran. Rumusan ini biasanya menggunakan kata kerja tindakan yang konkret untuk menggambarkan capaian yang diharapkan, sekaligus menjelaskan kondisi atau situasi di mana performa tersebut seharusnya dapat ditunjukkan oleh siswa. Sewagegn (2020, hlm. 5045) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran merupakan rangkaian instruksi yang harus disampaikan kepada siswa pada saat sebelum proses pembelajaran untuk memberikan panduan untuk mencapai capaian yang terukur dari siswa dan menjadi panduan untuk mengembangkan evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, tujuan pembelajaran dapat dipahami sebagai rumusan terarah yang menjadi acuan dalam seluruh proses pembelajaran, karena memuat capaian yang ingin dicapai, cara mencapainya, serta standar penilaian keberhasilan. Jika dirancang dengan jelas dan menggunakan kata kerja operasional yang terukur serta sesuai dengan kebutuhan siswa, tujuan pembelajaran tidak hanya menjadi pedoman bagi guru dalam menyusun materi,

metode, dan evaluasi, tetapi juga membantu siswa memahami arah belajar serta makna dari setiap proses yang mereka jalani.

c. Ciri-Ciri Pembelajaran

Pembelajaran pada dasarnya memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami materi secara lebih efektif melalui proses yang menarik, interaktif, serta berpusat pada siswa. Menurut Fajriani et al. (2024, hlm. 5), pembelajaran yang efektif ditandai dengan keterlibatan aktif siswa sebagai pusat kegiatan belajar melalui aktivitas observasi, perbandingan, hingga penarikan konsep dan generalisasi, sementara guru berperan dalam menyajikan materi, mengarahkan aktivitas, serta menjadi fasilitator yang mengawasi dan mendukung proses belajar dengan pendekatan *student-centered* yang menekankan pengembangan keterampilan berpikir. Sejalan dengan itu, Lubis (2021, hlm. 102) menegaskan bahwa guru memiliki berbagai peran penting, yaitu sebagai demonstrator, pengelola kelas, mediator, fasilitator, sekaligus evaluator yang bertujuan menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, terarah, dan mampu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Selain itu, De Block dalam (Parwati et al., 2023, hlm. 8) menjelaskan bahwa pembelajaran bersifat dinamis dan menyesuaikan kebutuhan siswa, serta mencakup aspek afektif, kognitif, dan sensori-motorik, sehingga proses belajar tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap, pengalaman emosional, serta keterampilan nyata yang melibatkan pancaindra dalam kehidupan sehari-hari.

Ilham (2022, hlm. 243) menjelaskan bahwa pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses yang efektif dalam membangun pemahaman, kecerdasan, ketekunan, serta kualitas belajar siswa. Pembelajaran dilakukan secara sadar, aktif, sistematis, dan terarah sebagai upaya perubahan perilaku ke arah yang lebih baik, dengan dukungan guru yang berperan penting dalam mengelola kondisi belajar, baik dari aspek kesiapan siswa maupun lingkungan dan fasilitas pendukung. Sejalan dengan itu, Alwis et al. (2024, hlm. 3713) menambahkan bahwa pembelajaran berorientasi pada transformasi pengetahuan yang berdampak pada pemahaman, keterampilan, dan perubahan perilaku, dirancang sesuai kebutuhan serta gaya belajar siswa. Dalam prosesnya, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, umpan balik, dan

stimulasi agar siswa mampu mencapai pemahaman yang lebih mendalam serta memiliki bekal keterampilan yang bermanfaat bagi kehidupan di masa depan.

Berdasarkan berbagai pandangan tersebut disimpulkan, pembelajaran yang efektif tidak hanya sekadar soal materi tersampaikan, melainkan proses yang benar-benar menempatkan siswa sebagai pusat aktivitas belajar melalui pengamatan, penyelidikan, diskusi, hingga membangun konsep sendiri, sementara guru berperan sebagai demonstrator, pengelola kelas, mediator, fasilitator, sekaligus evaluator yang memastikan arah pembelajaran tetap selaras dengan tujuan yang telah dirancang. Sehingga prosesnya bukan hanya mengejar hasil akhir, tetapi juga membentuk kesiapan dan kualitas diri siswa secara menyeluruh.

3. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Safari dan Subandi (2025, hlm. 3637) menyatakan bahwa matematika dapat didefinisikan sebagai ilmu yang sangat krusial dalam kehidupan sehari-hari dan berbagai disiplin ilmu, seperti bilangan real, rasional, dan irasional. Hal ini bukan hanya berguna dalam ranah akademik, didalam kehidupan sehari-hari matematika menjadi bermanfaat bagi kehidupan mulai dari, pemahaman mengenai pengukuran, transaksi keuangan, dan teknologi. Adapun menurut Istilah matematika berasal dari kata Yunani "*mathein*" atau "*manthenein*" yang artinya mempelajari. Mungkin juga kata tersebut erat hubungannya dengan kata Sansekerta medha atau widya yang artinya kepandaian, ketahuan, atau intelegensi. Hakikat matematika sesungguhnya berkaitan dengan ide, pola, dan struktur yang saling terhubung lalu disusun secara logis. Ia tidak berbicara tentang benda nyata, melainkan tentang konsep abstrak yang hanya bisa dipahami lewat nalar. Kebenaran dalam matematika lahir dari penalaran yang runtut, semacam argumentasi yang dibangun langkah demi langkah hingga menghasilkan kesimpulan yang tak bisa dipatahkan begitu saja (Sumartini, 2023, hlm. 2). Matematika secara umum didefinisikan sebagai bidang ilmu yang mempelajari pola dan struktur, perubahan dan ruang. Secara informal, dapat pula di sebut sebagai ilmu bilang. Serupa dengan pendapat dari Susilawati et al., 2023, hlm. 141) yang menjelaskan bahwa matematika adalah sebuah cabang ilmu dengan bahan kajian yang memiliki subjek abstrak dan dibentuk berdasarkan tahapan penalaran

deduktif, berupa kebenaran suatu konsep yang didapat sebagai kausalitas dari kebenaran yang sudah diterima sehingga korelasi antara konsep dalam matematika bersifat sangat kuat dan jelas. Selain itu Hayati dan Jannah (2024, hlm. 43) mendefinisikan bahwa matematika merupakan suatu sarana yang bertujuan mengembangkan cara berpikir, oleh karenanya matematika menjadi sangat penting dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam menyiasati perkembangan IPTEK yang bertransformasi sangat cepat. Adapun menurut Nurulaeni dan Rahma (2022, hlm. 36) menjelaskan bahwa matematika merupakan pelajaran yang krusial karena dengan matematika pemikiran praktis dan kritis bertumbuh yang bertujuan untuk menyelesaikan suatu persoalan.

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, matematika dapat disimpulkan sebagai ilmu yang tidak hanya berperan penting dalam pengembangan pengetahuan akademik, tetapi juga hadir secara nyata dalam kehidupan sehari hari. Hakikat matematika terletak pada kajian pola, struktur, dan hubungan yang bersifat abstrak, namun hasil penalarannya dapat diterapkan secara praktis, mulai dari aktivitas sederhana seperti mengukur dan menghitung hingga mendukung perkembangan teknologi modern. Dengan karakter deduktif dan keterkaitan konsep yang kuat, matematika melatih cara berpikir logis, sistematis, dan konsisten, sehingga menjadi landasan penting bagi berbagai disiplin ilmu dan kehidupan manusia secara luas.

b. Fungsi Pembelajaran Matematika

Dalam konteks pendidikan sekolah, matematika tidak sekadar mengajarkan kemampuan berhitung, tetapi juga melatih siswa untuk mengukur, menurunkan, dan menggunakan berbagai rumus yang dekat dengan kehidupan sehari hari. Materi seperti pengukuran, geometri, aljabar, hingga trigonometri menjadi sarana bagi siswa untuk memahami ruang, hubungan antar bilangan, serta pola yang sering mereka jumpai, misalnya saat membaca denah, menghitung luas, atau memperkirakan jarak. Yanti dan Fauzan (2021, hlm. 6368) menyatakan bahwa pembelajaran matematika SD sebenarnya tidak berhenti pada hitung-hitungan di atas kertas. Anak-anak didorong untuk belajar bagaimana cara berpikir runtut ketika menghadapi persoalan, entah itu menghitung uang belanja di warung, mengukur panjang kain untuk tugas prakarya, atau sekadar memperkirakan waktu

tempuh ke sekolah. Dengan begitu, matematika tidak terasa sebagai sesuatu yang abstrak, melainkan alat yang bisa dipakai langsung dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan akhirnya jelas siswa memiliki kecakapan matematis yang cukup kuat sehingga mereka mampu mencari solusi secara logis dan praktis ketika berhadapan dengan masalah nyata. Pasani (2025, hlm. 3) menyatakan bahwa pembelajaran matematika berfungsi sebagai sarana membangun sikap mental seperti ketekunan, ketelitian, tanggung jawab, dan kemampuan berpikir kritis yang berkorelasi dengan kemauan untuk mengusahakan untuk menemukan sebuah solusi yang tepat.

Sejalan dengan pandangan Basri (2017, hlm. 94), pembelajaran matematika berfungsi sebagai wahana untuk meningkatkan pengetahuan sekaligus membentuk cara berpikir yang logis, rasional, kritis, cermat, dan efisien. Atas dasar itu, matematika menempati posisi penting dalam sistem pendidikan di berbagai negara dan menjadi pengetahuan yang perlu dikuasai pada setiap jenjang pendidikan formal. Matematika tidak hanya ilmu mengenai konsep angka dan rumus, tetapi sebagai fasilitas untuk mengembangkan kemampuan berpikir, sikap hidup, dan kepribadian yang kuat. Proses pembelajaran matematika menyisipkan banyak nilai-nilai kehidupan seperti kerja keras, kesabaran, dan penghargaan terhadap kebenaran. Marfu' ah et al. (2022, hlm. 50) menjelaskan bahwa fungsi dari pembelajaran sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Kemampuan ini merupakan aktivitas mental yang mengkonstruksi inti berpikir dalam proses berpikir, proses pengambilan keputusan, dan penyelesaian persoalan. Adapun Nurfadhillah et al. (2021, hlm. 290) menjelaskan bahwa pembelajaran matematika berfungsi sebagai alat dalam mengembangkan keterampilan otak, yang digunakan untuk menganalisis dan menyelesaikan suatu persoalan serta matematika menjadi kemampuan penting dalam proses menghubungkan keterkaitan suatu konsep dengan konsep lainnya dan biasa disebut koneksi matematis.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, matematika di sekolah bukan sekadar latihan angka di buku tulis, melainkan sarana membentuk cara berpikir yang runtut, logis, dan kritis melalui pengalaman yang dekat dengan kehidupan sehari hari, mulai dari menghitung kebutuhan belanja hingga memperkirakan jarak

dan waktu. Lebih dari itu, pembelajaran matematika berperan dalam membangun ketekunan, ketelitian, tanggung jawab, serta kemampuan menghubungkan berbagai konsep untuk memecahkan persoalan nyata secara rasional dan praktis.

4. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran

Hendracipta (2021, hlm. 2) menyatakan model pembelajaran merupakan kerangka berpikir yang digunakan guru untuk mengatur jalannya proses belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara terarah dan tidak berlangsung secara spontan. Sejalan dengan itu, Rosmala (2021, hlm. 27) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah rancangan sistematis yang dilengkapi langkah-langkah (sintaks) dari awal hingga akhir pembelajaran, sehingga membantu siswa dalam memahami informasi, mengolah gagasan, dan membangun cara berpikir yang lebih matang. Dengan struktur yang jelas, proses pembelajaran menjadi lebih terarah dan hasilnya dapat diukur secara konkret. Selain itu, Utamayasa (2021, hlm. 10) menambahkan bahwa model pembelajaran juga menjadi acuan dalam penyusunan perangkat pembelajaran seperti bahan ajar, media, dan pemanfaatan teknologi sesuai kurikulum. Pendapat tersebut diperkuat oleh Arifin et al. (2021, hlm. 35) yang menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan pola yang dirancang secara terstruktur dan dievaluasi untuk memastikan ketercapaian tujuan pembelajaran. Sejalan dengan itu, Wulandari et al. (2025, hlm. 341) menjelaskan model pembelajaran berfungsi sebagai kerangka kerja yang mengatur alur kegiatan belajar, mulai dari penyampaian materi, aktivitas siswa, hingga evaluasi, sehingga pemilihan model yang tepat sangat penting untuk mendukung efektivitas dan keberhasilan pembelajaran.

Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, model pembelajaran dapat dipahami sebagai kerangka terstruktur yang menjadi pedoman guru dalam merencanakan, melaksanakan, hingga mengevaluasi proses pembelajaran agar tujuan dapat tercapai secara sistematis. Dengan tahapan yang jelas dan perencanaan yang matang, proses belajar menjadi lebih terarah dan terukur. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran merupakan langkah penting yang sangat menentukan kualitas dan efektivitas hasil belajar siswa.

b. Karakteristik Model Pembelajaran

Mahmudah (2021, hlm. 24) menjelaskan bahwa model pembelajaran memiliki karakteristik yang membedakannya dari metode mengajar biasa, karena di dalamnya terdapat tujuan pendidikan yang jelas serta langkah-langkah pembelajaran yang terstruktur. Model pembelajaran juga berfungsi sebagai pedoman dalam meningkatkan kualitas proses belajar, yang mencakup urutan kegiatan, pola interaksi di kelas, prinsip respons guru terhadap siswa, serta dukungan media atau sumber belajar yang digunakan. Penerapan model tersebut tidak hanya berdampak pada hasil belajar, tetapi juga pada sikap dan cara berpikir siswa, sehingga guru perlu menyiapkan perangkat pembelajaran secara terarah agar pelaksanaannya tidak bersifat spontan. Sejalan dengan itu, Wang (2024, hlm. 110) menyatakan bahwa model pembelajaran yang efektif ditandai dengan penyajian materi yang terstruktur, penggunaan media yang beragam seperti teks, audio, dan visual, serta adanya aktivitas interaktif seperti kuis, simulasi, atau proyek yang mendorong keterlibatan siswa secara aktif dan kolaboratif. Selain itu, Khoerunnisa dan Aqwal (2020, hlm. 2) menambahkan bahwa model pembelajaran juga berorientasi pada pengembangan aspek kognitif, emosional, dan sosial siswa, serta perubahan perilaku yang lebih positif. Dengan demikian, guru memiliki keleluasaan dalam menyesuaikan strategi, metode, dan media pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih relevan, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan siswa serta konteks pembelajaran yang dihadapi.

Tulus et al. (2019, hlm. 302) menjelaskan bahwa karakteristik model pembelajaran menjadi dasar penting dalam memahami bagaimana suatu pembelajaran diterapkan secara efektif sesuai dengan situasi pendidikan. Model pembelajaran tidak hanya dipahami sebagai metode tunggal, tetapi sebagai kerangka yang mencakup strategi, pendekatan, metode, dan teknik yang saling berkaitan dalam mengatur interaksi antara guru, siswa, dan materi pembelajaran. Melalui pola interaksi tersebut, pembelajaran dapat berlangsung secara terarah, terencana, dan bermakna. Sejalan dengan hal tersebut, Tibahary dan Muliana (2018, hlm. 56) menyatakan bahwa model pembelajaran yang ideal mampu mengorganisasi lingkungan belajar sehingga mendorong perubahan pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. Dalam prosesnya, guru berperan

sebagai fasilitator yang menciptakan situasi belajar aktif agar siswa mampu berpikir, berinteraksi, serta mengembangkan pemahamannya secara mandiri.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, model pembelajaran pada dasarnya merupakan kerangka terstruktur yang memuat tujuan, langkah langkah, sistem interaksi, serta dukungan media yang dirancang untuk mengarahkan proses belajar secara sadar dan terencana. Model yang efektif tidak hanya menyajikan materi secara sistematis dan interaktif, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam mengembangkan aspek kognitif, emosional, sosial, dan perilaku. Dengan demikian, pembelajaran bukan sekadar penyampaian informasi, melainkan proses yang membentuk pemahaman, sikap, dan keterampilan secara menyeluruh serta relevan dengan kebutuhan zaman.

c. Jenis Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki beragam jenis yang bisa dipakai dengan menyesuaikan kebutuhan siswa menurut Albina et al. (2022, hlm. 942) memberikan beberapa alternatif jenis model pembelajaran diantaranya a. *Synergetic Teaching* (Pengajaran Sinergitas), b. *Information Search* (Pengajaran Mencari Informasi), c. Jigsaw *Learning*, d. *Card Sort* (Sortir Kartu), e. *Every One Is Teacher* (Model Setiap Orang Adalah Guru).

Selain daripada itu Nurcahyono (2023, hlm. 24) yang memberikan referensi jenis model pembelajaran diantaranya: a. *Problem Based Learning* (PBL), b. *Project Based Learning* (PjBL), c. *Cooperative Learning Teams Games Tournament* (TGT), d. *Inquiry Based Learning*.

Sarumaha et al. (2023, hlm. 4) memberikan alternatif model-model pembelajaran yang dapat menyesuaikan dengan kondisi lingkungan dan kebutuhan belajar siswa, diantaranya: a. Model *Cooperative Learning,* b. Model Montessori, c. Model Regio Emilia, d. Model *High Scope*, e. Model Ausubelian, f. Model *Home Schooling*, g. Model Holistik.

Kusripinah dan Subrata (2022, hlm. 33) memberikan jenis-jenis model pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran diantaranya: a. Model *Edutainment*, b. Model *Project Based Learning,* c. Model *Student Fasilitator and Explaining*, d. Model *Jolly Phonics*, e. Model *Cooperative.*

Shofi et al. (2024, hlm. 6) menjelaskan bahwa jenis model pembelajaran kooperatif memiliki banyak jenis diantaranya: a. Model *Cooperative Think Pair Share,* b. Model *Cooperative Jigsaw,* c. Model *Numbered Heads Together,* d. Model *Cooperative Script,* e. Model *Reciprocal Teaching.*

d. Model Pembelajaran Kooperatif

Penggunaan model pembelajaran yang tepat bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal. Model pembelajaran kooperatif menurut Amalia et al. (2023, hlm. 3) merupakan proses pembelajaran secara berkelompok untuk menyelesaikan suatu persoalan dan saling membantu menginstruksi konsep atau penggalian, kelompok-kelompok tersebut bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model ini mengutamakan kerja sama siswa dalam kegiatan pembelajaran. Adapun menurut Anitra (2021, hlm. 9) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif pada hakikatnya merupakan model pembelajaran yang membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil yang heterogen dengan tujuan bekerja sama, saling memberikan pendapat sebagai upaya mengkonstruksi konsep dan menyelesaikan suatu persoalan secara mandiri dan bertanggung jawab, sekaligus melatih kemampuan sosial. Senada dengan pendapat dari Harefa et al. (2022, hlm. 328) model pembelajaran kooperatif merupakan rangkaian proses pembelajaran secara berkelompok yang terarah, terpadu, efektif-efisien, dengan tujuan mencari atau menggali suatu persoalan dengan aktivitas kerja sama dan memberikan kontribusi kepada anggota kelompok untuk mencapai hasil belajar yang produktif

Yanuar dan Pius (2023, hlm. 4) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan model dengan berorientasi pada kerjasama antar siswa dalam grup diskusi sebagai upaya menyelesaikan suatu persoalan dan untuk mencapai tujuan belajar serta pembelajaran ini identik dengan pembelajaran berkelompok. Hermawan et al. (2024, hlm. 534) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model yang berorientasi pada partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar, model ini memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi dan menjadi sosok utama dalam pembelajaran (*student-centered*). Adapun menurut Hasanah dan Himami (2021, hlm. 2) menjelaskan

bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang mengutamakan kerja kelompok, dengan berorientasi pada ketercapaian tujuan pembelajaran melalui diskusi kelompok dan kerja sama.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat dinyatakan kembali bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang menekankan pada kerjasama secara berkelompok yang memberikan banyak kesempatan untuk proses penggalian, mengkonstruksi suatu konsep secara mandiri dan bertanggung jawab untuk menyelesaikan suatu persoalan dan untuk mencapai tujuan belajar.

e. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Menurut Ningsih et al., (2025, hlm. 30), pembelajaran kooperatif memiliki karakteristik berupa kerja sama kelompok, tanggung jawab individu maupun kelompok, interaksi langsung antarsiswa, keterampilan sosial, serta evaluasi kelompok. Sejalan dengan hal tersebut, Mukhtar (2023, hlm. 167) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran kooperatif siswa dituntut untuk saling berkontribusi, berbagi tanggung jawab secara adil, dan bekerja sama demi mencapai keberhasilan kelompok. Selain itu, siswa juga didorong untuk berbagi peran kepemimpinan serta mempertanggungjawabkan pemahaman materi yang dipelajari dalam kelompok. Pendapat tersebut diperkuat oleh Shofi et al. (2024, hlm. 7) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif menekankan kolaborasi antarsiswa melalui proses yang terencana, terorganisasi, dan terarah, dengan tetap mengutamakan tanggung jawab individu maupun kelompok dalam mencapai tujuan pembelajaran bersama.

Menurut Sanjaya dalam (Hasanah & Himami, 2021, hlm. 2), model pembelajaran kooperatif memiliki karakteristik yang berbeda dengan model pembelajaran lainnya karena lebih menekankan pada kerja kelompok dalam mencapai tujuan bersama. Karakteristik tersebut meliputi adanya proses pembelajaran secara berkelompok, kegiatan yang direncanakan dan dikontrol dengan baik, serta kemampuan setiap anggota untuk saling membantu dan berkontribusi dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, model kooperatif juga mendorong siswa untuk mampu berinteraksi dan membangun komunikasi yang baik dengan anggota kelompok lainnya.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Rizkyani et al. (2023, hlm. 249) menjelaskan bahwa pembelajaran dalam tim memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencapai tujuan bersama melalui kerja sama dan keterlibatan aktif setiap anggota kelompok. Melalui kegiatan diskusi, penyusunan strategi, maupun penyelesaian tugas kelompok, siswa belajar menyampaikan pendapat, menanggapi ide teman, serta membangun tanggung jawab bersama. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga membantu mengembangkan kemampuan komunikasi dan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan beberapa pernyataan mengenai karakteristik pembelajaran kooperatif, pembelajaran kooperatif pada dasarnya menempatkan kerja kelompok sebagai inti proses belajar, di mana setiap anggota tidak hanya hadir secara fisik, tetapi benar benar berkontribusi, berbagi tanggung jawab, dan saling membantu untuk mencapai tujuan bersama. Keberhasilan tidak diukur dari satu dua siswa yang menonjol, membagi peran, mengelola tugas secara adil, serta mempertanggungjawabkan hasilnya baik secara individu maupun kelompok. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif dapat menjadi ruang latihan keterampilan sosial, kepemimpinan, komunikasi, dan rasa tanggung jawab kolektif.

5. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD)

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD)

Model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dikembangkan oleh Robert Slavin bersama rekan-rekannya di Universitas Johns Hopkins. Dalam kajian yang cukup sering dirujuk, Slavin (2020, hlm. 143) menyebut STAD sebagai salah satu variasi pembelajaran kooperatif yang paling banyak diteliti dan digunakan dalam praktik kelas. Inti pendekatan ini terletak pada pengelompokan siswa, bukan sekadar membagi kelas menjadi beberapa tim, tetapi sebagai strategi agar siswa benar-benar terlibat dalam diskusi, saling bertukar pendapat, berani berargumentasi, dan perlahan membangun pemahamannya sendiri. Simarmata dalam (Yuliani et al., 2019, hlm. 41) menjelaskan bahwa STAD diterapkan melalui

kerja kelompok kecil yang umumnya terdiri atas empat hingga lima siswa dengan kemampuan akademik yang beragam. Salah satu ciri yang cukup khas dari model ini adalah adanya pemberian *reward* oleh guru kepada kelompok dengan capaian terbaik. Pemberian penghargaan tersebut bukan semata-mata soal kompetisi, melainkan dimaksudkan untuk menumbuhkan antusiasme, meningkatkan minat belajar, dan menciptakan suasana kelas yang lebih hidup.

Dalam konteks yang lebih luas, pembelajaran kooperatif tipe STAD kerap dipandang sebagai alternatif untuk mengatasi berbagai kelemahan dalam pembelajaran individual. Wulandari dan Kunci (2022, hlm. 18) menegaskan bahwa STAD menekankan interaksi sosial sebagai sarana membangun motivasi belajar dan mencapai prestasi yang optimal. Sejalan dengan itu, Junistira (2022, hlm. 534) memandang STAD sebagai model yang memberi ruang bagi siswa untuk belajar bersama dalam kelompok kecil yang heterogen, sehingga proses saling membantu dapat berlangsung secara alami. Penjelasan serupa juga disampaikan oleh Sulistiani yang menyoroti kesempatan siswa untuk menyelesaikan permasalahan secara kolaboratif dalam kelompok beranggotakan empat hingga lima orang. Selain daripada itu, Kusumaningsih (2022, hlm. 6) menambahkan bahwa keberagaman kemampuan akademik dan latar belakang dalam kelompok STAD justru menjadi kekuatan utama karena mendorong munculnya rasa saling mendukung, empati, dan tanggung jawab bersama dalam proses belajar. Tidak hanya itu Sulistiani et al. (2025, hlm. 23) memberikan penjelasan senada yang menyatakan bahwa model pembelajaran STAD pada dasarnya dirancang dengan cara membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan sekitar empat hingga lima orang. Pembentukan kelompok mempertimbangkan keberagaman, melalui komposisi yang heterogen tersebut setiap siswa memiliki kesempatan untuk saling belajar, berbagi sudut pandang, dan mendukung satu sama lain dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD menempatkan kerja kelompok heterogen sebagai kegiatan utama dalam belajar, dengan tujuan mendorong interaksi aktif dan keterlibatan nyata siswa di kelas. Melalui diskusi, saling membantu, dan adanya sistem penghargaan, STAD tidak hanya berfokus pada pencapaian

akademik, tetapi juga pada pembentukan motivasi dan sikap sosial siswa. Keberagaman kemampuan dan latar belakang dalam kelompok justru menjadi kekuatan yang memungkinkan terjadinya pembelajaran yang lebih bermakna. Dengan demikian, STAD dapat dipandang sebagai pendekatan yang relevan untuk menciptakan suasana belajar kolaboratif dan mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal.

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

Pelaksanaan pembelajaran dalam model STAD diawali dengan proses pengelompokkkan, dan pembelajaran yang menekankan pada kegiatan siswa (*student-centered*). Adapun Wulandari dan Kunci (2022, hlm. 20) karakteristik dari pembelajaran STAD diantaranya: a. Pembelajaran berorientasi pada grup dan tim, setiap anggota tim membuat setiap siswa belajar, setiap tim harus bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran., b. Didasarkan pada manajemen kooperatif. Dalam manajemen kooperatif memiliki empat imigsi pokok antara lain fungsi perencanaan, fungsi organisasi, fungsi pelaksanaan serta fungsi kontrol., c. Keterampilan Bekerja Sama. Kemauan untuk bekerja sama itu kemudian dipraktikkan melalui aktivitas dan kegiatan yang tergambarkan dalam keterampilan bekerja sama.

Aulani dan Medika (2025, hlm. 9) memberikan gambaran mengenai karakteristik dari model pembelajaran kooperatif tipe STAD, diantaranya: a. Mengutamakan kerja sama dalam kelompok heterogen, kondisi ini membuka kesempatan bagi siswa untuk saling membantu dan melengkapi kondisi temannya yang mengalami kesulitan atau hambatan., b. Setiap siswa bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya, bukan hanya bergantung pada kelompok, tetapi diharuskan untuk memahami materi secara individual, karena berpengaruh terhadap pencapaian kelompok secara keseluruhan., c. Sistem penghargaan kelompok, sebagai pendukung motivasi belajar seperti pengakuan dan apreasiasi sederhana, sering kali memunculkan semangat untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran., d. Lingkungan belajar yang kolaboratif dan interaktif, yang bisa mengembangkan keberanian siswa melalui diskusi dalam kelompok kecil dalam suasana yang lebih terbuka dan suportif.

Afnita (2022, hlm. 56) menjelaskan bahwa STAD memiliki karakteristik utama yang membedakannya dengan model pembelajaran lain, yaitu sebagai berikut: a. Penyampaian kompetensi dan indikator, untuk acuan capaian pembelajaran pada suatu materi, yang digunakan sebagai Kompas dalam pembelajaran dan penyelesaian suatu persoalan., b. Pembentukan kelompok kecil yang terdiri dari beberapa orang dengan beragam latar belakang kemampuan, sehingga proses diskusi tidak individual, tetapi saling melengkapi satu sama lain., c. Penguatan nilai kerja sama dan sikap sosial, dikembangkan melalui proses diskusi selain menambah pengetahuan, hal ini mengasah kemampuan siswa untuk bisa saling menerima pendapat, dan bertanggung jawab bersama ketika proses penyelesaian suatu persoalan kelompok.

Jumiat et al. (2025, hlm. 283) menyatakan bahwa STAD memiliki ciri utama diantaranya, yaitu: a. Pembelajaran berbasis tim, yang dimana setiap anggota kelompok berperan aktif dan bekerja sama dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran, b. Manajemen kooperatif, didalamnya berisikan fungsi utama perencanaan, organisasi, pelaksanaan, dan kontrol, c. Keterampilan kolaboratif, kemampuan kerja sama dipraktikkan melalui aktivitas yang mendukung hubungan aktif, komunikasi efektif, dan berperan utama dalam proses pembelajaran (*student-centered*).

Atsira et al. (2025, hlm. 1520) menyatakan bahwa ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran STAD, berikut karakteristik STAD diantaranya: a. Setiap siswa ditempatkan dalam kelompok heterogen, sehingga mereka dengan kemampuan akademik yang lebih baik membantu teman yang masih kesulitan., b. Tanggung jawab individu tetap dijaga melalui kuis atau evaluasi personal, sehingga meskipun belajar dalam tim, hasil akhir tetap mencerminkan pemahaman masing-masing anggota., c. Keberhasilan kelompok ditentukan oleh peningkatan skor setiap anggotanya, bukan hanya oleh satu dua siswa yang unggul, sehingga muncul dorongan untuk saling mendukung, berbagi strategi belajar, dan memastikan tidak ada teman yang tertinggal.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, STAD menempatkan pembelajaran berbasis tim, dengan kelompok heterogen yang mendorong siswa saling membantu sekaligus tetap bertanggung jawab secara individu melalui

evaluasi individu. Pengelolaannya berjalan dalam kerangka manajemen kooperatif yang terencana, terorganisasi, dilaksanakan, dan dikontrol secara sistematis agar tujuan pembelajaran tetap terarah. Pada akhirnya, keberhasilan tidak hanya diukur dari capaian akademik, tetapi juga dari tumbuhnya keterampilan kolaboratif, sikap sosial, dan motivasi belajar melalui sistem penghargaan kelompok yang adil dan memotivasi.

c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD)

Slavin (2020, hlm. 147) memberikan penjelasan mengenai langkah-langkah pembelajaran STAD diantaranya: 1) Presentasi materi oleh guru, 2) Pembentukkan kelompok belajar, yang terdiri dari 4-5 orang secara heterogen, 3) Belajar kelompok, 4) Kuis individu, 5) Penghargaan kelompok

Wulandari dan Kunci (2022, hlm. 20) memberikan penjelasan mengenai langkah-langkah pembelajaran STAD diantaranya: 1) Membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang secara heterogen, 2) Guru menyajikan pelajaran. 3) Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh seluruh anggota kelompok. 4) Guru memberi kuis atau pertanyaan kepada seluruh siswa, 5) Memberi evaluasi, 5) Kesimpulan

Sulistiani et al. (2025, hlm. 25) menyatakan bahwa penjelasan mengenai langkah-langkah pembelajaran STAD diantaranya: 1) Menyampaikan tujuan belajar dan memotivasi siswa, 2) Menyajikan informasi atau materi, 3) Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar 4) Membimbing kelompok bekerja dan belajar, 5) Evaluasi, 6) Memberikan penghargaan.

Agustin S. et al. (2024, hlm. 234) menyatakan bahwa pembelajaran STAD memiliki beberapa tahapan diantaranya sebagai berikut: 1) Penyampaian tujuan pembelajaran dan stimulus. 2) Membagi kelompok belajar, yang terdiri dari 4-5 orang dengan memperioritaskan keberagaman. 3) Proses penyampaian materi dan instruksi. 4) Kuis (evaluasi), penyelesaikan kuis secara individu. 5) Apresiasi, diberikan penghargaan untuk keberhasilan kelompok berdasarkan hasil skor tiap individu.

Wirantasa, U. (2025, hlm. 328) menyatakan bahwa pembelajaran STAD terdiri dari beberapa langkah diantaranya: 1) Penyampaian Materi oleh Guru, guru

menyampaikan materi secara singkat dan jelas, dengan berorientasi pada pembelajaran yang interaktif dan menstimulasi pertanyaan dan respon siswa. 2) Pembentukan Tim Heterogen, siswa dibagi menjadi 4-5 orang dalam satu kelompok secara heterogen. 3) Belajar dan Diskusi Tim, bekerja sama dalam tim untuk menyelesaikan suatu persoalan atau membahas suatu materi dan membantu anggota yang kesulitan. 4) Kuis Individu, setiap siswa mengikuti kuis individu untuk menilai pemahaman secara personal. 5) Evaluasi dan Penghargaan Tim, skor individu dikolektifkan untuk menentukan skor keseluruhan tim. Tim dengan capaian skor tertinggi diberikan *reward* simbolis. 6) Pendampingan Guru, guru mendampingi mengelola kelas, memberikan arahan dan masukkan sebagai bentuk upaya membantu menyelesaikan suatu hambatan belajar.

Berdasarkan beberapa langkah dari model STAD, dalam penelitian ini menggunakan tahapan menurut Sulistiani, dapat disimpulkan yaitu pembelajaran diawali dengan proses menyampaikan tujuan belajar dan memotivasi siswa dilanjutkan dengan menyajikan informasi atau materi setelah itu mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar dilanjutkan membimbing kelompok bekerja dan belajar dan melalukan evaluasi dan kegiatan pembelajaran ditutup dengan memberikan penghargaan. Berikut merupakan langkah-langkah model pembelajaran STAD menurut Sulistiani beserta alur kegiatan siswa dan gurunya.

Tabel 2.1 **Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* Menurut Sulistiani (2025)**

No	Sintaks	Kegiatan	
		Guru	Siswa
1.	Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa	Proses penyampaian materi oleh guru, yang berisikan kegiatan penyampaian tujuan pembelajaran, memberikan gambaran terhadap suatu materi sebelum proses diskusi.	Menyimak penjelasan dari guru, dan memberikan tanggapan, pertanyaan, atau sanggahan sebelum proses pembelajaran dilaksanakan.

No	Sintaks	Kegiatan	
		Guru	Siswa
2.	Menyajikan informasi atau materi	Memberikan panduan dalam proses pembelajaran pada pertemuan tersebut dan memberikan informasi berkaitan dengan materi yang akan disampaikan.	Menyimak penjelasan guru terkait dengan materi dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dalam proses penyajian informasi.
3.	Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok belajar	Membentuk siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang heterogen.	Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok.
4.	Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Memfasilitasi kegiatan diskusi kelompok, dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan guru mengawasi serta mengelola proses pembelajaran agar kondusif.	Mempelajari materi lanjutan, yang melibatkan pembahasan permasalahan, membandingkan jawaban, dan mengoreksi ketidaktepatan pemahaman apabila tim ada yang membuat kesalahan.
5.	Evaluasi	Guru evaluasi, Selain itu guru mengawasi dan mengelola proses evaluasi agar proses pengerjaan kondusif dan menciptakan ruang konsentrasi bagi siswanya.	Para siswa mengerjakan mengerjakan atau menjawab evaluasi, sehingga setiap siswa bertanggung jawab secara individual untuk memahami materinya.
6.	Penghargaan	Guru menghitung skor rata-rata kelompok berdasarkan hasil skor kuis individu lalu dikumpulkan, sehingga kelompok dengan hasil skor kolektif tertinggi akan diberikan penghargaan.	Siswa membantu guru dalam proses pengumpulan dan menerima penghargaan dari guru.

Tabel 2.1 menjabarkan mengenai langkah-langkah model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) menurut Sulitiani (2025) yang terdiri dari 6 tahapan, diantaranya, yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa, menyajikan informasi, membentuk kelompok dan bekerja kelompok, evaluasi, dan penghargaan kelompok. Model ini menekankan pada kerja sama dan bersifat pembelajaran *student centered.*

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

Menurut Pujiono dalam (Afnita, 2022, hlm. 56) menyatakan bahwa, kelebihan dari model STAD adalah dengan kegiatan tes mandiri dengan bentuk kuis dapat mengembangkan kemampuan bertanggung jawab, karena hasil akhir dari kelompok dipengaruhi oleh hasil skor individual, yang menjadikan siswa termotivasi secara intrinsik berupa kemauan untuk menjadi lebih paham dan bisa pada suatu materi dan dukungan dari ekstrinsik melalui pengaruh siswa lain yang memiliki kemampuan pemahaman yang lebih baik.

Kelebihan dalam penggunaan model pembelajaran STAD menurut Ariani dan Agustini (2018, hlm. 75) sebagai berikut: a. Siswa bekerja sama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok., b. Siswa aktif membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil bersama., c. Aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok., d. Interaksi antar siswa seiring dengan peningkatan kemampuan dalam berpendapat.

Berdasarkan pendapat Murthada dan Sulubara (2023, hlm. 52) menyatakan bahwa model pembelajaran STAD memiliki beberapa kelebihan, diantaranya: a. Meningkatkan rasa kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi melalui ruang diskusi yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat, ide, dan gagasannya sehingga memunculkan rasa berani. B. Mengembangkan kemampuan untuk bisa berkomitmen bersama dalam proses diskusi kelompok yang bukan hanya berorientasi pada hasil secara individual. Melalui proses ini, siswa dilatih untuk saling menghargai dan mempercayai orang lain., c. Memberikan kesempatan untuk terjadinya tutor sebaya, mulai dari membantu teman yang masih memiliki hambatan dalam suatu materi sehingga keberhasilan kelompok meningkat secara kolektif sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

Menurut Ginting dan Stephanie dalam (Mubadillah & Sa'adah, 2025, hlm. 449) menyatakan bahwa model pembelajaran STAD memiliki beberapa kelebihan diantaranya: a. Dengan adanya kerja sama, setiap anggota dapat saling mendukung, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih interaktif dan mendorong tercapainya

tujuan pembelajaran secara optimal., b. Mengembangkan keterampilan sosial setiap siswa melalui diskusi kelompok. c. Mendukung kerja sama dan kondisi supportif dalam kelompok serta tutor sebaya., d. Menanamkan tanggung jawab sosial, yang berkorelasi dengan tuntutan pendidikan karakter.

Menurut Purnama et al. (2025, 1243) menyatakan bahwa model pembelajaran model STAD memiliki keunggulan utama model STAD terletak pada kemampuannya mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat memperdalam pemahaman sekaligus belajar bekerja sama secara efektif. Selain itu, model ini juga membantu mengasah keterampilan sosial, seperti komunikasi yang baik dan rasa tanggung jawab bersama dalam mencapai tujuan kelompok.

Berdasarkan beberapa penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran STAD bukan sekadar strategi kerja kelompok biasa. Melalui kuis individu yang memengaruhi skor tim, siswa didorong untuk benar benar memahami materi. Diskusi dan tutor sebaya membuka ruang bagi mereka yang biasanya diam untuk mulai berbicara, menyampaikan ide, bahkan belajar bertanggung jawab atas keberhasilan bersama. Pada akhirnya, STAD memperkuat motivasi, keterampilan sosial, sekaligus rasa percaya diri karena proses belajarnya menuntut keterlibatan aktif setiap anggota kelompok.

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

Meskipun model pembelajaran kooperatif tipe STAD memiliki berbagai kelebihan, penerapannya juga masih memiliki beberapa kelemahan. Pemilihan model pembelajaran perlu disesuaikan dengan kebutuhan siswa agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Menurut Murthada dan Sulubara (2023, hlm. 53), salah satu kendala dalam penerapan STAD terletak pada pengaturan tempat duduk untuk kegiatan kelompok yang sering memerlukan waktu cukup lama, terutama karena kondisi ruang kelas umumnya belum dirancang untuk aktivitas belajar kelompok. Selain itu, jumlah siswa yang besar juga dapat menyulitkan guru dalam memantau aktivitas belajar setiap kelompok maupun individu secara menyeluruh. Model STAD juga menuntut kesiapan dan keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung, sementara guru perlu

menghitung rata-rata nilai kelompok pada setiap akhir pertemuan yang sering kali membutuhkan waktu cukup banyak.

Rozzy et al. (2024, hlm. 55) menjelaskan bahwa kelemahan dari pembelajaran STAD berkaitan dengan proses pembelajaran yang cenderung membutuhkan waktu yang relatif lama, terutama karena tahapan STAD harus dilalui secara utuh, mulai dari penyajian materi oleh guru, kegiatan kerja kelompok, hingga pelaksanaan tes individual atau kuis. Dalam kondisi kelas yang jumlah siswanya cukup banyak, guru sering kali kesulitan mengamati aktivitas belajar. Situasi ini menuntut guru untuk bekerja cepat dan teliti, khususnya saat mengoreksi hasil pekerjaan siswa, menentukan perkembangan kelompok belajar, serta melakukan penilaian secara menyeluruh. Selain itu, persiapan dan pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe STAD memerlukan waktu, tenaga, dan biaya yang tidak sedikit. Bagi siswa, proses belajar yang berlangsung lebih lama terkadang menyulitkan pencapaian target kurikulum sesuai jadwal yang telah ditetapkan. Model ini juga menuntut kemampuan khusus dari guru dalam mengelola kelas dan dinamika kelompok, sehingga tidak semua guru merasa siap atau nyaman menerapkannya.

Selain itu Arlina et al. (2025, hlm. 130) menjelaskan bahwa STAD selain berdampak positif model ini tidak luput dari beberapa kelemahan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Mulai dari pengaturan tempat duduk untuk kerja kelompok sering menyita waktu karena ruang kelas belum dirancang khusus untuk pembelajaran kolaboratif, terlebih pada kelas dengan jumlah siswa yang besar sehingga guru kesulitan mengamati aktivitas belajar secara menyeluruh. Selain itu, guru dituntut bekerja cepat dalam mengoreksi tugas dan menghitung skor kelompok di setiap akhir pertemuan. Dari sisi siswa, perbedaan kemampuan akademik membuat tidak semua siswa dapat berpartisipasi aktif, karena siswa berkemampuan tinggi cenderung mendominasi, sementara siswa dengan kemampuan lebih rendah sering merasa kurang percaya diri.

Menurut Ginting dan Stephanie dalam (Mubadillah & Sa’adah, 2025) menyatakan bahwa model pembelajaran STAD memiliki beberapa kekurangan yang menjadi perhatian diantaranya: a. Waktu yang cenderung lebih lama karena membutuhkan banyak persiapan dan pelaksanaan, b. Tidak semua siswa

terfasilitasi dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan partisipasi dalam diskusi, karena setiap siswa memiliki karakteristiknya masing-masing, c. Tuntutan guru yang harus memiliki kemampuan dalam mengelola kelas yang baik sebagai upaya mengawasi proses pembelajaran, d. Evaluasi menjadi krusial dan menjadi sebuah hambatan apabila tidak dipersiapkan dengan matang dan sesuai. Selain daripada itu, Salmiati et al. (2023, hlm. 51) menyatakan bahwa setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan, sehingga hal seperti ini juga terdapat dalam model STAD diantaranya: a. Dalam tiap kelompok, kemampuan siswa terdiri dari tiap tingkatan yang berbeda sehingga kemungkinan proses pembelajaran dalam kelompok akan terfokus pada satu individu (pengetahuan tinggi) sementara siswa yang lain hanya pasif, b. Jika siswa belum mampu memahami suatu materi maka siswa kemungkinan akan mengalami kendala dalam proses pembelajaran karena membutuhkan waktu lebih untuk memahami, c. Jika siswa tidak serius dalam mengikuti materi pendahuluan yang disampaikan oleh guru, maka akan menjadi hambatan dalam pembelajaran dalam kelompok, d. Jika jumlah siswa dalam kelas siswanya lebih banyak maka jumlah kelompok yang dibentuk akan semakin banyak sehingga memungkinkan guru sulit mengontol kelas secara maksimal.

Dari beragam kelebihan, STAD tetap menyisakan sejumlah tantangan yang tidak bisa diabaikan. Pengaturan tempat duduk, pembentukan kelompok, hingga koreksi kuis dan perhitungan skor sering memakan waktu, apalagi jika jumlah siswa dalam satu kelas cukup banyak dan ruangnya tidak dirancang untuk kerja kolaboratif. Dalam praktiknya, guru juga dituntut sigap mengelola dinamika kelompok, karena perbedaan kemampuan bisa membuat satu dua siswa mendominasi sementara yang lain cenderung pasif. Situasi semacam ini menunjukkan bahwa STAD memerlukan kesiapan teknis, manajerial, dan waktu yang memadai agar tidak justru menghambat pencapaian target pembelajaran.

6. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Fadilah et al. (2023, hlm. 4) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan perangkat yang mendukung optimalisasi proses pembelajaran dan tidak terbatas hanya pada penggunaan media fisik seperti buku maupun papan tulis.

Perkembangan media pembelajaran yang semakin beragam dinilai mampu membantu proses belajar apabila penggunaannya disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan siswa. Sejalan dengan hal tersebut, Rahman et al. (2023, hlm. 10651) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung efektivitas proses belajar mengajar sehingga pemanfaatannya perlu diperhatikan oleh guru sebagai fasilitator pembelajaran.

Selain itu, Zahwa dan Syafi'i (2022, hlm. 63) menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi atau materi pembelajaran untuk membantu meningkatkan minat belajar siswa. Pendapat tersebut diperkuat oleh Nurhidayati et al. (2023, hlm. 101) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar siswa serta membantu guru dalam menanamkan pengetahuan. Senada dengan hal tersebut, Agustira dan Rahmi (2022, hlm. 75) menyatakan bahwa media pembelajaran mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah sekaligus meningkatkan minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pendapat dari beberapa peneliti tersebut memandang media pembelajaran sebagai komponen penting yang tidak lagi terbatas pada buku atau papan tulis, melainkan mencakup berbagai sarana yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan kelas. Kehadirannya membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif sekaligus memperkaya pengalaman belajar siswa, baik melalui visual, audio, maupun bentuk interaktif lainnya. Lebih dari sekadar alat bantu, media berperan menumbuhkan minat, memperjelas informasi, dan memudahkan siswa memahami konsep sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Astuti et al. (2024, hlm. 707) menjelaskan bahwa media pembelajaran memberikan berbagai dampak positif dalam proses pembelajaran, seperti mempermudah siswa memahami materi, meningkatkan fokus dan motivasi belajar, serta memfasilitasi berbagai kebutuhan belajar siswa melalui stimulasi indera yang lebih optimal. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu membangun sikap belajar mandiri dan tanggung jawab siswa. Sejalan dengan hal tersebut, Agustira dan Rahmi (2022, hlm. 78) menyatakan bahwa media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa, membantu perencanaan

pembelajaran menjadi lebih terarah, serta menciptakan metode pembelajaran yang lebih variatif sehingga siswa tidak mudah merasa bosan dan guru lebih mudah mengelola kelas. Selain itu, Akbar et al., (2021, hlm. 52) menambahkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membuat penyampaian materi lebih menarik, mempermudah pemahaman ide, membantu daya ingat siswa terhadap informasi, serta meningkatkan minat belajar siswa.

Jauza dan Albina (2025, hlm. 20) menyebutkan bahwa media pembelajaran memberikan dampak positif bagi pembelajaran diantaranya: a. Penyampaian materi lebih baku, b. Menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, c. Meningkatkan kualitas pembelajaran, d. Meningkatkan interaktivitas. Selain daripada itu, Nasron et al. (2024. 14048) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki bermanfaat sebagai alat yang dapat mendukung dan mempermudah proses pembelajaran, serta memberikan dorongan motivasi belajar siswa. Selain itu media juga menurutnya membantu dalam memperjelas dan memudahkan suatu konsep yang bersifat abstrak. Dengan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa dapat memberikan optimalisasi pembelajaran dan proses pencapian tujuan pembelajaran lebih efektif.

Dari penjelasan tersebut, terlihat bahwa media pembelajaran berperan penting dalam membuat materi lebih mudah dipahami, menarik, dan tidak membosankan. Kehadiran media juga membantu meningkatkan motivasi, interaktivitas, serta kualitas pembelajaran karena mampu menjelaskan konsep yang abstrak secara lebih konkret. Jika disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, media dapat mengoptimalkan proses belajar sekaligus mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran.

7. Media *Educaplay*

a. Pengertian *Educaplay*

Educaplay adalah platform atau fasilitas pembelajaran daring dengan menyediakan ragam fitur dan aktivitas interaktif, dalam upaya menunjang pembelajaran yang menyenangkan dan efektif. *Educaplay* merupakan platform *online* yang dapat menciptakan beragam aktivitas pembelajaran interaktif, seperti teka-teki silang, kuis dan berbagai permainan lainnya. Game *Educaplay* melibatkan siswa berperan aktif dalam pembelajaran sehingga menjadi alat bantu

yang bervariasi dan menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian, guru dapat memotivasi untuk lebih aktif dalam pembelajaran (Syarifah et al., 2024, hlm. 67). Senada dengan pendapat dari Aisyah dan Rahmwati (2024, hlm. 52) mendefinisikan bahwa *Educaplay* merupakan media yang menyediakan fasilitas untuk membuat atau berbagi materi pembelajaran interaktif. *Educaplay* ini, dapat membuat beragam jenis aktvitas pendidikan (gamifikasi) seperti kuis, teka-teki, game, dan latihan interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Selain itu aktivitas yang dibuat dapat dibagikan melalui tautan secara daring dan memungkinkan penggunaan yang masif dalam lingkup pendidikan.

Game *Educaplay* sebagai media pembelajaran daring memiliki peranan di dunia Pendidikan, karena keterlibatan siswa menjadi poin utama dalam keberlangsungan pembelajaran. *Educaplay* sebagai platform *e-learning* yang memberikan berbagai permainan Pendidikan interaktif, tidak hanya memperkuat pemahaman materi pembelajaran siswa, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. *Educaplay* adalah platform digital yang bisa diakses di *website* dan *software* digital lainnya. *Educaplay* menyediakan beragam gamifikasi yang dapat menarik siswa terhadap materi yang akan disampaikan (Sudesi et al., 2025, hlm. 431). Adapun menurut Tarigan et al. (2024, hlm. 15793) menyatakan bahwa Platform *Educaplay* merupakan fasilitas pembelajaran berbasis *website* yang digunakan membantu proses pembelajaran berupa fitur membuat permainan edukasi yang dapat digunakan untuk mengintegrasikan antara bermain dengan belajar (gamifikasi).

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan *Educaplay* merupakan platform pembelajaran daring yang bertujuan untuk mendukung proses belajar dan mengajar. Platform ini memungkinkan penyediaan beragam kegiatan interaktif, yang dapat membantu keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. *Educaplay* tidak hanya menjadi memberikan bantuan terhadap guru untuk menyajikan materi secara menarik, tetapi bisa meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Dengan aksesibilitas yang mudah digunakan memungkinkan pembelajaran efektif, menyenangkan dan relevan dengan perkembangan teknologi.

b. Keunggulan *Educaplay*

Educaplay memberikan kemudahan bagi guru untuk memanfaatkan berbagai fitur edukatif sebagai sarana pendukung pembelajaran daring. Keunggulan platform ini tidak hanya terletak pada banyaknya variasi kegiatan pembelajaran yang tersedia, tetapi juga pada kemampuannya menyesuaikan kebutuhan pembelajaran di berbagai mata pelajaran. Menurut Surachmi dan Sison (2021, hlm. 5), *Educaplay* mampu mendukung pembelajaran inovatif, memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, serta dapat digunakan secara fleksibel. Selain itu, Tarigan et al. (2024, hlm. 15793) menyatakan bahwa *Educaplay* menyediakan permainan edukatif yang variatif, mendukung pembelajaran interaktif berbasis *student-centered*, serta membantu meningkatkan minat belajar siswa. Pendapat tersebut diperkuat oleh Winatha dan Mulbasari (2025, hlm. 54) yang menyebutkan bahwa *Educaplay* dapat mendorong partisipasi aktif siswa, membantu siswa membangun pengetahuan secara mandiri, serta mendukung peningkatan kemampuan berpikir kritis melalui suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Menurut Anwar dan Jasiah (2025, hlm. 370), *Educaplay* memiliki beberapa keunggulan, antara lain menyediakan beragam fitur edukatif yang menciptakan pengalaman belajar interaktif, memberi ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi secara mandiri, serta membantu menggali pemahaman siswa secara lebih mendalam. Hal ini sejalan dengan pernyataan Rizkiani et al. (2025, hlm. 648) bahwa fitur-fitur interaktif pada *Educaplay* tidak hanya meningkatkan partisipasi aktif siswa, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, kondusif, dan melibatkan siswa secara langsung melalui kuis, permainan, maupun simulasi yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, platform ini memberikan fleksibilitas bagi guru untuk menyajikan materi secara kreatif dan menyesuaikan strategi pengajaran dengan karakteristik siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih personal dan efektif dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, keunggulan *Educaplay* dapat disimpulkan media pembelajaran ini menawarkan kemudahan akses karena berbasis web yang dapat menghemat ruang penyimpanan *device*, mendukung

pembelajaran berbasis permainan yang interaktif dan menarik, keberagaman fitur yang disediakan, dan mendukung guru dalam mempersiapkan pembelajaran yang menarik, sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media yang dinamis dan fleksibel, hal ini memberikan banyak ruang kepada guru untuk mengeksplorasi dan mengembangkan kreativitas sebagai pendidik.

c. Kelemahan *Educaplay*

Educaplay merupakan platform yang dinilai mampu mendukung proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Namun, berdasarkan penelitian dari Nurhayati et al. (2025, hlm. 565), platform ini masih memiliki beberapa kelemahan, seperti keterbatasan akses internet dan perangkat yang dapat menghambat penggunaan secara optimal, terutama apabila fasilitas sekolah kurang memadai. Selain itu, eksplorasi fitur pada *Educaplay* juga dinilai masih terbatas karena sebagian fitur dan aktivitas edukatif memerlukan akses premium. Penelitian tersebut juga menyebutkan bahwa kurikulum di beberapa sekolah belum sepenuhnya mendukung pembelajaran berbasis digital. Sejalan dengan hal tersebut, Romundza et al. (2025, hlm. 80) menjelaskan bahwa penggunaan *Educaplay* memerlukan waktu dan latihan agar penerapannya dapat berjalan secara efektif. Guru juga perlu mempertimbangkan pemilihan fitur atau permainan yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran agar penggunaannya lebih optimal di kelas.

Selain itu, Ansori et al. (2025, hlm. 4) menyatakan bahwa meskipun *Educaplay* memiliki daya tarik interaktif dalam pembelajaran, platform tersebut masih memiliki keterbatasan pada fitur dan pengayaan konten sehingga perlu pengembangan lebih lanjut agar dapat terintegrasi secara efektif dalam kurikulum formal, baik di sekolah maupun pendidikan tinggi. Oleh karena itu, aspek aksesibilitas penggunaan *Educaplay* perlu menjadi perhatian penting karena ketersediaan fasilitas yang kurang memadai dapat menimbulkan kendala teknis selama proses pembelajaran berlangsung.

Nanda et al. (2025, hlm. 2357) memberikan perhatian khusus sebelum penggunaan media *Educaplay* dalam proses pembelajaran karena menurutnya beberapa hal ini perlu dipertimbangkan mengenai bagaimana rencana guru dalam mempersiapkan metode mengajar dengan mengintegrasikan *Educaplay* mulai dari

bagaimana respon siswa dan seberapa relevan media ini dapat membantu memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. Hal lain yang perlu diperhatikan, yaitu berkaitan dengan fasilitas yang tersedia yang seringkali menjadi kendala teknis, seperti akses internet dan ketersediaan perangkat yang berkaitan dengan fasilitas pembelajaran yang dibutuhkan. Selain daripada itu, Ma'arif et al. (2025, hlm. 6) menjelaskan bahwa hal yang perlu diperhatikan sebelum penggunaan media *educaplay* yang paling utama dalam mengelola waktu, media ini biasanya membutuhkan waktu lebih banyak sehingga perlunya pertimbangan pemilihan jam belajar dan mata pelajaran agar pengintegrasian media *educaplay* dapat berjalan dengan optimal sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain dari itu kondisi teknis atau ragam kemampuan siswa dalam memandu platform digital bisa menjadi hambatan dalam penggunaan efektif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas menunjukkan bahwa meskipun *Educaplay* menawarkan pengalaman belajar yang interaktif, penggunaannya belum sepenuhnya bebas dari kendala. Hambatan teknis seperti keterbatasan akses internet, perangkat yang kurang memadai, kebutuhan akun premium, hingga manajemen waktu dan kesiapan guru maupun siswa sering kali memengaruhi efektivitas penerapannya di kelas. Karena itu, integrasi Educaplay perlu direncanakan secara matang dengan mempertimbangkan kesiapan fasilitas, relevansi materi, serta kemampuan pengguna agar tujuan pembelajaran tetap tercapai secara optimal.

d. Langkah-Langkah Educaplay

Educaplay merupakan platform edukasi yang mengharuskan melakukan serangkaian tahapan hingga bisa digunakan, berikut adalah langkah-langkah penggunaan Educaplay berdasarkan youtube resmi Educaplay (Educaplay, 2023) :

1) Langkah pertama, masuk ke laman https://www.*Educaplay*.com/



***Gambar 2.1* Masuk ke Laman**

Gambar 2.1 menunjukkan halaman utama dari web *educaplay* yang bisa diakses melalui link https://www.*Educaplay*.com/. Melalui halaman utama ini, guru bisa menggunakan beragam fitur yang disediakan dan menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

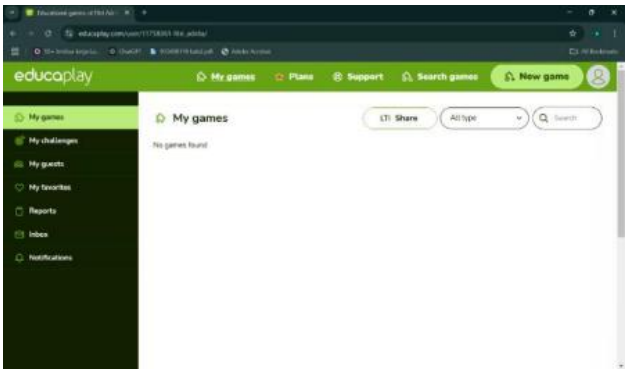
2) Setelah itu silahkan pilih log in jika sudah memiliki akun Educaplay, jika belum bisa sign up menggunakan email atau akun google.



Gambar 2.2 Log in Educaplay

Gambar 2.2 menunjukkan laman untuk melakukan login akun atau mendaftarkan akun bertujuan untuk menyimpan hasil pembuatan kebutuhan pembelajaran dan mempublikasikan dengan syarat melakukan login terlebih dahulu.

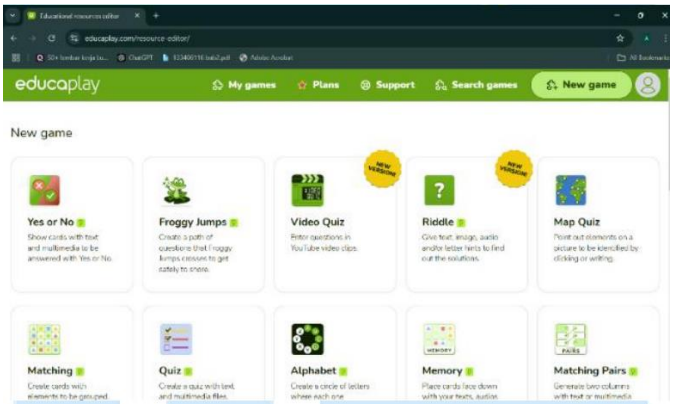
3) Jika sudah masuk, selanjutnya pilih ikon "*New Game*" yang berada di sebelah profil



Gambar 2.3 New Game

Gambar 2.3 menunjukkan halaman untuk membuat *draft* game yang akan disesuaikan dan dimodifikasi untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran.

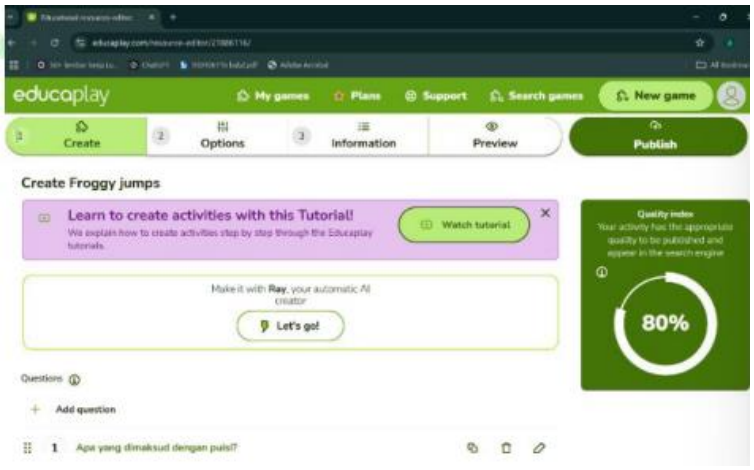
4) Pilih jenis game yang nantinya akan digunakan untuk pembelajaran kepada siswa.



Gambar 2.4 Pilih Games

Gambar 2.4 merupakan laman *educaplay* untuk memilih fitur atau alternatif permainan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Serta pada laman ini guru diharuskan untuk memilih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

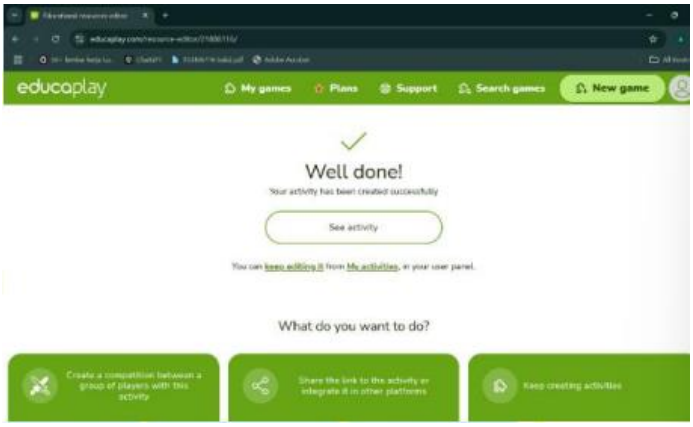
5) Masukkan pertanyaan/soal yang akan dijadikan kuiz dan perhatikan kolom *option, information,* dan *review*.



Gambar 2.5 Pembuatan Soal

Gambar 2.5 menunjukkan laman proses pembuatan soal yang berisikan prosedur penyelesaian kebutuhan belajar mulai dari memasukkan bahan materi atau soal ke dalam fitur *games* yang dipilih.

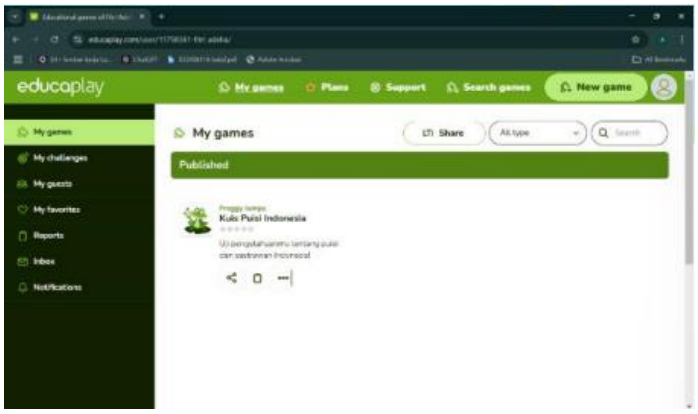
6) Jika sudah selesai membuat kuis, tekan opsi "*publish*" untuk mengunggah kuis yang telah dibuat.



Gambar 2.6 Menggunggah Kuis

Gambar 2.6 menunjukkan menunjukkan laman konfirmasi setelah kuis berhasil diunggah pada platform *Educaplay*. Narasi ini menegaskan bahwa pengguna dapat langsung melihat, membagikan, atau melanjutkan pembuatan aktivitas dari panel yang tersedia.

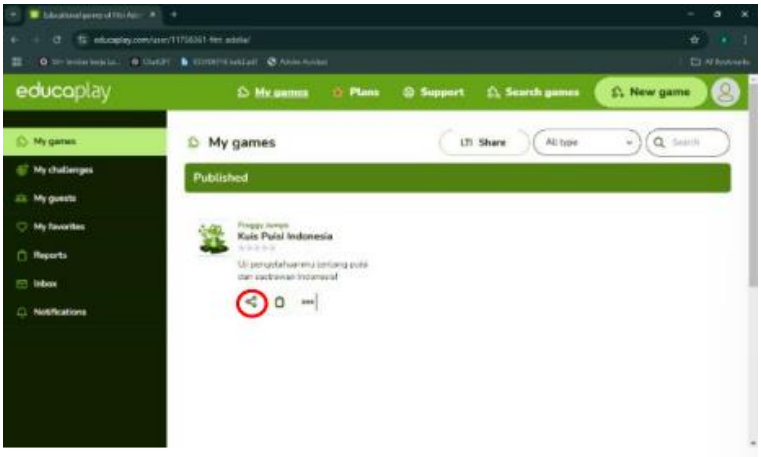
7) Untuk *share link* kuis, silahkan tekan opsi "*My Games*"



Gambar 2.7 Share Link Kuis

Gambar 2.7 menunjukkan tampilan menu *My Games* pada *EducaPlay* setelah kuis berhasil dipublikasikan. Narasi ini menjelaskan bahwa pengguna dapat membagikan tautan kuis melalui opsi yang tersedia di bagian tersebut.

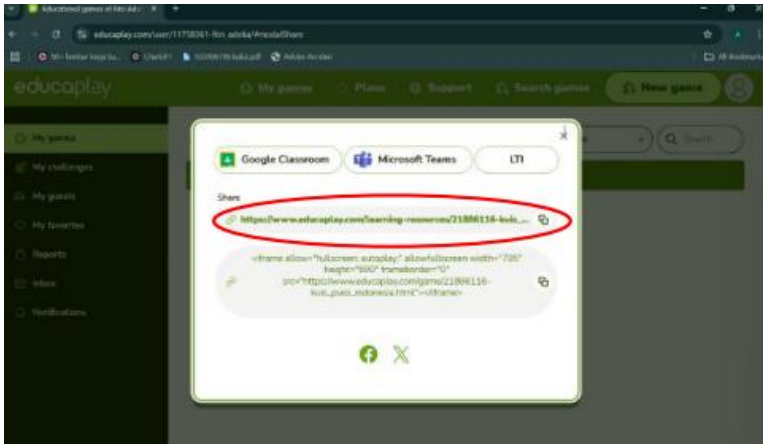
8) Selanjutnya, silahkan tekan ikon berbagi yang ada di bawah kuis yang telah dibuat



Gambar 2.8 Cara Publish Games

Gambar 2.8 menunjukkan tampilan kuis yang sudah dipublikasikan di menu *My Games* pada *Educaplay*. Narasi ini menjelaskan bahwa pengguna dapat menekan ikon berbagi di bawah kuis untuk membagikan permainan yang telah dibuat.

9) Selanjutnya salin link kuis yang telah dibuat, link siap dibagikan kepada siswa.



Gambar 2.9 Link Siap Dibagikan

Gambar 2.9 menunjukkan laman tautan kuis yang sudah siap dibagikan melalui berbagai platform. Narasi ini menjelaskan bahwa pengguna dapat menyalin link kuis untuk kemudian dibagikan langsung kepada siswa.

Selain daripada itu, Hayati et al. (2025, hlm. 141) menjelaskan proses penggunaan *Educaplay* diawali dengan membuka platform tersebut melalui peramban *Chrome* dan mengetik alamat https://www.educaplay.com hingga halaman utamanya tampil sempurna. Setelah itu, perhatian diarahkan ke sudut kanan atas layar untuk menemukan tombol Log In, lalu memilih opsi Login with Google agar proses masuk menjadi lebih praktis tanpa perlu membuat akun baru. Ketika sistem menampilkan beberapa pilihan akun, pengguna tinggal menentukan akun Google yang ingin digunakan dan menunggu hingga berhasil terhubung ke dashboard pribadi. Sesudah masuk, langkah berikutnya adalah mencari tombol *New Activity* yang juga berada di bagian kanan atas tampilan. Dari sana, guru dapat mulai merancang aktivitas interaktif, memilih jenis permainan atau kuis yang diinginkan, kemudian menyesuaikannya dengan materi pembelajaran yang sedang diajarkan. Dengan alur yang cukup sederhana ini, proses pembuatan media interaktif menjadi lebih terarah dan dapat langsung disesuaikan dengan kebutuhan kelas.

Dianita et al. (2024, hlm. 278) menjelaskan tahapan penggunaan *Educaplay* sebagai berikut: a. Persiapan materi dan latihan yang akan diintegrasikan, b. Buka *website software Educaplay* https://www.educaplay.com, c. Login pada *website Educaplay*, d. Pilih menu *play with us*, untuk memilih fitur game yang sesuai dengan kebutuhan, e. Setelah itu pilih menu *create* dan masukkan materi dan bahan

latihan yang akan digunakan lalu klik “add”, f. Setelah seluruh rangkaian tersebut terselesaikan bisa mengklik “*publish*”, g. Game dari hasil materi atau bahan latihan dapat digunakan.

8. Kemampuan Berpikir Kritis

a. Pengertian Berpikir Kritis

Berpikir merupakan suatu kegiatan mental yang dialami seseorang bila mereka dihadapkan pada suatu masalah atau situasi yang harus dipecahkan. Wijaya et al. (2023, hlm. 54) menyatakan bahwa berpikir kritis merupakan proses berpikir dengan tujuan untuk menguji, mengkorelasikan, dan mengevaluasi berbagai aspek dari suatu permasalahan. Selain itu menurutnya berpikir kritis memuat kemampuan membaca dengan pemahaman dan mengidentifikasi materi yang diperlukan dengan yang tidak ada hubungan. Berpikir Kritis menurut Oktariani dan Ekadiansyah (2020, 25) merupakan kemampuan yang sangat krusial dan berguna efektif dalam keseluruhan aspek kehidupan. Berdasarkan hal tersebut kemampuan berpikir kritis menjadi sebuah hal yang sangat urgen dan harus dibudayakan dan dibiasakan sejak dini baik dilingkungan sekolah, di rumah maupun di lingkungan masyarakat. Pandangan ini menunjukkan jika seseorang dihadapkan pada suatu situasi, maka dalam berpikir, orang tersebut akan menyusun hubungan antara bagian-bagian informasi yang direkam sebagai pengertian-pengertian.

Adapun menurut Ridwan (2021, hlm. 643) menyatakan bahwa berpikir kritis berarti proses kognitif individu yang bisa ditingkatkan melalui latihan secara terus menerus, dilatarbelakangi karena perbedaan kemampuan antara satu individu dengan individu lainnya. Berpikir kritis menurut Kurniasih dan Hakim (2020, hlm. 1136) didefinisikan sebagai kemampuan yang sangat krusial untuk dikembangkan, harapannya dengan kemampuan berpikir kritis dapat melatih proses menganalisis, mengevaluasi, dan menyelesaikan beragam persoalan. Oleh karena itu kemampuan berpikir kritis siswa perlu dirangsang sejak dini dan sangat krusial untuk dibiasakan. Adapun menurut Ma’rifah dan Mawardi (2022, hlm. 227) menyebutkan bahwa berpikir kritis berarti kemampuan seseorang dalam berpikir tingkat tinggi yang bertujuan untuk menyelesaikan suatu persoalan dan membiasakan dan mengembangkan kemampuan berpikir manusia.

Dari pendapat beberapa ahli mengenai pengertian berpikir kritis di atas, dapat dinyatakan bahwa berpikir kritis adalah suatu proses kegiatan interpretasi dan evaluasi yang terarah, jelas, terampil dan aktif tentang suatu masalah yang meliputi observasi, merumuskan masalah, menentukan keputusan, menganalisis dan melakukan penelitian ilmiah yang akhirnya menghasilkan suatu konsep. Kemampuan ini penting untuk dikembangkan pada siswa, mengingat kemampuan berpikir kritis mempengaruhi prestasi belajar dan membantu siswa memahami konsep.

b. Indikator Berpikir Kritis

Berpikir kritis adalah berpikir rasional dalam menilai sesuatu. Sebelum mengambil suatu keputusan atau melakukan suatu tindakan, maka dilakukan mengumpulkan informasi sebanyak mungkin tentang sesuatu tersebut. Pada dasarnya kemampuan berpikir kritis erat kaitannya dengan proses berpikir kritis dan indikator-indikatornya. Indikator berpikir kritis dapat dilihat dari karakteristiknya sehingga dengan memiliki karakteristik tersebut seseorang dapat dikatakan telah memiliki kemampuan berpikir kritis.

Nurhaswinda et al. (2025, hlm. 3931) menyatakan indikator berpikir kritis terbagi menjadi 4, yaitu: 1) Menyebut Masalah, 2) Menjelaskan Alasan, 3) Menggunakan Bukti/Data, 4) Menyimpulkan Secara Logis.

Menurut Facione (2013, hlm. 5) menyatakan bahwa ada 6 indikator berpikir kritis, diantaranya: 1) memaknai (*interpretation)* , 2) analisis *(analysis)*, 3) Evaluasi (*Evaluation)*, 4) Kesimpulan *(inference)*, 5) Penjelasan (*Explanation)*, 6) regulasi diri *(self-regulation)*.

Menurut Ennis dalam (Nabilla et al., 2024, hlm. 640), menyatakan bahwa indikator berpikir kritis antara lain: 1) Memberikan Penjelasan, 2) Membangun Keterampilan Dasar, 3) Menyimpulkan, 4) memberikan Penjelasan Lanjut, 5) Mangatur strategi dan Taktik.

Menurut Provitasari, et al. (2025, hlm. 236) menyatakan bahwa indikator berpikir kritis adalah sebagai berikut: 1) Menganalisis informasi, 2) Mengevaluasi argumen, 3) Menarik kesimpulan.

Menurut Sari dan Yulisetiani (2023, hlm. 168) menyatakan bahwa indicator berpikir kritis adalah sebagai berikut: a. Merumuskan Masalah, b. Memberikan Argument, c. Membuat Premis, d. Menarik Kesimpulan.

Berdasarkan beberapa indikator di atas, penelitian ini menggunakan indikator menurut Facione yang terdiri dari enam aspek, di antaranya: memaknai (*interpretation*), analisis (*analysis*), evaluasi (evaluation), kesimpulan (inference), penjelasan (*explanation*), dan regulasi diri *(self-regulation)*. Indikator tersebut menjadi panduan dalam mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa. Di bawah ini merupakan tabel mengenai indikator kemampuan berpikir kritis menurut Facione.

Tabel 2.2 **Indikator Kemampuan Berpikir Kritis Facione**

No	Indikator	Penjelasan
1.	Memaknai (*interpretation)*	Kemampuan untuk memahami dan mengekspresikan makna atau arti
2.	Analisis (*analysis)*	Kemampuan untuk mengidentifikasi dan menarik kesimpulan tentang hubungan antara pernyataan, pertanyaan, konsep dan beberapa hal lainnya.
3.	Evaluasi (*evaluation)*	Kemampuan yang mampu merangkum secara logika berkaitan dengan pernyataan, pertanyaan dan konsep.
4.	Kesimpulan (*inference)*	Kemampuan yang dapat mengidentifikasi semua bagian yang dibutuhkan untuk mengambil hasilnya.
5.	Penjelasan (*explanation)*	Kemampuan dalam memberikan alasan berdasarkan hasil yang diperoleh.
6.	Regulasi diri (*self-regulaiton)*	Kemampuan untuk melihat aktivitas kognitif seseorang dalam menyelesaikan persoalan.

Tabel 2.2 di atas menjelaskan mengenai detail keenam indikator menurut Facione yang akan dijadikan acuan dalam mengukur kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan demikian indikator ini menjadi hal yang sangat penting sebagai instrumen dalam penelitian ini.

B. Penelitian Terdahulu

Tinjauan Penelitian Terkait Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif dan Media Gamifikasi Berbagai. Penelitian dari Anggraeni et al. (2020, hlm. 36) penggunaan Model STAD dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis berdampak positif dengan hasil peningkatan rata-rata siswa dalam tes kemampuan berpikir kritis dengan Metode PTK dengan hasil setiap siklus yang menandakan adanya peningkatan berturut-turut 7,42; 75,48; 78,97. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) telah terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Penelitian tindakan kelas oleh Suparmini (2021, hlm. 67) pada pembelajaran Penjasorkes kelas VI SD menunjukkan peningkatan signifikan, dengan aktivitas belajar siswa berubah dari kategori "kurang aktif" menjadi "sangat aktif" dan ketuntasan belajar meningkat drastis dari 17% menjadi 100%. Sejalan dengan temuan tersebut, Sudarsana (2021) yang menerapkan model STAD pada pembelajaran matematika kelas IX SMP juga menemukan peningkatan daya serap (76,5% ke 80,5%) dan ketuntasan belajar (75% ke 85%), dengan siswa yang awalnya pasif menjadi lebih aktif dalam berdiskusi dan berkolaborasi.

Karma et al. (2023, hlm. 356) memberikan hasil dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD terhadap hasil belajar siswa memberikan hasil yang positif bahwa terinterpretasikan hasil belajar siswa lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu. Novitasari dan Dahlan (2025, hlm. 46) melakukan penelitian penggunaan STAD terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Menggunakan metode quasi-eksperimental dengan desain kelompok kontrol non-ekuivalen. Menghasilkan bahwa penggunaan model STAD lebih memberikan hasil skor berpikir kritis yang baik, dibandingkan dengan kelas yang menggunakan model konvensional. Penggunaan model ini berimplikasi positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dan proses belajar yang berorientasi pada siswa (*student-centered*). Penelitian Suparwasan (2021, hlm. 607) menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada mata pelajaran matematika, dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK)

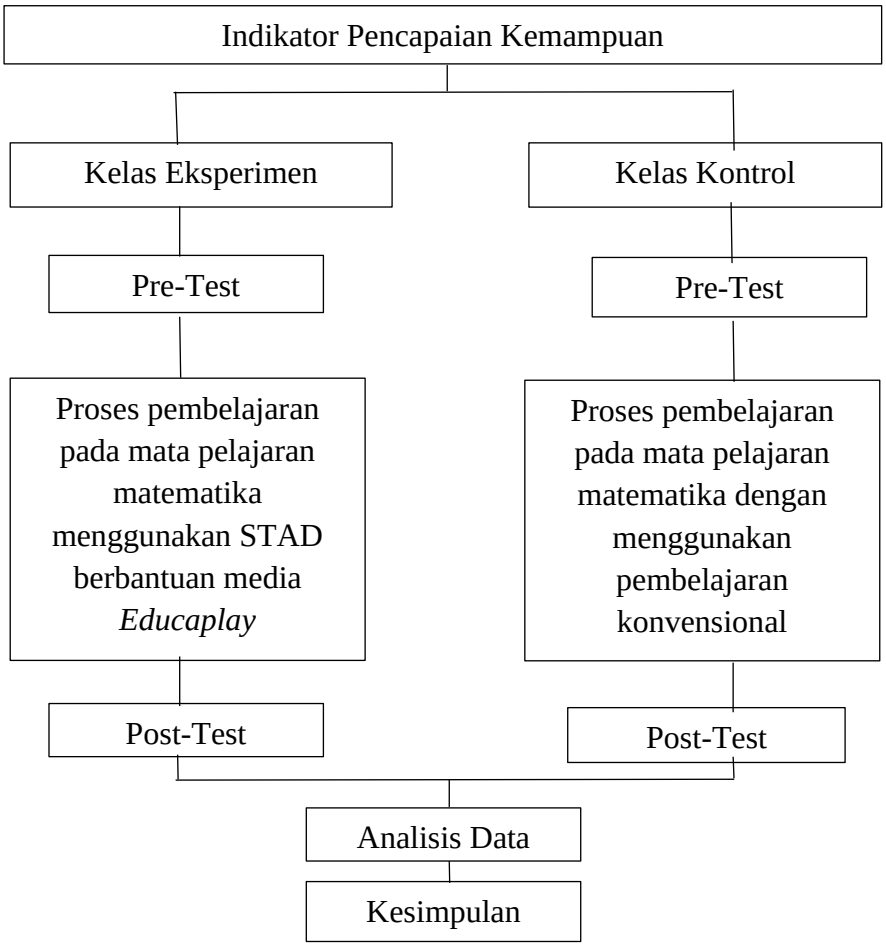
menunjukkan peningkatan hasil belajar sekaligus meningkatkan keaktifan siswa pada saat setelah proses implementasi model STAD dengan hasil skor keaktifan belajar 85%. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif STAD memiliki dampak positif terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. Selain model pembelajaran kooperatif, media gamifikasi juga berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Penelitian dari Aisyah dan Rahmawati (2024, hlm. 51) dengan menggunakan metode penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menyatakan bahwa diperoleh data bahwa minat belajar siswa di kelas IV UPT SPF SDI Unggulan BTN Pemda mengalami peningkatan. Peningkatan minat belajar siswa tersebut terjadi karena adanya penerapan media *Educaplay*. Siklus pertama menghasilkan persentase 72,7% dengan kategori baik, dan siklus kedua menghasilkan persentase 89,1% dengan kategori baik. Hasil observasi menunjukkan peningkatan sebesar 16,4% dalam minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dari siklus I ke siklus II Hal ini menjadi sebuah indikasi bahwa ketepatan media pembelajaran yang digunakan dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Penggunaan media *Educaplay* dalam penelitian Fernanda et al. (2024, hlm. 58) menyatakan bahwa penggunaan media *Educaplay* dapat meningkatkan hasil pembelajaran dengan menggunakan metode PTK dengan hasil setiap siklus yang menunjukkan peningkatan signifikan, setelah penggunaan media *Educaplay*. Penelitian dari Harizah dan Rahmiati (2025, hlm. 1397) dengan menggunakan metode kuantitatif serta desain quasi experimental. Menunjukkann hasil bahwa penggunaan media *educaplay* dalam pembelajaran memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa, dan menjadikan *educaplay* sebagai media yang dalam membantu ketermudahan merangkai materi melalui visualisasi.

Secara keseluruhan, penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa kombinasi model pembelajaran kooperatif seperti STAD dengan media gamifikasi seperti *Educaplay* dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Pendekatan ini mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, berkolaborasi, dan mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era modern.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan model atau pola konseptual mengenai teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi. Senada dengan pendapat Syahputri et al. (2023, hlm. 161) menyatakan bahwa kerangka berpikir merupakan landasan pemikiran dari suatu penelitian yang dirangkai berdasarkan kenyataan, observasi dan kajian literatur. Didalamnya berisikan teori, dalil atau konsep-konsep yang dijadikan acuan dalam suatu penelitian. Pada penelitian ini, variabel yang akan diteliti yaitu kemampuan berpikir kritis siswa. Sampel yang dilakukan menggunakan 2 kelas yaitu eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen menggunakan model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dengan berbantuan aplikasi *Educaplay*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Penelitian untuk memecahkan masalah tentang rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa. Kerangka pemikiran tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 2. 11 Kerangka Pemikiran

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Asumsi adalah anggapan atau dugaan yang diterima sebagai kebenaran sementara, yang belum tentu benar dan diperlukan bukti. Senada dengan pendapat Teti (2024, hlm. 152), asumsi merupakan anggapan yang belum terbukti kebenarannya dan memerlukan pembuktian secara langsung. Dalam berbagai bidang ilmu, asumsi sering kali menjadi dasar pemikiran atau hipotesis yang kemudian diuji melalui penelitian dan observasi. Dalam konteks akademik, asumsi memainkan peran penting sebagai pijakan awal dalam memahami suatu fenomena sebelum mendapatkan bukti empiris yang kuat. Sementara itu, dalam kehidupan sehari-hari, asumsi bisa membantu seseorang dalam mengambil keputusan cepat, meskipun tetap diperlukan kehati-hatian agar tidak terjebak dalam kesalahan persepsi. Oleh karena itu, penting untuk selalu bersikap kritis terhadap setiap asumsi yang dibuat dan berusaha mencari data atau fakta yang dapat mendukung atau membantahnya.

Asumsi dasar dalam penelitian ini kemampuan berpikir kritis siswa akan meningkat dengan menggunakan model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dengan berbantuan media *Educaplay* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan pernyataan sementara yang dirumuskan sebagai jawaban atas permasalahan penelitian, yang kebenarannya masih perlu diuji melalui data empiris. Menurut Abdullah dalam (Yam & Taufik, 2021, hlm. 97). Hipotesis adalah jawaban sementara yang hendak diuji kebenarannya melalui penelitian. Dalam dunia akademis, hipotesis berfungsi sebagai petunjuk arah yang mengarahkan proses investigasi ilmiah dan memberikan struktur pada keseluruhan studi. Perumusan hipotesis yang baik didasarkan pada landasan teoretis yang kuat, penelitian terdahulu, serta penalaran logis peneliti. Secara metodologis, hipotesis harus dirumuskan secara jelas, spesifik, dapat diuji, dan dinyatakan dalam bentuk hubungan antara variabel-variabel yang diteliti.

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

a) Hipotesis 1

H_0 : Tidak terdapat perbedaan antara kemampuan berpikir kritis yang menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *Educaplay* dengan model pembelajaran konvensional terhadap siswa.

H_1 : Terdapat perbedaan antara kemampuan berpikir kritis yang menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *Educaplay* dengan model pembelajaran konvensional terhadap siswa.

b) Hipotesis 2

H_0 : Tidak terdapat perbedaan peningkatan antara kemampuan berpikir kritis yang menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *Educaplay* dengan model pembelajaran konvensional terhadap siswa.

H_1 : Terdapat perbedaan peningkatan antara kemampuan berpikir kritis yang menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *Educaplay* dengan model pembelajaran konvensional terhadap siswa.