

**EFEKTIVITAS MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBASIS
BAAMBOOZLE TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS
MATEMATIKA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**RICHIA DEHA AZIZAH
NPM 2213053024**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

EFEKTIVITAS MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBASIS *BAAMBOOZLE* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MATEMATIKA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh

RICHIA DEHA AZIZAH

Masalah dalam penelitian ini yaitu rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV di SD Negeri 8 Metro Timur. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model *teams games tournament* berbasis *baamboozle* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian ini menggunakan *quasi eksperimental design* dengan jenis *non-equivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 58 peserta didik dengan seluruh populasi di jadikan sampel yaitu peserta didik kelas IVA dan IVB teknik penentuan sampel menggunakan sampel jenuh. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu melalui tes dan non tes. Data penelitian dikumpulkan melalui kegiatan *pretest*, *posttest* dan observasi. Analisis data dilakukan menggunakan perhitungan *N-Gain* untuk mengetahui efektivitas kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan adanya efektivitas model *teams games tournament* berbasis *baamboozle* terhadap kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *teams games tournament* berbasis *baamboozle* efektif terhadap kemampuan berpikir kritis matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Ajaran 2025/2026.

Kata kunci: *baamboozle*, kemampuan berpikir kritis, *teams games tournament*,

ABSTRACT

THE EFFECTIVENESS OF THE BAAMBOOZLE-BASED TEAMS GAMES TOURNAMENT MODEL ON THE CRITICAL THINKING SKILLS OF FOURTH GRADE ELEMENTARY SCHOOLS STUDENT IN MATHEMATICS

By

RICHIA DEHA AZIZAH

The problem in this study was the low critical thinking skills of fourth-grade students at SD Negeri 8 Metro Timur. This study aims to determine the effectiveness of the Baamboozle-based teams games tournament model on students' critical thinking skills. The method used in this study was an experiment with a quantitative approach. The research design uses a quasi-experimental design with a non-equivalent control group design. The population in this study consisted of 58 students, with the entire population serving as the sample, namely students in grades IVA and IVB. The sampling technique used was saturated sampling. The data collection techniques in this study were through tests and non-tests. The research data were collected through pretest, posttest, and observation activities. Data analysis was performed using N-Gain calculations to determine the effectiveness of students' critical thinking skills. The results of the study indicate the effectiveness of the Baamboozle-based teams games tournament model on critical thinking skills. Thus, it can be concluded that the Baamboozle-based teams games tournament model is effective for the mathematical critical thinking skills of fourth-grade students at SD Negeri 8 Metro Timur in the 2025/2026 academic year.

Key words: baamboozle, critical thinking, teams games tournament

**EFEKTIVITAS MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBASIS
BAAMBOOZLE TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS
MATEMATIKA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh

RICHIA DEHA AZIZAH

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul Skripsi

: EFEKTIVITAS MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBASIS *BAAMBOOZLE* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MATEMATIKA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Nama Mahasiswa

: *Richia Deha Azizah*

Nomor Pokok Mahasiswa : 2213053024

Program Studi

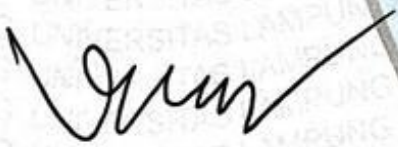
: S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

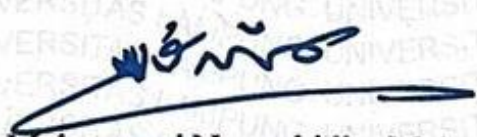
Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2


Dra. Erni, M.Pd.
NIP 196104061980102001


Jody Setya Hermawan, M.Pd.
NIP 199404062025211046

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

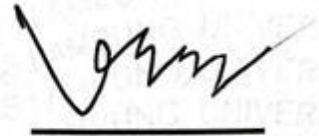

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si
NIP 197412202009121002



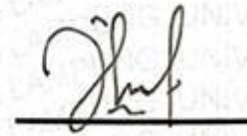
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dra. Erni, M.Pd.



Sekretaris : Jody Setya Hermawan, M.Pd.



Penguji Utama : Frida Destini, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Agus Meydianto, M.Pd.
NIP. 198705042014041001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 29 Januari 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Richia Deha Azizah
NPM : 2213053024
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Efektivitas Model *Teams Games Tournament* Berbasis *Baamboozle* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Kelas IV Sekolah Dasar” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Dengan demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 26 Januari 2026
Yang membuat pernyataan,



Richia Deha Azizah
NPM 2213053024

RIWAYAT HIDUP



Richia Deha Azizah lahir di Kibang, Lampung timur pada 16 Juni 2004. Peneliti merupakan anak tunggal dari pasangan Bapak Habib Ansori dan Ibu Tri Dewi Susilowati. Peneliti telah menyelesaikan pendidikan formal dari :

1. SD Negeri 1 Sumberrejo, Kecamatan Batanghari, Kabupaten Lampung Timur, Provinsi Lampung Lulus pada tahun 2016.
2. SMP Negeri 2 Metro, Kecamatan Metro Timur, Kota Metro, Provinsi Lampung Lulus pada tahun 2019.
3. SMA Negeri 4 Metro, Kecamatan Metro Timur, Kota Metro, Provinsi Lampung Lulus pada tahun 2022.

Pada tahun 2022 peneliti melanjutkan studi ke perguruan tinggi melalui jalur SNMPTN dan terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, di Universitas Lampung. Selama menempuh pendidikan perguruan tinggi, peneliti aktif mengikuti berbagai kegiatan organisasi dan turut berpartisipasi dalam sejumlah *event* kampus yang menunjang pengembangan *soft skill* dan jiwa kepemimpinan. Pada semester V peneliti terpilih mengikuti Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Kampus Mengajar 8 yang diselenggarakan oleh Kemendikbudristek pada tahun 2024. Selain itu, pada tahun 2025 peneliti melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Persekolahan di SDN 01 Pendowo Asri serta melaksanakan program Kuliah Kerja Nyata di Desa Pendowo Asri, Kecamatan Dente Teladas, Kabupaten Tulang Bawang, Provinsi Lampung.

MOTTO

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(Q.S. Al-Baqarah:286)

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”

(Q.S. Al-Insyirah:5)

“Orang lain gak akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories* nya. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun gak ada yang tepuk tangan, kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.”

(Fardi Yandi)

PERSEMBAHAN

Bismilahirrohmanirrohim

Alhamdulillahilabbil'amin, Segala puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas limpahan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kesabaran dan perjuangan. Dengan segala kerendahan hati, karya ini kupersembahkan kepada orang-orang teristimewa dalam hidupku.

Kepada Bapakku tercinta, **Habib Ansori**, sosok yang tak pernah lelah berjuang demi kebahagiaan dan masa depan anak. Terima kasih atas setiap kasih sayang, atas keringat yang tercurah, atas kerja keras dan pengorbanan yang tidak pernah terhitung. Setiap langkahku adalah cerminan dari nilai dan ketulusanmu, Bapak.

Kepada Ibuku tersayang, **Tri Dewi Susilowati**, wanita paling lembut yang selalu menghadirkan kasih dalam setiap doa dan pelukannya. Terima kasih atas kasih sayang yang tak pernah berkurang, atas kesabaran tanpa batas dan atas setiap doa yang menjadi kekuatan terbesarku. Setiap keberhasilanku adalah buah dari ketulusan dan cinta Ibu yang tiada tara.

Almamater tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan segala limpahan rahmat taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi yang berjudul “Efektivitas Model *Teams Games Tournament* Berbasis *Baamboozle* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Kelas IV Sekolah Dasar”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari dorongan dan bantuan berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM. ASEAN.Eng, Rektor Universitas Lampung, yang telah mengesahkan ijazah dan gelar sarjana.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan FKIP Universitas Lampung, yang telah mengesahkan skripsi peneliti.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, yang telah membantu dan memfasilitasi administrasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung, yang senantiasa membantu, memfasilitasi administrasi serta memotivasi dalam penyelesaian skripsi.
5. Dra. Erni, M.Pd., Ketua penguji dan dosen ahli validasi instrumen yang telah senantiasa meluangkan waktunya dalam membimbing, memberikan arahan, nasihat, saran dan memvalidasi instrumen serta memberikan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Jody Setya Hermawan, M.Pd., Sekretaris penguji sekaligus pembimbing akademik yang telah senantiasa meluangkan waktunya dalam memberikan

arahan, bimbingan, kritikan dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.

7. Frida Destini, M.Pd., Ketua penguji yang telah memberikan saran dan arahan dan kritikan dalam proses penyusunan skripsi ini.
8. Dosen dan tenaga kerja S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak pengetahuan dan pengalaman, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Siti Rupiah, S.Pd. Kepala SD Negeri 8 Metro Timur, yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian. Dan Irma Yunita Sari, S.Pd. serta Juwita Kusuma Dewi, S.Pd. Wali kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur, yang telah memberikan arahan dan bantuan selama pelaksanaan penelitian. Serta Peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur yang telah berpartisipasi aktif sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
10. Atut Dwi Sartika, S.Pd. Kepala SD Negeri 6 Metro Pusat, yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan uji instrumen.
11. *Famgecation* Kelas F, teman-teman seperjuangan yang telah kebersamai peneliti sejak awal perkuliahan hingga tahap akhir. Bersama kalian, peneliti belajar untuk melewati setiap rintangan, menghadapi tantangan, dan merayakan setiap keberhasilan. Kenangan dan perjuangan kita bersama akan selalu menjadi bagian tak terlupakan dalam perjalanan akademik ini.
12. Sahabat-sahabat kampus mengajarku Fatimatuz Zahro, Dinda Sindy Astuti, Amanda Deby Praditha dan Dhea Anisya Putri. Terimakasih sudah hadir untuk kebersamai peneliti dalam setiap tahapan penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas kontribusi, kerja sama, bantuan, dan dukungan yang tulus, senantiasa menguatkan dan memberi semangat di setiap langkah perjuangan ini.
13. Terakhir, terima kasih kepada diri sendiri, Richia Deha Azizah. Terimakasih telah bertahan dan tidak menyerah meski harus menempuh setiap langkah seorang diri. Perjuangan ini bukan hanya tentang meraih gelar atau menyelesaikan skripsi, tetapi juga tentang membalas doa, cinta,

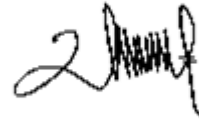
dan pengorbanan orang tua. Setiap tetes keringat, setiap malam yang dilewati dengan tekun adalah bukti kekuatan hati dan tekad yang telah membawa peneliti sampai pada titik ini.

14. Almamater tercinta, Universitas Lampung.

Semoga Allah SWT, selalu melindungi, memberkahi, serta membalas semua yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, namun peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro, 15 Oktober 2025

Peneliti



Richia Deha Azizah
NPM. 2213053024

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Belajar.....	10
1. Pengertian Belajar	10
2. Tujuan Belajar.....	11
3. Teori Belajar	11
B. Kemampuan Berpikir Kritis	16
1. Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis	16
2. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis.....	17
C. Model Pembelajaran	18
1. Pengertian Model Pembelajaran	18
2. Manfaat Model Pembelajaran.....	19
D. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	20
1. Pengertian model <i>Teams Games Tournament</i>	20
2. Langkah-Langkah model <i>Teams Games Tournament</i>	21
3. Kelebihan dan Kekurangan model <i>Teams Games Tournament</i>	23
E. Media Pembelajaran.....	25
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	25
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	26
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	27
4. Manfaat Media Pembelajaran	28
F. Media <i>Baamboozle</i>	29
1. Pengertian Media <i>Baamboozle</i>	29
2. Fitur-Fitur Media <i>Baamboozle</i>	30
3. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Baamboozle</i>	33
G. Pembelajaran Matematika SD.....	35

1. Pengertian Matematika	35
2. Tujuan Pembelajaran Matematika	36
3. Karakteristik Pembelajaran Matematika SD	37
H. Penelitian Relevan	38
I. Kerangka Pikir	40
J. Hipotesis Penelitian	41
 III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Desain Penelitian	42
B. <i>Setting</i> Penelitian	43
C. Prosedur Penelitian	44
D. Populasi dan Sampel.....	45
1. Populasi.....	45
2. Sampel	46
E. Variabel Penelitian, Definisi Operasional dan Definisi Konseptual	46
1. Variabel Penelitian.....	46
2. Definisi Konseptual.....	47
3. Definisi Operasional.....	48
F. Teknik Pengumpulan Data	49
1. Teknik Tes	49
2. Teknik Non Tes	50
G. Instrumen Penelitian	51
1. Uji Prasyarat Instrumen	55
H. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	59
1. Uji Persyaratan Analisis Data	59
2. Teknik Analisis Data Kuantitatif	60
3. Uji Hipotesis	62
 IV. PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	64
1. Deskripsi Data Hasil Penelitian	64
2. Hasil Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Model <i>Teams Games Tournament</i>	71
3. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	72
B. Pembahasan	76
C. Keterbatasan Penelitian	85
 V. KESIMPULAN	
A. Kesimpulan	87
B. Saran	87
 DAFTAR PUSTAKA.....	89
 LAMPIRAN	95

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data tes awal kemampuan berpikir kritis peserta kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur tahun pelajaran 2025/2026	4
2. Langkah-Langkah Model <i>Teams Games Tournament</i>	22
3. Data jumlah populasi peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur tahun pelajaran 2025/2026	45
4. Kisi-kisi instrumen tes kemampuan berpikir kritis	51
5. Kisi-kisi penilaian aktivitas peserta didik dengan model <i>Teams Games Tournament</i> Berbasis media <i>baamboozle</i>	52
6. Rubrik penilaian aktivitas peserta didik dengan model <i>Teams Games Tournament</i> Berbasis media <i>baamboozle</i>	53
7. Interpretasi Koefisien Validitas	55
8. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Tes Butir Soal.....	56
9. Koefisien Reliabilitas	56
10. Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	58
11. Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	58
12. Interpretasi Daya Beda Soal	59
13. Hasil Uji Daya Beda Soal	59
14. Nilai Kemampuan Berpikir Kritis.....	61
15. Interpretasi Kategori <i>N-Gain</i>	62
16. Deskripsi Hasil Penelitian Kelas Kontrol.....	64
17. Deskripsi Hasil Penelitian Kelas Eksperimen.....	64
18. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	65
19. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	66
20. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	67

21. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	68
22. Rata-rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok	
Eksperimen dan Kelompok Kontrol	70
23. Persentase Kemampuan Berpikir kritis.....	71
24. Rekapitulasi Keterlaksanaan Model <i>Teams Games Tournament</i>	72
25. Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas	
Eksperimen dan Kelas Kontrol	73
26. Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas	
Eksperimen dan Kelas Kontrol	74
27. Hasil Uji N-Gain <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	75
28. Hasil Uji N-Gain <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Halaman utama web <i>Baamboozle</i>	31
2. Memilih permainan yang sesuai dengan topik.....	31
3. Folder Soal Baru.....	32
4. Folder untuk membuat soal secara mandiri.....	32
5. Kerangka Pikir Penelitian.....	41
6. Desain Penelitian	43
7. Diagram Batang Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	66
8. Diagram Batang Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	67
9. Diagram Batang Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	69
10. Diagram Batang Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	69
11. Diagram Batang Nilai Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	70
12. Pelaksanaan Pembelajaran dengan model <i>Teams Games Tournament</i> Berbasis <i>Baamboozle</i>	80
13. Desain <i>Baamboozle</i> Kelas Eksperimen	81
14. Kartu Soal pada <i>Baamboozle</i>	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	95
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pedahuluan.....	96
3. Soal Penelitian Pendahuluan	97
4. Rubrik Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis	98
5. Hasil Tes Awal Kemampuan Berpikir Kritis Pra Penelitian Kelas IV A	99
6. Hasil Tes Awal Kemampuan Berpikir Kritis Pra Penelitian Kelas IV B	100
7. Surat Validasi Instrumen.....	101
8. Surat Izin Uji Coba Instrumen	102
9. Surat Balasan Izin Uji Coba Instrumen.....	103
10. Surat Izin Penelitian	104
11. Surat Balasan Izin Penelitian.....	105
12. Modul Ajar Kelas Eksperimen	106
13. Modul Ajar Kelas Kontrol	113
14. Soal Uji Coba Instrumen.....	118
15. Media <i>Baamboozle</i>	121
16. Kisi-kisi Instrumen tes	122
17. Jawaban Uji Coba Instrumen	123
18. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas.....	124
19. Rekapitulasi Hasil Uji Reabilitas Soal	125
20. Rekapitulasi Uji Daya Beda Soal.....	126
21. Rekapitulasi Uji Tingkat Kesukaran	127
22. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	128
23. Lembar Penilaian Aktivitas Peserta Didik	129

24. Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik Kelas Kontrol	126
25. Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	133
26. Hasil Observasi Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Model TGT P1	134
27. Hasil Observasi Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Model TGT P2	134
28. Hasil Observasi Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Model TGT P3	135
29. Rekapitulasi Hasil Penilaian Aktivitas Peserta Didik	136
30. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	137
31. Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	139
32. Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	140
33. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	141
34. Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	142
35. Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	142
36. Tabel Nilai-Nilai <i>r Product Moment</i>	143
37. Dokumentasi Aktivitas Penelitian	144

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menghadapi era modern seperti saat ini, diperlukan sistem pendidikan yang mampu membekali peserta didik dengan keterampilan-keterampilan belajar, salah satunya yaitu kemampuan berpikir kritis. Pada konteks ini, kemampuan berpikir kritis menjadi aspek esensial karena mendukung peserta didik dalam merumuskan solusi atas berbagai persoalan yang dihadapi selama proses pembelajaran. Menurut Juliyantika & Batubara (2022) secara umum, berpikir kritis dapat dipahami sebagai proses berpikir yang melibatkan identifikasi masalah, analisis, pemecahan masalah, evaluasi, penarikan kesimpulan, serta pengambilan keputusan berdasarkan pada penelaahan terhadap permasalahan tertentu. Menurut Shafa (2025) berpikir kritis dapat membuat peserta didik mempelajari masalah secara sistematis, menghadapi banyak rintangan dengan cara yang sistematis dan terorganisasi, merumuskan pertanyaan inovatif, dan merancang solusi yang tepat atas permasalahan yang dihadapi. Keterampilan berpikir kritis sangat penting dikuasai oleh peserta didik agar peserta didik lebih terampil dalam menyusun sebuah argumen, memeriksa kredibilitas sumber, atau membuat keputusan.

Pemerintah merancang kurikulum merdeka sebagai respons terhadap tuntutan pembelajaran era abad 21. Menurut Mardhiyah dkk., (2021) keterampilan abad 21 ini terbentuk dari hasil penelitian yang terus dilakukan oleh institusi dunia yang tergabung dalam *Assessment & Teaching of 21 Century Skills (ATC21S)* yang mengelompokkan kecakapan abad 21 mencakup 4C (*Critical Thinking, Creativity, Communication And Collaboration*) serta memberikan jawaban atas kebutuhan yang diperlukan dalam pembelajaran agar peserta didik mampu berkembang di era digital seperti saat ini di mana peserta didik menjadi pusat kegiatan belajar.

Menurut Halimatussa'diah dkk., (2020) salah satu mata pelajaran yang bisa mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik adalah matematika. Matematika memiliki peranan penting dalam membentuk dan mengembangkan keterampilan berpikir nalar, logis, sistematis dan kritis. Menurut Bella dan Setiawan, (2025) pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk dipelajari oleh semua orang, karena hampir semua dalam bidang kehidupan akan melibatkan matematika atau menghitung. Matematika menjadi sangat penting dipelajari sejak dini terutama untuk anak di usia sekolah dasar.

Namun, kemampuan berpikir kritis peserta didik Indonesia masih rendah. Menurut Budiarti (2023) salah satu upaya untuk mengukur dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis adalah melalui *Programme for International Student Assessment (PISA)*. Dalam konteks ini, analisis proses berpikir kritis peserta didik menggunakan Soal PISA menjadi hal yang relevan dan signifikan untuk dieksplorasi. Melalui penerapan Soal PISA, para pendidik dapat mengidentifikasi sejauh mana peserta didik mampu menerapkan aspek berpikir kritis dalam pemecahan masalah. Proses analisis ini mencakup evaluasi terhadap kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi informasi penting, merumuskan argumen yang kuat, melakukan analisis kritis terhadap berbagai sudut pandang, serta menyajikan solusi atau rekomendasi yang didasarkan pada pemahaman yang mendalam. Adapun penelitian terdahulu mengenai PISA menunjukkan bahwa 75% peserta didik tidak dapat menyelesaikan masalah matematika kontekstual dengan tepat (belum selesai). Peserta didik berhenti dan merasa sudah selesai ketika sudah dapat menyelesaikan masalah secara matematis, tetapi solusi matematis tersebut belum menjawab masalah kontekstual yang diminta.

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, pemahaman terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik sangatlah penting. Peningkatan kualitas pendidikan dan persiapan peserta didik menghadapi tantangan global akan sangat bergantung pada sejauh mana kemampuan berpikir kritis ini dapat

dikembangkan dan ditingkatkan. Akan tetapi pada tahun 2022 hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) yang dirilis oleh OECD, (2023) menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis skor literasi matematika peserta didik Indonesia berada pada angka 366, turun dari tahun 2018 (379), dan jauh di bawah rata-rata negara OECD yang mencapai 472 poin. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik Indonesia masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal matematika yang bersifat kontekstual dan menuntut penalaran tinggi.

Namun kenyataannya, kemampuan berpikir kritis matematika peserta didik masih rendah akibat proses pembelajaran yang belum efektif dan efisien. Peserta didik hanya terbiasa mengerjakan soal yang tergolong menengah hingga bawah, jarang sekali disajikan soal dengan tingkat tinggi (HOTS). Akibatnya, jika pendidik memerintahkan peserta didik untuk maju melakukan sesuatu, hanya ada satu atau dua peserta didik yang berpartisipasi untuk melakukan perintah dari pendidik. Permasalahan terkait rendahnya kemampuan berpikir kritis matematika peserta didik, peneliti temui di SD Negeri 8 Metro Timur. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis matematika peserta didik di kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur, peneliti melakukan observasi pendahuluan yang dilakukan pada Selasa, 22 Juli 2025. Observasi dilakukan dengan mengamati keterlaksanaan setiap indikator kemampuan berpikir kritis pada masing-masing peserta didik.

Pada penelitian ini indikator berpikir kritis yang peneliti gunakan mengacu kepada indikator menurut Jacob and Sam (2008) yakni 1). *clarification* (merumuskan masalah dengan tepat dan jelas), 2). *asement* (menemukan pertanyaan yang penting dalam masalah), 3). *inference* (membuat kesimpulan berdasarkan informasi yang telah dipeleh), 4). *strategies* (menyelesaikan masalah dengan berpikir terbuka). Indikator tersebut nantinya akan dihitung menggunakan rubrik penilaian kemampuan berpikir kritis.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul dalam pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur, yaitu: (1) kemampuan berpikir kritis peserta didik masih rendah, (2) peserta didik mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal cerita terutama pada indikator *assessment*, (3) pendidik belum menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, (4) pendidik belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Baamboozle*, (5) pembelajaran masih didominasi metode ceramah serta penugasan yang membuat peserta didik pasif.

Permasalahan tersebut sejalan dengan data yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis matematika peserta didik di kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur tahun pelajaran 2025/2026 masih tergolong rendah. Rendahnya kemampuan berpikir kritis matematika peserta didik dapat dilihat dari tabel kemampuan berpikir kritis peserta didik yang disajikan sebagai berikut.

Tabel 1. Data Tes Awal Kemampuan Berpikir Kritis Kelas IV Pelajaran Matematika SD Negeri 8 Metro Timur

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Indikator Berpikir Kritis	Persentase Rata-Rata Indikator	Persentase Rata-Rata Kelas
IV A	29 Orang	<i>Clarification</i>	64,00	56,00
		<i>Assessment</i>	47,00	
		<i>Inference</i>	58,00	
		<i>Strategis</i>	53,00	
IV B	29 Orang	<i>Clarification</i>	60,00	53,00
		<i>Assessment</i>	48,00	
		<i>Inference</i>	55,00	
		<i>Strategis</i>	51,00	

Sumber : Analisis Peneliti

Berdasarkan tabel 1 di atas, tes awal kemampuan berpikir kritis matematika kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur. Kelas IV A memiliki rata-rata presentase tertinggi yaitu 56,00 dan kelas IV B memiliki rata-rata terendah dengan presentase 53,00. Berdasarkan hasil presentase yang diperoleh, kemampuan berpikir kritis kedua kelas termasuk ke dalam kriteria kurang kritis. Berdasarkan keempat indikator berpikir kritis di atas, keterampilan berpikir kritis peserta didik terendah berada pada indikator aspek kedua yaitu,

memberikan alasan untuk menghasilkan argumen, karena indikator aspek kedua peserta didik merasa kesulitan dalam memberikan argumen atau pendapatnya mengenai jawaban dari soal dengan rata-rata presentase dari keempat indikator hanya 48,00 saja yang menguasai.

Rendahnya kemampuan berpikir kritis matematika peserta didik karena peserta didik kurang termotivasi saat melakukan pembelajaran, pendidik belum menggunakan model pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik serta belum menggunakan media berbasis web seperti *Baamboozle* dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, dalam pembelajaran peserta didik jarang dilibatkan dalam kegiatan belajar secara kelompok. Pembelajaran pun tidak pernah dilakukan dengan permainan, padahal dengan bermain anak akan merasa senang, dan semangat sehingga pembelajaran tidak terasa pasif.

Salah satu solusi yang dinilai efektif dalam mengatasi permasalahan tersebut utamanya dalam pembelajaran abad ke-21 yakni penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Menurut Shafa (2025) model *Teams Games Tournament* menitik beratkan terhadap keterlibatan aktif peserta didik, di mana setiap individu diberi ruang untuk berperan pada kegiatan pembelajaran sekaligus mengasah kemampuan berpikir kritis melalui kegiatan belajar pada kelompok serta permainan turnamen (*games tournament*) dengan memecahkan persoalan pada soal-soal sesuai indikator berpikir kritis seperti kemampuan untuk memecahkan masalah, menganalisis informasi secara sistematis, serta menarik kesimpulan dari suatu permasalahan.

Sedangkan menurut Nurkholifah dkk., (2024) mengartikan bahwa model *Teams Games Tournament* ialah model pembelajaran yang terpusat pada peserta didik (*student centered*). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* memungkinkan peserta didik mampu berpikir kritis, menjawab pertanyaan, serta membantu sesama. Namun dalam pelaksanaannya, model ini tidak akan berjalan dengan baik apabila tidak dibantu dengan sebuah media pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran tidak hanya

membuat proses belajar terasa lebih menarik dan menyenangkan, namun juga berperan dalam mengembangkan keterampilan digital peserta didik yang diperlukan di era modern ini.

Pemilihan model pembelajaran dengan bantuan penggunaan media sebagai pendukung memiliki peran yang sangat penting agar tercapai tujuan pembelajaran. Menurut Wulandari dkk., (2023) media pembelajaran berguna sebagai alat bantu yang dapat menyederhanakan proses pembelajaran atau menyampaikan informasi pembelajaran.

Oleh sebab itu, pemilihan media harus benar-benar tepat agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah dimana dengan pemanfaatan media pembelajaran ini, akan menunjang efektivitas, efisiensi dan juga daya tarik dalam pembelajaran. Media yang memungkinkan dimediasi oleh pendidik untuk memaksimalkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Salah satu media yang dapat menunjang model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yaitu media *Baamboozle* berbasis teknologi.

Menurut Kamila dkk., (2025) *Baamboozle* adalah sebuah platform yang dapat digunakan guru dalam merancang kuis atau permainan edukatif yang dapat dimainkan secara individu maupun dalam kelompok. Keunggulan *Baamboozle* terletak pada fitur kuisnya yang menarik dan interaktif, sehingga suasana belajar dapat menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Menurut Salsanila dan Faisal (2025) dengan kemudahan penggunaannya baik secara perorangan maupun kelompok, *Baamboozle* efektif dalam membangkitkan semangat peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Suasana belajar yang kompetitif namun tetap santai melalui kuis interaktif ini mendorong peserta didik untuk lebih aktif memahami dan menguasai materi yang diajarkan. Oleh karena itu, peneliti menggunakan model *Teams Games Tournament* berbasis media *Baamboozle* untuk menyampaikan kuis permainan, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan melalui sebuah kelompok permainan.

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Palupi dan Rahayu (2021) menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran *Group Investigation*. Hal ini membuktikan bahwa *Teams Games Tournament* berpotensi kuat dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran matematika. Selain itu, penelitian oleh Maulana (2021) menemukan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Baamboozle* berpengaruh positif terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik. Meskipun variabel terikat yang diteliti berbeda, hasil tersebut memperlihatkan bahwa integrasi media *Baamboozle* dalam *Teams Games Tournament* mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif sehingga layak untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Efektivitas model *Teams Games Tournament* Berbasis *Baamboozle* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kemampuan berpikir kritis matematika peserta didik kelas IV masih rendah.
2. Kurangnya kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal cerita berdasarkan kemampuan berpikir kritis seperti rendahnya persentase terlihat pada indikator *assesment*.
3. Pendidik belum menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran.
4. Pendidik belum menerapkan media berbasis teknologi web seperti *Baamboozle* dalam pembelajaran.
5. Pendidik masih menerapkan pembelajaran yang konvensional dengan

metode ceramah dan penugasan yang dibuktikan dari hasil observasi pembelajaran ketika dikelas IV.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbasis *Baamboozle* (X).
2. Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Ajaran 2025/2026 (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah terdapat efektivitas model *Teams Games Tournament* Berbasis *Baamboozle* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Ajaran 2025/2026 ?.”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas model *Teams Games Tournament* Berbasis *Baamboozle* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Ajaran 2025/2026.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini secara teoretis diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap perkembangan kegiatan pembelajaran, khususnya terkait model, media dan kemampuan berpikir kritis matematika peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbasis media *Baamboozle*.

2. Manfaat Praktis

a. Peserta didik

Penelitian ini dapat membantu peserta didik lebih bersemangat dan aktif dalam belajar matematika. Dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbasis *Baamboozle* peserta didik terlibat dalam suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif dan kolaboratif sehingga kemampuan berpikir kritis peserta didik meningkat.

b. Pendidik

Penelitian ini memberikan masukan bagi pendidik dalam memilih strategi dan media pembelajaran yang inovatif serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* berbasis *Baamboozle* pendidik lebih mudah menciptakan suasana belajar yang interaktif dan variatif. Dampaknya pendidik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran matematika.

c. Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi kepala sekolah dalam mendorong pendidik menggunakan model *Teams Games Tournament* berbasis *Baamboozle* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, serta pertimbangan dalam pengembangan kebijakan pembelajaran berbasis teknologi di sekolah.

d. Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam menambah wawasan dan pengetahuan tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbasis *Baamboozle* yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Penggunaan media *Baamboozle* membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses perubahan individu melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya, yang dapat mengarah pada perubahan positif maupun negative. Menurut Ariani dkk., (2022) belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar juga merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Sejalan dengan pendapat Edward dalam Azani dkk., (2024) belajar merupakan proses untuk memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan, memperbaiki sikap dan perilaku, serta memperkuat kepribadian seseorang. Menurut ahli Slameto dalam Suarim dan Neviyarni (2021) belajar didefinisikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses interaksi individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan relatif permanen dalam pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun kepribadian. Perubahan ini terjadi melalui pengalaman dan latihan, serta menjadi dasar bagi pengembangan diri secara menyeluruh.

2. Tujuan Belajar

Tujuan belajar adalah untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru serta memperbaiki cara berpikir pada setiap individu. Menurut Taliak (2021) tujuan belajar diartikan sebagai kondisi yang diinginkan setelah peserta didik selesai melakukan kegiatan belajar. Situasi ini menjadi rujukan dalam menentukan berhasil tidaknya proses pembelajaran yang telah dilakukan. Tujuan belajar harus dibuat secara jelas dengan memperhatikan tingkat perkembangan peserta didik, supaya kegiatan belajar dapat berlangsung secara optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Festiawan (2020) bahwa ada beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam menetapkan tujuan pembelajaran yaitu jelas, urgensi, tingkat kesulitan yang diatur sedemikian rupa serta kesesuaian tujuan dengan tingkat perkembangan peserta didik. Menurut Herawati (2020) ada 3 jenis tujuan belajar yaitu mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep keterampilan, dan pembentukan sikap. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan belajar mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah kondisi yang diharapkan tercapai setelah peserta didik melalui proses pembelajaran, yang berfungsi sebagai tolok ukur keberhasilan kegiatan belajar. Tujuan tersebut harus dirumuskan secara jelas, sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, serta mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

3. Teori Belajar

Pemahaman terhadap teori belajar sangat penting bagi pendidik karena dapat membantu mengetahui bagaimana peserta didik memperoleh pengetahuan serta bagaimana cara meningkatkan kualitas proses belajarnya. Dengan memahami teori belajar, pendidik dapat merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara

lebih efektif dan optimal. Teori belajar dapat dikelompokkan menjadi beberapa bagian yaitu sebagai berikut:

a. Teori Behaviorisme

Teori behaviorisme merupakan salah satu aliran belajar yang memberikan perhatian utama pada aspek perubahan perilaku yang tampak sebagai hasil dari proses belajar. Menurut Nurlina dkk., (2021) behaviorisme dalam pembelajaran dipahami sebagai cara menjelaskan peristiwa di lingkungan sekitar untuk memprediksi perilaku seseorang, bukan menitik beratkan pada aspek internal seperti pikiran maupun perasaan. Hal ini sejalan dengan pendapat Hasan dkk., (2021) yang menyatakan bahwa proses belajar dapat dikatakan terjadi apabila terdapat perubahan perilaku peserta didik yang dapat diamati. Adapun menurut Afnanda (2023) menegaskan bahwa dalam teori behaviorisme peserta didik dipandang sebagai penerima pengetahuan yang pasif, sehingga pendidik berperan penting dalam menyampaikan pengetahuan secara efisien dan efektif.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa teori behaviorisme menekankan pada perubahan perilaku sebagai indikator hasil belajar. Perubahan tersebut muncul melalui interaksi peserta didik dengan lingkungannya, di mana rangsangan (stimulus) yang diberikan akan menghasilkan respons yang dapat diamati secara nyata sebagai wujud keberhasilan belajar.

b. Teori Kognitivisme

Teori kognitivisme menekankan bahwa belajar bukan sekadar perubahan perilaku yang dapat diamati, melainkan proses mental yang terjadi secara aktif dalam diri peserta didik. Menurut pandangan ini, pengetahuan dibangun melalui interaksi peserta didik dengan lingkungannya. Sebagaimana dalam *Social*

Learning Theory, Bandura (1977) dijelaskan bahwa perilaku belajar dapat diperoleh melalui pengamatan (*observational learning*) terhadap model, baik pendidik maupun teman sebaya.

Bandura menekankan bahwa tidak hanya observasi yang penting, tetapi juga proses internal seperti perhatian, memori/retensi, reproduksi perilaku, dan motivasi. Dalam konteks *Teams Games Tournament*, peserta didik berinteraksi dalam kelompok, mengamati kelompok lain, melihat bagaimana teman-teman memecahkan masalah, kemudian mencoba menerapkannya dalam kelompok mereka sendiri. Ini menunjukkan bahwa teori Bandura sangat cocok untuk mendukung penggunaan model *Teams Games Tournament* yang menekankan interaksi sosial dan tutor sebaya. Selain itu, keberhasilan atau pengalaman positif teman sebaya bisa menjadi sumber *vicarious reinforcement* yang memperkuat keterlibatan peserta didik.

Sejalan dengan pendapat Baharuddin dalam Nurlina dkk., (2021), proses belajar yang dialami manusia tidak semata-mata berupa respons terhadap stimulus, melainkan melibatkan mekanisme pengaturan diri yang dikelola oleh otak. Hal ini sejalan dengan pendapat Hasan dkk., (2021) yang menyatakan bahwa teori belajar kognitif berkaitan dengan pengorganisasian aspek kognitif dan persepsi untuk mencapai pemahaman. Selain itu, teori kognitivisme juga menekankan peran peserta didik dalam menghadapi bentuk pembelajaran yang lebih kompleks. Seperti yang dikemukakan oleh Afnanda (2023) menegaskan bahwa teori kognitivisme memberikan penjelasan mengenai pembelajaran yang lebih kompleks, seperti penalaran, pemecahan masalah, berpikir kritis, serta pemrosesan informasi.

c. Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme memandang belajar sebagai proses aktif di mana peserta didik membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Menurut Thobroni dalam Hasan dkk., (2021) konstruktivisme merupakan teori yang memberikan kebebasan kepada individu untuk memenuhi kebutuhan belajarnya dengan kemampuan menemukan sendiri apa yang diinginkan, dengan tetap memanfaatkan bantuan fasilitas dari orang lain.

Tokoh penting dalam aliran konstruktivisme adalah Lev S. Vygotsky dengan teori sosiokultural yang menekankan bahwa perkembangan kognitif seseorang dipengaruhi oleh interaksi sosial, budaya, dan bahasa. Vygotsky (1978) memperkenalkan konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), yaitu jarak antara kemampuan yang dapat dicapai peserta didik secara mandiri dengan kemampuan yang dapat dicapai melalui bimbingan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu. Dalam proses ini diperlukan adanya *scaffolding*, yaitu bantuan sementara yang diberikan untuk membantu peserta didik, yang kemudian dikurangi seiring meningkatnya kemandirian peserta didik. Selain itu, Vygotsky juga menegaskan bahwa bahasa merupakan alat penting dalam proses berpikir karena melalui komunikasi, peserta didik dapat mendiskusikan, mengklarifikasi, dan menginternalisasi konsep baru.

Adapun pendapat Afnanda (2023) menegaskan bahwa konstruktivisme menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam pembelajaran, yaitu dengan cara mengonstruksi pengetahuan melalui kegiatan menjabarkan, mengintegrasikan, dan menyusun kembali informasi, bukan sekadar menerima pengetahuan secara pasif dari pendidik. Sejalan dengan itu, Nurlina dkk., (2021) menjelaskan bahwa konstruktivisme

merupakan pendekatan belajar yang meyakini bahwa peserta didik secara aktif menyusun pemahamannya sendiri, di mana realitas ditentukan oleh pengalaman yang dialaminya.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa teori konstruktivisme menekankan peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan, sehingga pengetahuan tidak diberikan secara instan, melainkan dikonstruksi sesuai dengan kebutuhan serta pengalaman pribadi masing-masing individu.

d. Teori Humanisme

Teori humanisme menempatkan peserta didik sebagai individu yang utuh dan berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil akademik, tetapi juga pada perkembangan kepribadian dan potensi diri. Rohmah (2021) menjelaskan bahwa dalam perspektif humanisme, pembelajaran harus dimulai dan diarahkan untuk memanusiakan manusia. Sejalan dengan pendapat Afnanda (2023) menekankan bahwa teori humanisme berfokus pada pembentukan pribadi peserta didik sesuai dengan tujuan pendidikan yang ideal serta menekankan proses belajar yang bermakna. Selain itu, teori ini juga menyoroti pentingnya keterkaitan materi pembelajaran dengan pengalaman yang telah dimiliki peserta didik sebelumnya. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh Hasan dkk., (2021) menyatakan bahwa dalam teori humanisme, materi pembelajaran hendaknya dikaitkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik sebelumnya.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan teori yang digunakan oleh peneliti yaitu teori kognitivisme. Teori kognitivisme dipilih karena sejalan dengan penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* yang menekankan aktivitas berpikir aktif dalam kelompok dan menciptakan proses sosial melalui interaksi dengan orang lain sebagai tutor sebaya. serta penggunaan media *Baamboozle* yang menciptakan stimulus berupa permainan interaktif. Keduanya mendorong peserta didik untuk mengolah informasi, menganalisis masalah, serta menyusun strategi penyelesaian sesuai dengan prinsip teori kognitivisme.

B. Kemampuan Berpikir Kritis

1. Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan untuk kritis dan objektif mempertimbangkan informasi, argumen, dan bukti yang diberikan. Menurut Ariadila (2023) kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari dan juga dalam dunia akademik. Keterampilan ini melibatkan kemampuan menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, dan membuat kesimpulan berdasarkan bukti yang tersedia. Sedangkan menurut Nisa dkk., (2024) berpikir kritis merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam proses berpikir dengan cara menganalisis, menghubungkan, menganalisis serta mengkreasikan berbagai aspek dalam situasi atau terhadap permasalahan yang diberikan.

Menurut Fauziyah (2020) berpikir kritis merupakan terjadinya proses berpikir untuk mengolah pengetahuan yang diperoleh secara terorganisir dengan cara mengkritisi memilih, memecahkan suatu masalah, membuat sebuah keputusan, mengevaluasi adanya fakta atau asumsi serta logika dengan alasan yang rasional dan dapat dipertanggungjawabkan. Hal ini sejalan dengan Anugraheni (2019) berpikir kritis adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam proses berpikir dengan cara menganalisis,

menghubungkan, menganalisis serta mengkreasikan berbagai aspek dalam situasi atau terhadap permasalahan yang diberikan. Maka dari itu berpikir kritis merupakan proses berpikir untuk dapat menganalisis, memecahkan suatu masalah, mengevaluasi dan membuat keputusan berdasarkan masalah yang telah dikaji.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan mengolah informasi secara logis dan rasional. Keterampilan ini melibatkan kemampuan menganalisis dan mengevaluasi informasi, memahami argumen, dan membuat kesimpulan berdasarkan bukti yang tersedia. Keterampilan berpikir kritis juga melibatkan kemampuan untuk mempertanyakan informasi dan mengidentifikasi kesalahan dalam berpikir.

2. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis

Keterampilan berpikir kritis seseorang dapat diukur dengan melihat beberapa hal yang menjadi indikasi bahwa seseorang tersebut memiliki keterampilan berpikir kritis. Menurut Jacob *and* Sam (2008) indikator berpikir kritis yaitu.

- a. *Clarification*, merumuskan pokok-pokok permasalahan dengan tepat dan jelas
- b. *Assessment*, memberikan alasan untuk menghasilkan argumen yang benar
- c. *Inference*, menarik kesimpulan dengan jelas dan logis dari hasil penyelidikan
- d. *Strategies*, menyelesaikan masalah dengan beragam alternatif penyelesaian.

Indikator kemampuan berpikir kritis menurut Facione (2015) yang dikembangkan dapat digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik. Terdapat enam indikator kemampuan berpikir kritis menurut Facione (2015) yaitu meliputi *interpretation*, *analysis*, *evaluation*, *inference*. Berikut penjelasan dari indikator tersebut.

- a. *Interpretation*, dapat menuliskan apa yang ditanyakan soal dengan jelas dan tepat.
- b. *Analysis*, dapat menuliskan hubungan konsep-konsep yang

- digunakan dalam menyelesaikan soal.
- c. *Evaluation*, dapat menuliskan penyelesaian soal.
 - d. *Inference*, dapat menyimpulkan dari apa yang ditanyakan secara logis.
 - e. *Explanation*, dapat memberikan alasan tentang kesimpulan yang diambil.

Pendapat lain dikemukakan Hanafi (2023) menyatakan bahwa indikator-indikator berpikir kritis adalah sebagai berikut.

- a. Peserta didik mampu menggunakan berbagai alasan secara efektif.
- b. Peserta didik mampu menggunakan cara berpikir secara sistem
- c. Peserta didik mampu membuat penilaian dan keputusan
- d. Peserta didik mampu menafsirkan permasalahan dan merefleksikan dengan pengetahuan yang didapatkan selama pembelajaran.
- e. Peserta didik mampu menyelesaikan masalah.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memutuskan untuk menggunakan indikator kemampuan berpikir kritis menurut Jacob and Sam (2008) yakni 1). *clarification* (merumuskan masalah dengan tepat dan jelas), 2). *assement* (menemukan pertanyaan yang penting dalam masalah), 3). *inference* (membuat kesimpulan berdasarkan informasi yang telah diperoleh), 4). *strategies* (menyelesaikan masalah dengan berpikir terbuka). Sehingga dapat menjadi alat ukur yang baik untuk melihat efektivitas model pembelajaran *teams games tournament* berbasis *baamboozle* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.

C. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan sebuah perencanaan sebagai faktor pendukung dalam proses pembelajaran didalam kelas. Menurut Pramudya (2022) model pembelajaran adalah serangkaian penyajian yang digunakan sebagai alat penghubung dalam menyusun pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam latihan praktis. Sedangkan menurut Albina dkk., (2022) model pembelajaran sebagai sebuah komponen penting saat belajar di dalam atau luar kelas. Model pembelajaran dijadikan sebagai rangkaian

dari proses menjelaskan materi ajar kepada peserta didik. Model pembelajaran memuat pendekatan, tujuan, tahapan, dan pengelolaan dalam pembelajaran. Model pembelajaran mengacu pada metode pembelajar, mengingat target yang ditampilkan dari tahapan latihan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Menurut Siti Supriyati dkk., (2023) model pembelajaran merupakan kerangka yang terkonsep dan prosedur yang sistematis dalam mengelompokkan pengalaman belajar agar tercapai tujuan dari suatu pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran serta para pendidik dalam melakukan aktivitas kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, kita sebagai pendidik harus mampu memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar peserta didik bisa membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun model pembelajaran yang dipilih oleh peneliti adalah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang dirancang atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas, yang dapat kita gunakan untuk menentukan material atau perangkat pembelajaran.

2. Manfaat Model Pembelajaran

Model pembelajaran digunakan oleh pendidik karena manfaat dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk dapat membantu pendidik mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Rifa'i dkk., (2022) menjelaskan manfaat model pembelajaran dapat memberikan kemudahan dalam melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, tersedianya media dan kompetensi peserta didik dan dapat memberikan kesempatan luas bagi peserta didik untuk aktif

dalam proses pembelajaran. Adapun Mardlatillah dan Sa'adah (2022) menyatakan bahwa manfaat model pembelajaran bagi peserta didik maupun pendidik yaitu dapat mempermudah pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran serta dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas, maka dapat disimpulkan manfaat model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi pendidik dalam proses pembelajaran dalam memilih metode pembelajaran yang akan digunakan. Sedangkan manfaat untuk peserta didik yaitu dapat memberikan kemudahan, memberi dorongan dan motivasi kemauan belajar dalam kegiatan pembelajaran.

D. Model Pembelajaran Teams Games Tournament

1. Pengertian Model *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan salah satu model yang memadukan sebuah *games* atau permainan didalam proses pembelajaran. Menurut Aisyah dkk., (2025) model pembelajaran *Team Games Tournament* ialah diantara bentuk pembelajaran kooperatif yang menggabungkan elemen permainan dengan kompetisi, serta melibatkan sejumlah grup peserta didik. Pada model *Team Games Tournament*, peserta didik berkolaborasi dalam kelompok kecil, berbagi gagasan dan bekerja sama guna menyelesaikan permasalahan yang dihadapi masing-masing kelompok. Menurut Nurkholifah dkk., (2024) model pembelajaran *Teams Games Tournament* melibatkan peserta didik kepada semua aktivitas pembelajaran tanpa membedakan status, bakat, ras, atau jenis kelamin.

Model ini juga menggabungkan elemen *reinforcement* dan permainan, dan memberikan peserta didik kesempatan untuk menjadi sebagai tutor sebaya. Pada model pembelajaran tipe ini, bisa meningkatkan perhatian

serta kemampuan berpikir kritis ketika belajar berlangsung. Sedangkan Rezeki dkk., (2024) mengartikan bahwa *Teams Games Tournament* ialah model pembelajaran yang terpusat pada peserta didik (*student centered*). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* memungkinkan peserta didik mampu berpikir kritis, menjawab pertanyaan. Sehingga, pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model *Teams Games Tournament* yaitu model pembelajaran yang membentuk tim atau kelompok terdiri dari empat sampai enam peserta didik didalamnya, kelompok ini dibentuk secara heterogen untuk saling menguasai materi dengan baik, kemudian dilakukan dengan cara sambal bermain seperti pertandingan antara kelompok satu dengan lainnya untuk memperoleh poin yang akan dijadikan skor perolehan dari kelompoknya. Akhirnya kelompok yang memiliki skor tertinggi itulah yang menjadi pemenangnya dan mendapatkan suatu penghargaan.

2. Langkah-Langkah Model *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam pelaksanaan pembelajaran memiliki langkah-langkah. Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Menurut Wahida dkk., (2025) terdapat beberapa langkah penting dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* diantaranya:

- a. Kelompok terdiri dari 3 hingga 5 peserta didik dengan tingkat kemampuan yang beragam.
- b. Guru mempersiapkan materi pelajaran serta menetapkan anggota tim guna mengerjakan lembar kegiatan.
- c. Peserta didik berpartisipasi dalam kompetisi berdasarkan kemampuan yang sebanding.
- d. Penghargaan bagi kelompok yang berhasil mencapai skor tertinggi;
- e. Para peserta didik akan mengerjakan kuis secara individu guna menilai tingkat keberhasilan mereka.

Selain itu, Fatmawati dkk., (2016) juga berpendapat mengenai langkah-langkah dalam model *Teams Games Tournament* yaitu :

- a. Penyajian kelas
- b. *Teams* (kelompok)
- c. *Games* (permainan)
- d. *Tournament*
- e. *Rekondisi Teams*

Menurut Haryati (2024) memiliki lima tahapan: yakni tahapan presentasi di kelas (*class precentation*), pembelajaran kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tornaments*), lalu memberikan hadiah kelompok (*team recognition*).

Sejalan dengan pendapat Noorfaedah (2022) langkah-langkah pembelajaran *teams games tournament* yaitu sebagai berikut :

- a. Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik
- b. Menyajikan informasi
- c. Mengorganisasikan peserta didik kedalam kelompok kecil
- d. Membimbing kelompok bekerja dan belajar
- e. Turnamen
- f. Memberikan penghargaan

Berdasarkan beberapa sumber diatas, maka peneliti akan menggunakan sintaks yang dikemukakan oleh Fatmawati dkk., (2016) dalam menyusun langkah-langkah pembelajaran *Teams Games Tournament* adapapun langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT secara rinci akan diuraikan dibawah ini :

Tabel 2. Langkah-langkah model *Teams Games Tournament*

No	Langkah-Langkah	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik
1	Penyajian informasi kelas	Pendidik menyiapkan perlengkapan serta menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran, menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, memotivasi peserta didik dalam belajar.	Peserta didik menyimak informasi yang disampaikan oleh terkait kompetensi yang harus dicapai peserta didik dalam pembelajaran.

Lanjutan Tabel 2. Langkah-langkah model *Teams Games Tournament*

No	Langkah-Langkah	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta Didik
1	<i>Teams</i> (kelompok)	Pendidik menjelaskan materi terlebih dahulu setelah itu membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar 4-5 anggota yang bersifat heterogen.	Peserta didik mengikuti instruksi pendidik dan duduk sesuai kelompok yang telah ditentukan.
2	<i>Games</i> (permainan)	Pendidik memberikan soal dan membimbing peserta didik untuk menjawab pertanyaan dalam <i>games</i> .	Peserta didik mengikuti arahan pendidik untuk menjawab pertanyaan soal dari <i>games</i> yang diberikan.
3	<i>Tournament</i>	Pendidik membimbing peserta didik untuk menjawab pertanyaan dalam <i>games</i> .	Peserta didik berkompetensi antar kelompok dan menyimak evaluasi yang diberikan oleh pendidik untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.
4	<i>Rekondisi Teams</i>	Pendidik memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai.	Peserta didik menerima penghargaan yang diberikan oleh pendidik terkait hasil belajar yang sudah dicapai.

Sumber: Fatmawati dkk., (2016)

3. Kelebihan dan Kelemahan Model *Teams Games Tournament*

Setiap model pembelajaran tentunya memiliki sebuah kelebihan dan kekurangan masing-masing. Berikut kelebihan dan kekurangan dari model *Teams Games Tournament* :

Menurut Nurbaiti, (2021) kelebihan dan kekurangan model *Teams Games Tournament* sebagai berikut :

a. Kelebihan model *Teams Games Tournament*:

- 1) Model *Teams Games Tournament* tidak hanya membuat peserta didik yang memiliki kemampuan akademis tinggi (cerdas) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang memiliki kemampuan akademis rendah juga ikut aktif dalam pembelajaran dan memiliki peranan penting dalam kelompok belajarnya.
- 2) Dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, akan menumbuhkan rasa

kebersamaan dan saling mengharga satu sama lain dengan anggota kelompoknya.

- 3) Dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* menjadikan peserta didik lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran karena pendidik menjanjikan sebuah penghargaan atau hadiah untuk peserta didik atau kelompok terbaik.
- 4) Dalam pembelajaran ini membuat peserta didik lebih senang dalam mengikuti kegiatan belajar karena ada kegiatan permainan yang dilakukan berupa turnamen dalam model ini.

b. Kekurangan model *Teams Games Tournament* :

- 1) Pembelajaran model *Teams Games Tournament* membutuhkan waktu yang lama
- 2) Pendidik dituntut untuk pandai dalam memilih materi pembelajaran yang sesuai dengan model ini.
- 3) Pendidik harus sudah mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan di kelas.

Menurut Haryati, (2024) terdapat kelebihan dan kekurangan dari model *Teams Games Tournament* yaitu :

a. Kelebihan model *Teams Games Tournament*

- 1) Semua peserta didik memiliki kesempatan untuk mengemukakan pendapat atau memperoleh pengetahuan dari diskusi kelompok.
- 2) Saling menghargai di antara peserta didik.
- 3) Peserta didik mendapat keterampilan bekerja sama.
- 4) Menumbuhkan keberanian dan membiasakan bersaing sportif.
- 5) Menumbuhkan keaktifan peserta didik.

b. Kekurangan model *Teams Games Tournament*

- 1) Penggunaan waktu yang relatif lama dan biaya yang besar.
- 2) Jika kemampuan pendidik sebagai motivator dan fasilitator kurang memadai atau saranan tidak cukup tersedia, maka pembelajaran *Teams Games Tournament* sulit dilakukan.
- 3) Apabila sportivitas peserta didik kurang maka keterampilan berkompetisi peserta didik yang terbentuk bukanlah yang diharapkan.

- 4) Penerapan model *Teams Games Tournament* juga memiliki kelemahan bagi peserta didik dalam mentransfer pengetahuannya kepada peserta didik lain.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* memiliki banyak kelebihan maupun kekurangan. Kelebihannya dapat digunakan untuk memaksimalkan pembelajaran dengan bentuk permainan dan kekurangannya tentu dapat diminimalisir agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

E. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Upaya meningkatkan motivasi dan kualitas pembelajaran, media pembelajaran memiliki peran yang penting. Pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran tidak hanya membuat proses belajar terasa lebih menarik dan menyenangkan, namun juga berperan dalam mengembangkan keterampilan digital peserta didik yang diperlukan di era modern ini. Menurut Fatimah (2025) media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi yang dapat merangsang peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran yakni segala bentuk perangkata atau sarana yang dimediakan untuk mendukung proses pembelajaran agar lebih optimal dan efisien.

Hal itu sesuai dengan pendapat Kamila dkk., (2025) media pembelajaran adalah alat bantu, berupa fisik ataupun nonfisik, yang berfungsi sebagai perantara antara guru dan peserta didik untuk memudahkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Menurut Hamka dan Effendi, (2019) media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan dengan sengaja sebagai perantara antara pengajar dan peserta didik untuk memfasilitasi pemahaman materi pembelajaran secara lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan untuk menyajikan materi kepada peserta didik supaya materi yang disampaikan oleh pendidik tersalurkan dengan mudah dan dapat dipahami oleh peserta didik dan dapat merangsang pikiran peserta didik saat pembelajaran.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Pada proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi.

Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami yang disampaikan oleh pendidik.

Menurut Fatimah (2025) terdapat beberapa fungsi media pembelajaran yaitu:

- a. Fungsi komunikatif, yaitu media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.
- b. Fungsi Motivasi, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan peserta didik lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja tetapi juga memudahkan peserta didik mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar peserta didik.
- c. Fungsi Kebermaknaan, yaitu melalui penggunaan media, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.
- d. Fungsi penyamaan persepsi, yaitu melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap peserta didik, sehingga setiap peserta didik diharapkan memiliki pandangan yang sama tentang informasi yang disuguhkan.
- e. Fungsi Individualitas, yaitu pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Menurut Wulandari dkk., (2023) ada 4 fungsi media pembelajaran yaitu:

- a. Fungsi Atensi berarti media visual merupakan inti, menarik dan mengarahkan perhatian pembelajar akan berkonsentrasi pada isi pelajaran.
- b. Fungsi afektif maksudnya media visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan pembelajar ketika belajar membaca teks.

- c. Fungsi kognitif yaitu mengungkapkan bahwa lambang visual memperlancar pencapaian tujuan dalam memahami dan mendengar informasi.
- d. Fungsi kompensatoris yaitu media visual memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu pembelajar yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Menurut Wahid (2018) dalam segi sejarah terdapat dua fungsi media pendidikan (yang sekarang disebut media pembelajaran) yaitu sebagai berikut:

- a. Pertama, fungsi AVA (*Audio Visual Aids atau Teaching Aids*) berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik.
- b. Kedua, Fungsi Komunikasi. Fungsi ini berada di antara dua hal, yaitu menulis dan membuat media (komunikator atau sumber) dan orang yang menerima (membaca, melihat, mendengar).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan belajar peserta didik serta meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran. Oleh karena itu perlu penggunaan media pada proses pembelajaran. Pada penelitian ini akan menggunakan media interaktif berbasis web *baamboozle*.

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar. Pendidik harus dapat memilih jenis media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam mengajar sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Menurut Sakdiah (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam 6 bentuk yaitu:

- a. Benda yaitu benda-benda yang ada di alam sekitar
- b. Media visual, yaitu berupa gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartu poster dll
- c. Media audio, yaitu berupa radio, alat perekam atau *tape recorder*.

- d. Media proyeksi diam, yaitu berupa film,bingkai, film rangkai, OHP, projector.
- e. Media Interaktif berupa media web, permainan komputer dll.
- f. Media realita, yaitu berupa binatang, specimen, herbarium dll yang ada dalam kehidupan sehari-hari secara nyata.

Menurut Silahuddin (2022) terdapat empat jenis media pembelajaran yaitu :

- a. Media pembelajaran dua dimensi (2D), yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari satu arah pandangan saja yang hanya dilihat dimensi panjang dan lebarnya saja, misalnya foto,grafik, peta,gambar, bagan, papan tulis, dan semua jenis media yang hanya dilihat dari sisi datar saja.
- b. Media pembelajaran tiga dimensi (3D), yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan tinggi/tebal.
- c. Media pandang diam (*still picture*) yaitu media yang menggunakan media proyeksi yang hanya menampilkan gambar diam (tidak bergerak/statis pada layar).
- d. Media pandang gerak (*motion picture*) yaitu media yang menggunakan media proyeksi yang dapat menampilkan gambar bergerak dilayar, termasuk media televise, film atau video recorder.

Berdasarkan uraian jenis-jenis media pembelajaran di atas, peneliti memilih media interaktif berbasis *web* yaitu media *baamboozle* yang berisikan kuis-kuis untuk mendukung proses kegiatan pembelajaran. Media ini memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif dan menstimulasi peserta didik dalam pembelajaran.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Menurut Wulandari dkk., (2023) mengidentifikasi delapan manfaat media dalam penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran, yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan,
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik,
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif,
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga,
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik,

- f. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja,
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi serta proses belajar dan pembelajaran,
- h. Mengubah peran pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif.

Menurut Fatimah (2025) mengemukakan manfaat media dalam pembelajaran sebagai berikut:

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran lebih interaktif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilaksanakan dimana saja dan kapan saja.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.
- h. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Berdasarkan uraian manfaat media pembelajaran di atas, peneliti menyimpulkan bahwa dengan memanfaatkan media pembelajaran dengan baik, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan efektif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

F. Media Baamboozle

1. Pengertian Media *Baamboozle*

Salah satu media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang dapat digunakan adalah *baamboozle*, sebuah platform permainan edukatif berbasis web yang memungkinkan guru membuat kuis atau permainan interaktif dengan mudah. Salah satu permainan edukatif berbasis games teknologi adalah *edugames baamboozle*. Menurut Andriyani (2021) media *baamboozle* adalah pengolahan permainan edukasi berupa cerdas cermat dalam bentuk digital yang menyenangkan.

Menurut Rizal dan Rosiyanti (2024) media *baamboozle* adalah media pembelajaran yang berbasis game, sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik dan meningkatkan motivasi mereka untuk mengikuti proses pembelajaran. *Baamboozle* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif, menyerupai lomba cerdas cermat. Media ini telah terbukti mampu meningkatkan rasa ingin tahu dan keterlibatan peserta didik terhadap materi pelajaran. Dengan berbagai fitur menarik seperti pengaturan jumlah tim, jumlah soal, ukuran gambar, dan lainnya, *Baamboozle* memungkinkan guru untuk menciptakan aktivitas belajar yang dinamis dan menarik.

Sementara itu menurut Rahmania dkk., (2025) *baamboozle* adalah aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk mengadakan atau melakukan kuis. *Baamboozle* ini dapat dipakai sebagai media pembelajaran sebab tersedianya satu permainan inti yaitu kuis, yang bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan memotivasi peserta didik agar bergairah saat memasuki proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa media *baamboozle* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif, menyerupai lomba cerdas cermat. Media ini telah terbukti mampu meningkatkan rasa ingin tahu dan keterlibatan peserta didik terhadap materi pelajaran. Dengan berbagai fitur menarik seperti pengaturan jumlah tim, jumlah soal, ukuran gambar, dan lainnya.

2. Fitur-Fitur Media *Baamboozle*

Baamboozle sangat mudah digunakan. Kita dapat memulai dan menjalankan permainan hanya dengan dua atau tiga klik di beranda, tidak perlu registrasi awal. Hanya saja jika ingin mendapatkan akses yang lebih mendalam dengan fitur-fitur seperti alat penilaian dan kemampuan kreasi, sebaiknya mendaftar terlebih dahulu. Menurut Fatimah (2025)

pada bagian permainan terdapat opsi yaitu *play*, *study*, *slideshow*, *edit*.

- a. Pertama, *play* terdapat beberapa opsi permainan seperti *Four In A Row* atau *Memory*.
- b. Kedua, *Studi* menampilkan ubin gambar yang dapat dipilih benar atau salah pada masing-masing ubin agar sesuai dengan topik.
- c. Ketiga, *slideshow* hampir sama dengan studi tetapi hanya menampilkan gambar dan teks untuk di gulir.
- d. Kemudian yang keempat *edit* pada bagian memudahkan untuk mengedit kuis sesuai kebutuhan. Tim dapat dibuat sehingga guru dapat membagi kelas menjadi dua kelompok atau lebih dan mintalah kelompok bersaing atau mengadakan kompetisi satu lawan satu. *Baamboozle* mencatat skor sehingga guru dapat berinteraksi dengan peserta didik seiring berjalannya permainan, tanpa terganggu oleh penilaian.

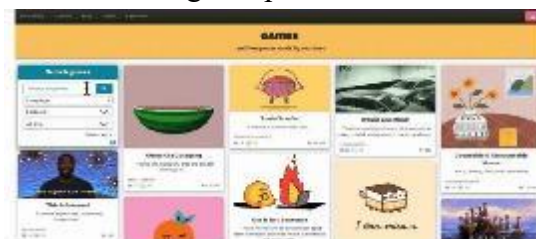
Menurut Amalinda (2024) terdapat beberapa fitur dalam *baamboozle*, yaitu :

- a. pertama masuk kehalaman utama website, selanjutnya klik pada permainan dan klik ‘mainkan’



Gambar 1. Halaman utama web *Baamboozle*

- b. Selanjutnya, guru dapat membagi kelas dalam beberapa tim antara 2, 4 atau 8. Kemudian, guru dapat memilih permainan yang cocok dan sesuai dengan topik untuk dimainkan dikelas.



Gambar 2. Memilih permainan yang sesuai dengan topik

- c. Selain memainkan permainan yang ada di web *Baamboozle* yang telah tersedia, guru juga dapat membuat sendiri soal permainan

sesuai dengan topik materi yang akan disampaikan dikelas saat proses belajar mengajar.

- d. Guru atau pengajar dapat membuat soal sendiri pada platform *Baamboozle* ini, dengan menyesuaikan materi atau topik yang akan disampaikan dikelas pada saat itu. Dapat pula disesuaikan dengan kondisi atau karakteristik serta kebutuhan belajar peserta didik dikelas.



Gambar 3. Folder soal baru

- e. Selanjutnya setelah masuk ke dalam pembuatan soal baru, maka tampilan *Baamboozle* akan seperti gambar 3. Guru wajib mengisi kolom tersedia dalam tampilan tersebut sesuai dengan soal yang akan dibuat. Sebenarnya dari pembuatan soal di *baamboozle* terdapat banyak sekali fitur-fitur pilihan, namun tidak semuanya bisa kita akses karena jika ingin menikmati semua fitur harus registrasi masuk dalam *Baamboozle+* yaitu *Baamboozle premium* yang berbayar. Jadi, untuk akun gratis hanya bisa menikmati keterbatasan fitur yang ada. seperti pada gambar 3 opsi “*Multiple Choice*” tidak bisa kita nikmati, hanya fitur esai yang bisa digunakan.



Gambar 4. Folder untuk membuat soal secara mandiri

- f. Cara selanjutnya yaitu membuat soal dan jawabannya. Pada

gambar 4 terdapat sebuah kolom yang mengharuskan pembuat soal untuk mengisinya diantaranya, pertanyaan, jawaban, poin dan gift atau gambar untuk mempercantik ketika games dimulai. Pada “Points” yang terdapat dalam tampilan *Baamboozle* tersebut menentukan nilai jawaban dari soal yang telah dibuat. Setelah selesai membuat soal yang akan digunakan untuk permainan dalam pembelajaran maka kita bisa klik “save” dan klik pada opsi “games” di atas. Tampilan soal kita otomatis akan tersimpan dengan sendirinya.

- g. Setelah soal-soal dibuat dalam media web *Baamboozle* maka soal tersebut bisa kita gunakan dalam permainan kegiatan belajar mengajar, dengan klik “My Library” lalu pilih games yang akan dimainkan. Setelah itu tampilan tersebut langsung memperlihatkan soal-soal yang telah kita buat. Tampilan ini sama dengan gambar 3 di mana kita bisa melanjutkan “play” untuk bermain.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media *Baamboozle*

Media *baamboozle* juga sama seperti media lainnya yang memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Tyas (2025) kelebihan utama dari *Baamboozle* adalah sifatnya yang interaktif dan menyenangkan, sehingga sangat efektif digunakan sebagai sarana evaluasi pembelajaran. Media *Baamboozle* lebih unggul dari media lainnya dikarenakan memudahkan guru dalam membuat kuis interaktif dengan cepat, kemudahan pengguna, dan kemampuannya untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Evaluasi dalam bentuk permainan ini mampu menumbuhkan semangat belajar dan rasa percaya diri peserta didik. kelebihan dari media ini adalah mempunyai banyak template yang dapat dibuat oleh pendidik. Menurut Putri (2024) kelebihan dan kekurangan penggunaan media *Baamboozle* ini adalah :

a. Kelebihan Media *Baamboozle*

Kelebihan penggunaan media *Baamboozle* ini peserta didik tidak perlu masuk atau login untuk berpartisipasi dalam kuis. Mereka hanya perlu fokus pada layar yang ditampilkan oleh guru, sehingga perhatian peserta didik lebih terkonsentrasi, dan suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif. Selain itu, permainan ini dimainkan dalam kelompok sehingga mendorong kerja sama di antara peserta didik. Media *Baamboozle* mendorong semangat kompetisi di antara peserta didik, yang dapat menciptakan persaingan yang positif.

b. Kekurangan Media *Baamboozle*

Ada beberapa kekurangan saat menggunakan media *Baamboozle*. Kelemahannya termasuk jumlah pertemuan yang terbatas di kelas, terdapat batasan kata dalam pembuatan soal, kuis tidak dijawab secara individu dengan akun masing-masing peserta didik dan tidak dapat dilemparkan ke kelompok lain, hanya bisa dijawab secara bergiliran sesuai urutan kelompok. Meskipun demikian, pembelajaran dengan menggunakan media ini dapat mengatasi kejenuhan peserta didik dan meningkatkan konsentrasi peserta didik yang terkadang terganggu dalam pembelajaran satu arah yang hanya fokus pada guru.

Menurut Tsurayya (2023) kelebihan dan kekurangan media *baamboozle* sebagai berikut :

a. Kelebihan media *baamboozle* :

- 1) Mengakses media *baamboozle* tanpa harus membuat akun.
- 2) Terdapat soal yang bermacam-macam.
- 3) Menggunakan media *baamboozle* bisa digunakan tiap jejang pendidikan di Indonesia.
- 4) Memberikan pengalaman baru bagi peserta didik untuk diskusi secara berkelompok, dengan keseruan di Bamboozle.
- 5) mudah untuk di akses.

- 6) Bisa dijadikan media untuk belajar mandiri, dan
- 7) Bisa diakses melalui laptop atau ponsel.

b. Kekurangan yang terdapat pada *baamboozle* :

- 1) Fitur yang sangat terbatas.
- 2) Pembuatan akun pembuat soal dan menjawab soal tidak dibedakan.
- 3) Tidak ada perizinan akses untuk memulai game.
- 4) Instrumen pada *Baamboozle* ini tidak ada, hanya backsound ketika memilih jawabannya saja.
- 5) Terdapat beberapa kepasifan peserta didik dengan menggunakan system berkelompok.

Berdasarkan poin kelebihan dan kekurangan media *baamboozle* di atas, kelebihanannya yaitu penggunaan media *baamboozle* ini peserta didik tidak perlu masuk atau login untuk berpartisipasi dalam kuis serta mudah diakses melalui laptop dan ponsel serta fitur-fitur yang mudah diakses sedangkan kekurangannya termasuk jumlah pertemuan yang terbatas di kelas, terdapat batasan kata dalam pembuatan soal, kuis tidak dijawab secara individu dengan akun masing-masing peserta didik dan tidak dapat dilemparkan ke kelompok lain, hanya bisa dijawab secara bergiliran sesuai urutan kelompok.

G. Pembelajaran Matematika SD

1. Pengertian Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan bidang studi yang sudah ada dan dikenal dari jenjang pendidikan dasar bahkan jenjang taman kanak-kanak secara informal. Kata matematika berasal dari bahasa latin *mathematica* yang berarti mempelajari. Akar kata ini berasal dari kata *mathema* yang berarti pendidikan atau pengetahuan (*knowledge, science*). Kata matematika juga berkaitan dengan kata lain yang mempunyai dasar yang sama yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berpikir). Menurut Susanto (2016) matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan kemampuan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam dunia kerja dan teknologi.

Adapun pendapat Juliawan dkk. (2022) Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang relevan dengan disiplin ilmu lainnya dan memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Matematika juga merupakan sebuah pengetahuan tentang fakta-fakta kuantitatif dalam kehidupan. Sementara menurut Rohmah (2021) matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi ke dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis, dan geometri.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, matematika merupakan salah satu disiplin ilmu dalam pendidikan yang memiliki bahasa dan aturan yang terdefinisi dengan baik, penalaran yang jelas (bernalar secara kritis, kreatif, dan aktif) sistematis, struktur atau keterkaitan antara konsep yang kuat dan pasti.

2. Tujuan Pembelajaran Matematika

Tujuan pembelajaran matematika secara umum adalah supaya peserta didik memiliki pengetahuan dan terampil menggunakan ilmu matematika dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari. Menurut Susanto (2016) matematika di SD memiliki tujuan supaya peserta didik mampu memahami konsep operasi hitung baik penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian termasuk yang melibatkan pecahan, peserta didik mampu menentukan sifat dan unsur bangun datar termasuk penggunaan sudut, keliling, luas dan volume serta mampu memecahkan masalah dan mengkonsumsikan gagasan secara matematika.

Menurut Sari Ningrum dkk., (2023) tujuan pembelajaran matematika secara umum adalah supaya peserta didik memiliki pengetahuan dan terampil menggunakan ilmu matematika dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari. Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar peserta didik mengenal angka sederhana dan pengukuran.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa

tujuan pembelajaran matematika disekolah dasar adalah agar peserta didik memiliki kemampuan memahami konsep matematika secara utuh, mengimplementasikan keterampilan berfikir matematika untuk memecahkan suatu masalah dalam kehidupan sehari-hari.

3. Karakteristik Pembelajaran Matematika SD

Karakteristik merupakan hal khusus atau ciri khas yang membuatnya berbeda dengan yang lainnya. Karakteristik matematika berarti segala sesuatu yang khas pada bidang studi matematika yang membedakannya dengan bidang studi yang lain, maka dari itu pendidik yang profesional harus mengetahui karakteristik dari mata pelajaran matematika agar peserta didik mampu menerima pembelajaran dengan baik. Menurut Hanifah (2020) mengemukakan bahwa matematika mempunyai karakteristik, yaitu matematika merupakan ilmu deduktif, matematika merupakan ilmu yang terstruktur, matematika merupakan ilmu tentang pola dan hubungan, matematika merupakan bahasa simbol, dan matematika sebagai ratu dan pelayan ilmu. Sementara menurut Susanto, (2016) menjelaskan bahwa matematika merupakan bidang studi yang memerlukan kedetailan seseorang dalam proses perhitungan dan proses berpikirnya dalam menyelesaikan permasalahan.

Sejalan dengan pernyataan tersebut, menurut Martono (2017)

berpendapat bahwa matematika memiliki beberapa karakteristik, yaitu:

- a. Keterkaitan erat antara belajar matematika dengan pola bernalar, belajar matematika harus dengan bernalar dan hanya dapat dihayati dengan belajar matematika.
- b. Teori matematika dirancang dan dikembangkan dengan pola berpikir induktif dan deduktif menggunakan berbagai teknik dan manipulasi matematika.
- c. Banyak teori matematika yang muncul dipicu oleh kebutuhan akan pemecahan masalah dalam situasi nyata. Aspek teori dan penerapannya adalah satu kesatuan yang tidak terpisahkan.

Berdasarkan penjelasan dari para ahli di atas, matematika memiliki banyak karakteristik. Matematika dikembangkan dengan pola berpikir induktif dan deduktif, matematika merupakan ilmu yang terstruktur,

ilmu tentang pola dan hubungan serta bahasa simbol. Selain itu juga matematika sebagai kreativitas yang memerlukan imajinasi, intuisi, dan penemuan sebagai alat komunikasi dengan pola pikir induktif.

H. Penelitian Relevan

Penelitian relevan dibutuhkan untuk mendukung kajian teori yang dikemukakan. Berikut ini adalah penelitian yang relevan dengan penelitian eksperimen ini:

1. Maula (2021). “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Bamboozle* Terhadap Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Kelas IV di MIS NU Al-Utsmani Kabupaten Pekalongan”. Berdasarkan pengolahan data yang didapatkan dengan menggunakan uji-t yaitu uji Independent Sample T-Test, dan diperoleh nilai signifikansi two-sided 0,001 yang berarti $0,001 < 0,05$. Berdasarkan hasil uji hipotesis diambil keputusan H_0 ditolak dan H_a Diterima. Relevansinya variabel X, metode dan jenis penelitian serta jenjang kelas IV. Perbedaanya terletak pada variabel Y, waktu, tempat penelitian, dan hasil penelitian.
2. Ainurrohman dkk., (2024). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantu Media *Wordwall* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik. Jenis riset ini yakni pre eksperimen *one group pretest posttest design*. Berlandaskan uji paired sample t test dicapai nilai Sig.(2-tailed) $0,00 < 0,05$, sehingga bisa disimpulkan jika ada pengaruh model pembelajaran TGT berbantu media *Wordwall* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Unggulan Zainuddin. Relevansinya variabel X, metode dan jenis penelitian serta jenjang kelas IV. Perbedaanya terletak pada variabel Y, media yang dipakai, waktu, tempat penelitian, dan hasil penelitian.
3. Palupi dan Rahayu, (2021). Efektivitas Model Pembelajaran *Group Investigation* (GI) dan *Teams Games Tournament* (TGT) Ditinjau dari

Kemampuan Berpikir Kritis Matematika. Penelitian ini menggunakan beberapa Uji Prasayarat. Hasil analisis data diperoleh bahwa *Teams Games Tournament* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis Matematika dibandingkan *Group Investigation*. Pada Uji F diperoleh nilai 10,751 dan untuk Faber diperoleh hasil 3,59, maka Fung Fu dengan nilai 10,751 3.59 dan signifikasinya $0,004 < 0,05$. Untuk Uji Effect Size diperoleh hasil pada Partial Eta Squared yakni 0,297 dengan nilai Siginifikansi 0,004. Relevansinya variabel X, Y (Kemampuan Berpikir Kritis dan matematika), metode dan jenis penelitian serta jenjang sekolah dasar. Perbedaanya terletak pada variabel X bagian (IGI), media yang dipakai, waktu, tempat penelitian, dan hasil penelitian.

4. Nisa dkk., (2024). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPAS di SDS Cendana Duri. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode *pre-eksperimental dengan tipe One Group Pre-test dan Post-test Design*. Analisis data berupa data kuantitatif yaitu perhitungan rata-rata nilai pre-test post-test, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji one sample T-test menggunakan Teknik *one samples test* dengan bantuan SPSS. Relevansinya variabel X dan Y (Kemampuan Berpikir kritis), metode dan jenis penelitian serta jenjang kelas IV. Perbedaanya terletak pada mata pelajaran, media yang dipakai, waktu, tempat penelitian, dan hasil penelitian.
5. Rahmania dkk., (2025). Pengaruh media pembelajaran berbasis *games baamboozle* terhadap minat belajar peserta didik materi bangun datar kelas V SD Negeri 205 Palembang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil rata-rata nilai posttest kelas kontrol dan eksperimen, yaitu kelas kontrol sebesar 81,0 dan kelas eksperimen sebesar 89,5, dimana hasil angket pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen masing-masing sebesar 57.3 dan 60,5. Hasil uji hipotesis diperoleh nilai t hitung $5.073 > \text{nilai ttabel } 2,015$ atau nilai signifikansi t hitung $0,001 < \text{signifikan t tabel } 0,05$, maka

H_0 ditolak dan H_a diterima. Relevansinya variabel X (media baamboozle), metode dan jenis penelitian serta jenjang sekolah dasar. Perbedaanya terletak pada variabel Y, waktu, tempat penelitian, dan hasil penelitian.

I. Kerangka Pikir

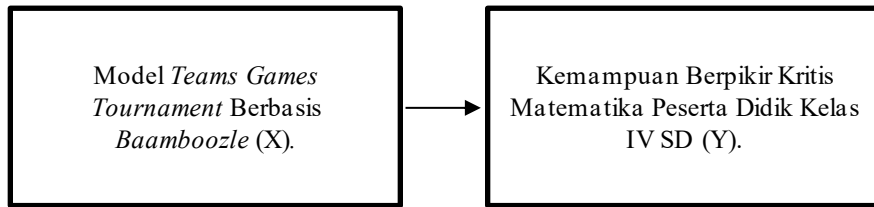
Kerangka pikir merupakan bagian dari penelitian yang menggambarkan alur pikir penelitian yang didalamnya menjelaskan tentang hubungan antara variabel yang lainnya, seperti yang telah diungkapkan dalam latar belakang masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berpikir kritis matematika peserta didik, disebabkan oleh kurangnya variasi model dan media pembelajaran yang digunakan pendidik dalam pembelajaran sehingga peserta didik kesulitan dalam menganalisis konsep masalah yang diberikan pada pelajaran matematika. Pendidik belum menerapkan model dan media pembelajaran yang menarik seperti berbasis permainan dan teknologi untuk merangsang peserta didik dapat terlibat dan berpikir aktif dalam proses pembelajaran.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran model *teams games tournamen* Berbasis media *baamboozle* sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan berpikir kritis matematika peserta didik.

Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang digunakan dijelaskan secara rinci tahapannya serta kegiatan yang akan dilaksanakan. Langkah-langkah yang digunakan yaitu, (a) penyajian informasi kelas (b) *teams* (c) *games* (d) *tournament* (e) rekondisi *teams*.

Model *Teams Games Tournament* akan berjalan dengan baik apabila dibantu sebuah media pembelajaran seperti media *baamboozle* berbasis web teknologi. Media *baamboozle* adalah media pembelajaran yang berbasis *game*, sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik dan meningkatkan motivasi mereka untuk mengikuti proses pembelajaran.

Hubungan antar variabel x dan y dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel kerangka pikir sebagai berikut.



Gambar 5. Kerangka pikir

Keterangan:

X = Model pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbasis *baamboozle* (Variabel Bebas)

Y = Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Peserta Didik (Variabel Terikat)

→ = Efektivitas

Sumber: Sugiyono (2022)

J. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka penelitian relevan, kerangka pikir maka peneliti menetapkan hipotesis sebagai berikut :

H_a : Terdapat efektivitas model *Teams Games Tournament* Berbasis *Baamboozle* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Ajaran 2025/2026”.

H_o : Tidak terdapat efektivitas model *Teams Games Tournament* Berbasis *Baamboozle* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Ajaran 2025/2026”.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Menurut Sugiyono (2022) Penelitian eksperimen adalah jenis penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Peneliti menggunakan jenis metode eksperimen semu (*quasi experiment design*). Desain eksperimen ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. *Quasi experimental design* terdiri dari dua bentuk yaitu *time series design* dan *non-equivalent control group design*. Menurut Sugiyono (2022) eksperimen semu (*quasi experiment design*) adalah desain eksperimen yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen. *Quasi experimental design* terdiri dari dua bentuk yaitu *time series design* dan *non-equivalent control group design*.

Objek penelitiannya adalah model *Teams Games Tournament* Berbasis *Baamboozle*. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur. Langkah awal dalam desain penelitian ini yaitu menentukan kelas mana yang menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan hasil data nilai pra penelitian kemampuan berpikir kritis ada pada halaman lampiran. Efektivitas model dan media pembelajaran akan diukur melalui peningkatan skor berpikir kritis berdasarkan indikator kemampuan berpikir kritis dari Jacob and Sam (2008) Kemudian sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi *pretest* terlebih dahulu, untuk kelas eksperimen diberi perlakuan (*treatment*) dengan

menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan (*treatment*) dengan model *numbered heads together*. Setelah diberikan perlakuan (*treatment*) model pembelajaran *teams games tournament*, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan tes yaitu *posttest*, untuk mengetahui keadaan kelompok setelah diberi perlakuan (*treatment*) model pembelajaran *teams games tournament*. Desain penelitian *non-equivalen control group design* dapat digambarkan sebagai berikut:

<i>Subject</i>	<i>Pretest</i>	<i>treatment</i>	<i>Posttest</i>
Kelas eksperimen	O1	X ₁	O2
Kelas kontrol	O3	X ₂	O4

Gambar 6. Desain Penelitian

Keterangan:

- O1 = Nilai *pretest* kelompok diberi perlakuan pada kelompok Eksperimen
- X₁ = Perlakuan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* Berbasis *Baamboozle*
- X₂ = Perlakuan dengan menggunakan model *Numberead Heads Together*
- O2 = Nilai *posttest* kelompok eksperimen
- O3 = Nilai *pretest* kelompok *control*
- O4 = Nilai *posttest* kelompok *control*

B. Setting Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas IV A dan IV B SD Negeri 8 Metro Timur.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 8 Metro Timur, Kota Metro, Provinsi Lampung.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester ganjil kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Ajaran 2025/2026.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam melakukan penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

- a. Peneliti melakukan penelitian pendahuluan di SD Negeri 8 Metro Timur, peneliti bertemu dengan kepala sekolah, pendidik, dan tenaga kependidikan. Hal yang diobservasi meliputi keadaan sekolah, jumlah kelas, jumlah peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar pendidik.
- b. Peneliti memberikan soal pra penelitian pendahuluan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik.
- c. Peneliti melakukan observasi bersama wali kelas IV A dan IV B SD Negeri 8 Metro Timur.
- d. Peneliti menemukan permasalahan pada kegiatan pembelajaran yang kemudian dijadikan objek penelitian oleh peneliti.
- e. Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data yang berupa tes dalam bentuk essay.
- f. Menganalisis data uji coba untuk mengetahui instrumen yang valid dan reliabel untuk dijadikan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.
- g. Menyusun pemetaan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), modul ajar dan perangkat pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Memberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Memberikan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model *teams games tournament* berbasis media *baamboozle*.
- c. Memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

3. Tahap Penyelesaian

- a. Menganalisis data hasil tes dengan menghitung perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Interpretasi hasil perhitungan data.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan subjek dari penelitian. Menurut Sugiyono (2022) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek/objek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan menurut Firmansyah dan Dede (2022) secara sederhananya bahwa populasi adalah kelompok total elemen yang ingin peneliti pelajari lebih lanjut, sementara sampel adalah kelompok elemen yang peneliti selidiki secara langsung. Jadi dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan subjek yang akan diteliti. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada subjek/objek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu.

Populasi awal dalam penelitian ini sebelum dilakukan tes uji kemampuan awal atau uji *pretest* adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur, yang terdiri dari dua kelas sebanyak 58 orang peserta didik dengan rincian tabel berikut:

Tabel 3. Data jumlah populasi peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur tahun pelajaran 2025/2026

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
IVA	16	13	29
IVB	16	13	29

Sumber : Dokumentasi pendidik kelas IV A dan IV B SD Negeri 8 Metro Timur

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian anggota dari populasi yang diambil dengan menggunakan teknik tertentu. Penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling* dengan jenis teknik *simple random sampling* atau teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sugiyono (2020) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pada penelitian ini peneliti memilih sampel dengan desain sampel nonprobabilita (*non probabillity desaign*). Teknik *non probabillity sampling* menurut (Duli, 2019) meliputi sampling sistematis, sampling kuota, sampling insidental, *purposive sampling*, sampling jenuh, dan *snowball sampling*. Penelitian ini menggunakan teknik sampling *non probablity sampling* dengan jenis teknik sampling jenuh. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2022) Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sampel, hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil.

Pada penelitian ini sampel berjumlah dua kelas yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang mendapatkan perlakuan atau menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* Berbasis media *baamboozle* sedangkan kelas kontrol yaitu kelas yang hanya menggunakan model *teams games tournament* namun tidak berbasis dengan media pembelajaran. Kelas kontrol dalam penelitian ini adalah kelas IV A karena tes awal kemampuan berpikir kritis di kelas IV A sudah banyak yang tuntas sedangkan kelas eksperimen adalah kelas IV B karena tes awal kemampuan berpikir kritis kelas IV B masih banyak yang belum tuntas atau masih tergolong rendah.

E. Variabel Penelitian, Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan sebuah komponen yang harus ditetapkan oleh peneliti. Penelitian ini terdiri dari variabel bebas (*independent*) dan

variabel terikat (*dependent*). Variabel *independent* dilambangkan dengan (X) dan variabel *dependent* dilambangkan dengan (Y). Terdapat dua macam variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas dan variabel terikat :

a. Variabel Terikat (*dependent*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur (Y).

b. Variabel Bebas (*independent*)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *teams games tournament* Berbasis *baamboozle* (X).

2. Definisi Konseptual Variabel

a. Model *Teams Games Tournament* Berbasis *Baamboozle* (X)

Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis Baamboozle adalah model pembelajaran kooperatif yang membentuk tim heterogen untuk saling menguasai materi melalui permainan berbentuk turnamen. Setiap kelompok akan berkompetisi memperoleh poin yang kemudian dijumlahkan sebagai skor kelompok, sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan memotivasi. Media Baamboozle mendukung pelaksanaan model ini dengan fitur interaktif seperti pengaturan jumlah tim, jumlah soal, ukuran gambar, dan variasi permainan, sehingga pengalaman belajar menyerupai lomba cerdas cermat yang terbukti dapat meningkatkan rasa ingin tahu, keterlibatan, serta pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.

b. Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan mengolah informasi secara logis dan rasional. Keterampilan ini melibatkan kemampuan

menganalisis dan mengevaluasi informasi, memahami argumen, dan membuat kesimpulan berdasarkan bukti yang tersedia. Keterampilan berpikir kritis juga melibatkan kemampuan untuk mempertanyakan informasi dan mengidentifikasi kesalahan dalam berpikir.

3. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional digunakan untuk mengetahui pengukuran suatu variabel. Uraian mengenai variabel penelitian akan dijabarkan dalam definisi operasional sebagai berikut :

a. Model *Teams Games Tournament* Berbasis *Baamboozle* (X)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan tim kerja dan turnamen mingguan yang berupa permainan akademik yang dimainkan oleh peserta didik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya tanpa harus ada perbedaan status. Pada model ini akan diterapkan dengan menggunakan bantuan sebuah media pembelajaran *baamboozle* berbasis teknologi web yang memuat berbagai macam kuis-kuis pembelajaran yang dirancang untuk model *Teams Games Tournament*. Berikut sintaks/langkah kegiatan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* :

1. Penyajian Informasi di Kelas

Pendidik menyiapkan perlengkapan serta menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran, menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, memotivasi peserta didik dalam belajar.

2. *Teams*

Pendidik membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar 4-5 anggota yang bersifat heterogen.

3. *Games*

Pendidik memberikan soal dan membimbing peserta didik untuk menjawab pertanyaan dalam *games*.

4. *Tournament*

Pendidik membimbing peserta didik untuk menjawab pertanyaan dalam *games* yang dibantu dengan media *baamboozle*.

5. *Rekondisi Teams*

Pendidik memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai.

b. Kemampuan Berpikir Kritis (Y)

Kemampuan berpikir kritis dalam diri peserta didik dapat diukur dengan melihat indikator kemampuan berpikir kritis. Keterampilan berpikir kritis merupakan keterampilan kognitif yang mencakup kegiatan mengidentifikasi, menganalisis, memecahkan masalah serta mengevaluasi dan membuat kesimpulan berdasarkan keputusan yang diambil guna mencari solusi dalam suatu permasalahan, dengan indikator menurut Jacob and Sam (2008) yaitu,

- 1) *clarification* (merumuskan masalah dengan tepat dan jelas),
- 2) *assessment* (menemukan pertanyaan yang penting dalam masalah),
- 3) *inference* (membuat kesimpulan berdasarkan informasi yang telah diperoleh),
- 4) *strategies* (menyelesaikan masalah dengan berpikir terbuka).

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Tes

Teknik tes digunakan peneliti untuk mencari data mengenai hasil belajar peserta didik. Tes adalah alat atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran penilaian. Tes yang diberikan dalam penelitian ini berupa tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Tes akan diberikan kepada kelas kontrol maupun eksperimen yang dilakukan dengan dua tahap yaitu *pretest* dan *posttests*. Tes yang diberikan dalam penelitian ini berupa tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) berupa tes uraian dalam bentuk essay berjumlah 15 soal. Alasan penggunaan soal essay dalam

penelitian ini dikarenakan soal essay dapat membuat peserta didik berpikir untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Dengan demikian pemberian soal essay dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

2. Teknik Non Tes

Rukajat (2018) menyatakan bahwa teknik non tes merupakan teknik penilaian untuk memperoleh gambaran terutama mengenai karakteristik, sikap, atau kepribadian. Teknik non tes dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini pada saat penelitian pendahuluan. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan mengamati peserta didik secara langsung saat pembelajaran terhadap aktivitas peserta didik dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbasis media *Baamboozle*. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan mengamati peserta didik secara langsung saat pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbasis media *Baamboozle*. Observasi dilakukan di SD Negeri 8 Metro Timur.

b. Dokumentasi

Sumber informasi yang bukan dari manusia dalam teknik non tes ini yaitu dokumentasi, diantaranya foto dan dokumen. Menurut Sugiyono (2022), dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu, dokumentasi dapat berbentuk tulisan gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh data pendukung penelitian berupa profil sekolah, jumlah peserta didik, serta dokumentasi proses pelaksanaan penelitian di SD Negeri 8 Metro Timur. Selain itu, teknik ini digunakan untuk memperoleh foto atau gambar pada saat kegiatan penelitian berlangsung.

G. Instrumen Penelitian

a. Instrumen Tes

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa instrumen tes. Instrumen tes pada penelitian ini berupa tes uraian berbentuk essay berjumlah 15 soal untuk mengukur aspek aspek kemampuan berpikir kritis matematika peserta didik. Item soal yang peneliti gunakan merujuk pada pemetaan kompetensi dasar serta penyusunan instrumen tes mengacu pada indikator berpikir kritis menurut Jacob and Sam (2008) yaitu *clarification*, *asessment*, *inference*, *stategies*. Adapun kisi-kisi instrumen tes yang peneliti gunakan sebagai berikut.

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kritis

Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)	Indikator Berpikir Kritis	No. Soal	Jumlah Soal
Pada akhir fase B. Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 1.000. Mereka dapat melakukan operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah sampai 100 menggunakan benda-benda konkret, gambar dan simbol matematika. Mereka juga dapat menyelesaikan masalah berkaitan dengan kelipatan dan faktor.	1. Melalui tayangan PPT dan <i>games baamboozle</i> , peserta didik dapat menganalisis Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Keipatan Persekutuan Terbesar (FPB) dengan benar. (C4)	<i>Clarification</i> , <i>Assessment</i>	1,2,3, 4,5	5
	2. Melalui tayangan PPT <i>games baamboozle</i> , peserta didik dapat menilai ketepatan jawaban yang diperoleh melalui cara berbeda (kelipatan, pohon faktor) dengan tepat. (C5)	<i>Inference</i> , <i>Assessment</i>	6,7,8, 9,10	5
	3. Melalui <i>games baamboozle</i> dan	<i>Assessment</i> ,	11,12,	5

Lanjutan Tabel 4. Kisi – Kisi Instrumen Tes Kemampuan Berpikir kritis

Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)	Indikator Berpikir Kritis	No. Soal	Jumlah Soal
	diskusi peserta didik dapat menyimpulkan langkah-langkah menentukan kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dengan tepat. (C4)	Strategies	13, 14, 15	
	Jumlah			15

Sumber: (Analisis Peneliti)

b. Instrumen Non Tes

Teknik non tes salah satunya adalah observasi. Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, yang dilakukan dengan pengamatan secara langsung oleh peneliti untuk mengukur aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* Berbasis media *Baamboozle*. Berikut ini adalah kisi-kisi penilaian yang digunakan untuk menilai aktivitas peserta didik.

Tabel 5. Kisi-kisi Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Model *Teams Games Tournament* Berbasis *Baamboozle*

No	Langkah-langkah <i>Teams Games Tournament</i>	Aspek yang diamati	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
1	Penyajian informasi kelas.	Peserta didik menyimak informasi yang disampaikan oleh terkait kompetensi yang harus dicapai peserta didik dalam pembelajaran.	Observasi	<i>checklist</i>
2	<i>Teams</i>	Peserta didik mengikuti instruksi pendidik dan duduk sesuai kelompok yang telah ditentukan.	Observasi	<i>checklist</i>
3	<i>Games</i>	Peserta didik mengikuti arahan pendidik untuk menjawab pertanyaan soal dari <i>games</i> yang diberikan.	Observasi	<i>checklist</i>

Lanjutan Tabel 5. Kisi-kisi Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Model *Teams Games Tournament* Berbasis *Baamboozle*

No	Langkah-langkah <i>Teams Games Tournament</i>	Aspek yang diamati	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
4	<i>Tournament</i>	Peserta didik berkompetensi antar kelompok dan menyimak evaluasi yang diberikan oleh pendidik untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.	Observasi	<i>checklist</i>
5	<i>Rekondisi Teams</i>	Peserta didik menerima penghargaan yang diberikan oleh pendidik terkait hasil belajar yang sudah dicapai.	Observasi	<i>checklist</i>
6	Evaluasi	Peserta didik berani menyimpulkan materi	Observasi	<i>checklist</i>

Sumber: (Fatmawati dkk., 2016)

Tabel 6. Rubrik penilaian aktivitas peserta didik dengan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media *Baamboozle*

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Peserta didik menyimak informasi yang disampaikan oleh pendidik terkait kompetensi yang harus dicapai peserta didik dalam pembelajaran. (Persiapan dan Penyajian Informasi Kelas)	Peserta didik kurang aktif menyimak penjelasan pendidik terkait kompetensi yang harus dicapai peserta didik dalam pembelajaran.	Peserta didik cukup aktif menyimak penjelasan pendidik terkait kompetensi yang harus dicapai peserta didik dalam pembelajaran.	Peserta didik aktif menyimak penjelasan pendidik terkait kompetensi yang harus dicapai peserta didik dalam pembelajaran.	Peserta didik sangat aktif menyimak penjelasan pendidik terkait kompetensi yang harus dicapai peserta didik dalam pembelajaran.
Peserta didik mengikuti instruksi pendidik dan duduk sesuai kelompok yang telah ditentukan. (Teams)	Peserta didik kurang aktif mengikuti instruksi pendidik dan duduk sesuai kelompok yang telah ditentukan.	Peserta didik cukup aktif mengikuti instruksi pendidik dan duduk sesuai kelompok yang telah ditentukan.	Peserta didik aktif mengikuti instruksi pendidik dan duduk sesuai kelompok yang telah ditentukan.	Peserta didik sangat aktif mengikuti instruksi pendidik dan duduk sesuai kelompok yang telah ditentukan.
Peserta didik mengikuti arahan pendidik untuk menjawab pertanyaan soal dari <i>games</i> yang diberikan. (Games)	Peserta didik kurang aktif mengikuti arahan pendidik untuk menjawab pertanyaan soal dari <i>games</i> yang diberikan.	Peserta didik cukup aktif mengikuti arahan pendidik untuk menjawab pertanyaan soal dari <i>games</i> yang diberikan.	Peserta didik aktif mengikuti arahan pendidik untuk menjawab pertanyaan soal dari <i>games</i> yang diberikan namun kurang tepat	Peserta didik sangat aktif mengikuti arahan pendidik untuk menjawab pertanyaan soal dari <i>games</i> yang diberikan.

Lanjutan Tabel 6. Rubrik penilaian aktivitas peserta didik dengan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media *Baamboozle*

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Peserta didik berkompetensi antar kelompok dan menyimak evaluasi yang diberikan oleh pendidik untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis peserta didik. (Tournament)	Peserta didik kurang aktif berkompetensi antar kelompok dan menyimak evaluasi yang diberikan oleh pendidik untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis peserta didik.	Peserta didik cukup aktif berkompetensi antar kelompok dan menyimak evaluasi yang diberikan oleh pendidik untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis peserta didik.	Peserta didik aktif berkompetensi antar kelompok dan menyimak evaluasi yang diberikan oleh pendidik untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis peserta didik namun kurang tepat	Peserta didik sangat aktif berkompetensi antar kelompok dan menyimak evaluasi yang diberikan oleh pendidik untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis peserta didik.
Peserta didik menerima penghargaan yang diberikan oleh pendidik terkait hasil belajar yang sudah dicapai. (Rekondisi Teams)	Peserta didik kurang aktif menerima penghargaan yang diberikan oleh pendidik terkait hasil belajar yang sudah dicapai.	Peserta didik cukup aktif menerima penghargaan yang diberikan oleh pendidik terkait hasil belajar yang sudah dicapai.	Peserta didik aktif menerima penghargaan yang diberikan oleh pendidik terkait hasil belajar yang sudah dicapai.	Peserta didik sangat aktif menerima penghargaan yang diberikan oleh pendidik terkait hasil belajar yang sudah dicapai.
Peserta didik berani menyimpulkan materi. (Evaluasi)	Peserta didik kurang aktif berani menyimpulkan materi.	Peserta didik cukup aktif berani menyimpulkan materi.	Peserta didik aktif berani menyimpulkan materi dengan tepat	Peserta didik sangat aktif berani menyimpulkan materi.

Sumber: (Analisis Peneliti)

1. Uji Prasyaratan Instrumen

a. Uji Coba Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Salah satu tujuan dibuatnya instrumen adalah untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dikaji. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah non-tes dan tes.

Uji coba instrumen penelitian ini dilakukan pada kelas yang bukan merupakan subjek penelitian. Uji coba dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 06 Metro Pusat, yang dipilih karena memiliki karakteristik dan

tingkat akreditasi yang sama dengan sekolah tempat penelitian, yaitu SD Negeri 08 Metro Timur yang sama-sama berakreditasi A.

Pemilihan sekolah tersebut bertujuan agar instrumen yang diujicobakan memiliki tingkat kesesuaian dan keterwakilan konteks yang serupa dengan kondisi sebenarnya di lokasi penelitian, sehingga hasil uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda butir soal dapat mencerminkan kualitas instrumen yang layak digunakan dalam penelitian utama.

b. Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2022), valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas digunakan untuk mengetahui data yang valid dan tidak valid. Untuk mengukur tingkat validitas soal, digunakan rumus korelasi untuk menguji validitas instrument menggunakan rumus pengaruh *pearson product moment*, dengan rumus berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan rumus uji validitas:

r_{xy} : koefisien pengaruh antara variabel X dan Variabel Y

N : Jumlah Sampel

$\sum XY$: Jumlah hasil perkalian antara X dan Y

$\sum X$: Jumlah skor X

$\sum Y$: Jumlah skor Y

(Sugiyono, 2022)

Tabel 7. Interpretasi Koefisien Validitas

Nilai Koefisien Pengaruh	Kriteria Validitas
$0,00 \leq r_{xy} \leq 0,20$	Sangat Rendah
$0,21 \leq r_{xy} \leq 0,40$	Rendah
$0,41 \leq r_{xy} \leq 0,60$	Sedang
$0,61 \leq r_{xy} \leq 0,80$	Tinggi
$0,81 \leq r_{xy} \leq 1,00$	Sangat Tinggi

Sumber : Arikunto (2018)

Dengan kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut tidak valid.

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Tes Butir Soal

Nomor Soal	Validitas	Jumlah Soal
1,3,4,5,6,8,9,11,12,13	VALID	10
2,7,10,14,15	DROP	5

Berdasarkan tabel 8 diatas diketahui bahwa terdapat 5 soal dinyatakan tidak valid yaitu soal nomor 2,7,10,14 dan 15 sehingga tidak dapat digunakan dalam penelitian dan terdapat 10 soal dinyatakan valid yaitu soal nomor 1,3,4,5,6,8,9,11,12,13 yang dapat digunakan dalam penelitian. (lampiran 18 hlm 117).

c. Uji Reliabilitas

Menurut Yusuf (2015), suatu alat ukur dikatakan reliabel, apabila alat ukur itu diujikan kepada objek atau subjek yang sama secara berulang-ulang, hasilnya akan tetap sama, konsisten, stabil, atau relatif sama. Menghitung reliabilitas digunakan rumus *alpha cronbach* dengan bantuan *microsoft excel* 2013 sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} : reliabilitas

k : banyak butir pertanyaan atau pernyataan

σ_t^2 : varians total

$\sum \sigma_b^2$: jumlah varians butir

(Sugiyono, 2022)

Tabel 9. Koefisien Reliabilitas

No	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1.	$0,80 \leq r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
2.	$0,60 \leq r_{11} \leq 0,79$	Tinggi
3.	$0,40 \leq r_{11} \leq 0,59$	Sedang
4.	$0,20 \leq r_{11} \leq 0,39$	Rendah
5.	$0,00 \leq r_{11} \leq 0,19$	Sangat Rendah

Sumber: (Arikunto, 2018)

Hasil perhitungan dari rumus pengaruh *alpha cronbach* dikaitkan dengan nilai *r personal product moment* dengan derajat kebebasan $(dk) = N-1$, dan α sebesar 5% atau 0,05.

Jika $r_i > r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut *reliable*, sedangkan jika $r_i \leq r_{tabel}$ maka alat ukur tidak *reliable*

Berdasarkan jumlah butir soal yang telah dinyatakan valid, selanjutnya dilakukan perhitungan untuk menguji tingkat reliabilitas instrumen. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* guna mengetahui tingkat konsistensi internal antar butir soal. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai $r_{hitung} = 0,490$. Nilai tersebut lebih besar dibandingkan $r_{tabel} = 0,468$. (lampiran 19 hlm 118) dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen tes kemampuan berpikir kritis matematika tersebut reliabel sehingga layak dan dapat digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian ini.

d. Uji Tingkat Kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang peserta didik untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan peserta didik menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena di luar jangkauannya. Untuk menguji taraf kesukaran soal dalam penelitian, peneliti menggunakan taraf kesukaran soal sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = Indeks Tingkat Kesukaran

B = Jumlah peserta didik yang menjawab

JS = Jumlah peserta didik yang mengikuti tes

Sumber: Aqib dkk., (2010)

Tabel 10. Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Tingkat Kesukaran	Kategori
0,00 - 0,30	Sukar
0,31 - 0,70	Sedang
0,71 - 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2018)

Tingkat kesukaran yang seimbang sangat penting untuk memastikan bahwa instrumen mampu mengukur kemampuan peserta didik secara objektif dan proporsional.

Tabel 11. Hasil Uji Tingkat Kesukaran

No.	Tingkat Kesukaran	Nomor Soal	Jumlah Soal
1.	Mudah	1,3,4,5,7,9	6
2	Sedang	2,6,8	3
3	Sukar	10	1

Berdasarkan tabel 11 diketahui bahwa terdapat 6 soal dengan tingkat kesukaran mudah, 3 soal dengan tingkat kesukaran sedang dan 1 soal dengan tingkat kesukaran sukar. (lampiran 21 hlm 120).

e. Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan peserta didik yang kurang pintar (berkemampuan rendah).

Untuk mengetahui sejauh mana butir soal dapat membedakan peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan peserta didik yang mempunyai kemampuan rendah peneliti menggunakan rumus sebagai berikut :

$$DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} \quad \text{Atau} \quad DP = PA - PB$$

Keterangan :

D = Indek diskriminasi (daya beda)

JA = Banyaknya peserta kelompok atas

JB = Banyaknya peserta kelompok bawah

BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

PA = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

PB = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Sumber: Aqib dkk., (2010)

Tabel 12. Interpretasi Daya Beda Soal

Daya Pembeda	Kriteria
$0,70 \leq DB \leq 1,00$	Baik Sekali
$0,40 \leq DB \leq 0,69$	Baik
$0,20 \leq DB \leq 0,39$	Cukup
$0,00 \leq DB \leq 0,19$	Kurang Baik
$DP < 0,00$	Tidak Baik

Sumber: Aqib, dkk (2010)

Semakin besar nilai daya beda suatu butir soal, semakin baik pula soal tersebut dalam mengidentifikasi perbedaan tingkat kemampuan peserta didik. Dengan demikian, uji daya beda menjadi langkah penting untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan benar-benar mampu mengukur kemampuan berpikir kritis secara akurat dan representatif.

Tabel 13. Hasil Uji Daya Beda Soal

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Cukup	2,7	2
2	Baik	1,3,5,10	4
3	Baik Sekali	4,6,8,9	4

Berdasarkan tabel 13 diketahui bahwa terdapat 2 soal kriteria cukup, 4 soal kriteria baik dan 4 soal dengan kriteria baik sekali. Hasil uji daya beda soal dapat dilihat pada (lampiran 20 hlm 119).

H. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah data yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas penelitian ini menggunakan rumus Chi Kuadrat (χ^2) sebagai berikut:

Rumus utama pada metode Uji Chi Kuadrat (χ^2).

$$\chi^2_{\text{total}} = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

- χ^2_{hitung} = nilai chi kuadrat hitung
 f_o = frekuensi hasil pengamatan
 f_e = frekuensi yang diharapkan
 k = banyaknya kelas interval

Sumber: Muncarno (2017)

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua sampel berasal dari populasi dengan variansi yang sama atau tidak. Uji homogenitas varians dilakukan dengan rumus berikut:

- 1) Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat.
- 2) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf signifikannya adalah $\alpha = 5\%$ atau 0,05.
- 3) Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Sumber: Muncarno (2017)

Harga F_{hitung} tersebut kemudian dikonsultasikan dengan F_{tabel} untuk diuji signifikansinya. Apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka H_o diterima dan H_a ditolak. H_o diterima berarti homogen, jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka tidak homogen.

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

a. Nilai Kemampuan Berpikir Kritis Secara Individual

Perhitungan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada ranah kognitif secara individual menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

- NP = nilai pengetahuan
 R = skor yang diperoleh/ yang dijawab benar
 SM = skor maksimum

Sumber: Purwanto (2000)

b. Nilai Rata-rata Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik

Menghitung nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis seluruh peserta didik dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{\sum N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata seluruh peserta didik

$\sum X_i$ = Total nilai peserta didik yang diperoleh

$\sum N$ = Jumlah peserta didik

Sumber: Aqib dkk., (2010)

c. Nilai Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik secara Klasikal

Menghitung persentase ketuntasan kemampuan berpikir kritis peserta didik secara klasikal dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

Sumber: Aqib, dkk., (2010)

Tabel 14. Nilai Kemampuan Berpikir Kritis

Nilai Berpikir Kritis	Kategori
$Y \geq 85$	Sangat tinggi
$65 \leq Y \leq 84$	Tinggi
$45 \leq Y \leq 64$	Sedang
$25 \leq Y \leq 44$	Rendah
$Y \leq 24$	Sangat rendah

Sumber: Aqib, dkk., (2010)

d. Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Model *Teams Games Tournament* berbasis *Baamboozle*

Selama proses pembelajaran berlangsung observer menilai keterlaksanaan model *Teams Games Tournament* dengan memberikan nilai sesuai dengan kriteria yang ada di rubrik. Data aktivitas peserta didik akan dipersentasekan melalui rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase frekuensi aktivitas yang muncul

f = Banyaknya aktivitas peserta didik yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

Sumber: Arikunto (2013)

3. Uji *N-Gain*

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *uji N-Gain* untuk mengetahui efektivitas model *Teams Games Tournament* berbasis *Baamboozle* terhadap kemampuan berpikir kritis matematika peserta didik. Menurut Hake (1999) Uji *N-Gain* dipilih karena mampu menggambarkan besarnya peningkatan hasil belajar peserta didik dari pretest ke posttest secara lebih proporsional dengan memperhitungkan skor maksimum yang mungkin dicapai. Rumus perhitungan sebagai berikut.

$$G = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 15. Interpretasi Kategori *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$G \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq G \leq 0,7$	Sedang
$G \leq 0,3$	Rendah

Sumber: Hake (1999)

Dengan demikian, hipotesis penelitian ini terjawab apabila rata-rata *N-Gain* yang diperoleh menunjukkan kategori sedang atau tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* berbasis *Baamboozle* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematika peserta didik.

Rumusan Hipotesis

- H_a : Terdapat efektivitas model *Teams Games Tournament* Berbasis Media *Baamboozle* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Ajaran 2025/2026.
- H_o : Tidak terdapat efektivitas model *Teams Games Tournament* Berbasis Media *Baamboozle* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Peserta Didik

Kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Ajaran
2025/2026.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan penelitian, *model Teams Games Tournament* berbasis *Baamboozle* efektif terhadap kemampuan berpikir kritis matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Ajaran 2025/2026.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, diharapkan dapat memanfaatkan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* berbasis *Baamboozle* sebagai sarana belajar aktif, bekerja sama dengan teman, dan berani mengemukakan pendapat. Untuk mengatasi keterbatasan refleksi yang masih bersifat evaluasi hasil, peserta didik disarankan melakukan refleksi konseptual setelah turnamen agar kemampuan berpikir kritis, terutama pada aspek *assessment* dan *inference* dapat semakin berkembang.
2. Bagi pendidik, disarankan menjadikan model *Teams Games Tournament* berbasis *Baamboozle* sebagai strategi pembelajaran inovatif dalam matematika. Mengingat kompetisi permainan kadang membuat peserta didik terburu-buru dalam mengambil keputusan jawaban, pendidik sebaiknya mendorong peserta didik untuk menjelaskan alasan dan strategi mereka secara mendalam, sehingga peningkatan kemampuan berpikir kritis lebih optimal.
3. Bagi kepala sekolah, diharapkan dapat mendukung penerapan model pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas yang memadai serta mendorong pendidik untuk berinovasi. Dukungan ini

penting agar proses pembelajaran tidak hanya interaktif dan menyenangkan, tetapi juga memungkinkan pendokumentasian proses berpikir peserta didik, misalnya melalui rekaman diskusi kelompok, sehingga kemampuan berpikir kritis dapat diamati dari prosesnya, bukan hanya hasil tes.

4. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian lanjutan mengenai model *Teams Games Tournament* berbasis *Baamboozle*. Penelitian selanjutnya disarankan menambahkan refleksi konseptual dan analisis wacana diskusi, agar kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat dianalisis lebih mendalam, serta dapat diterapkan pada jenjang pendidikan atau mata pelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Afnanda, M. 2023. Menelaah Kembali Teori Belajar dan Gaya Belajar. *Qualitative Research In Educational Psychology*, 1(01), 12-22.
<https://orcid.org/0009-0000-4207-1374>
- Ahmad, Susanto. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta
- Aqib. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk SD, SLB, TK*. Yrama Widya. Bandung.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Andriyani, I., Feradona, M., & Rizaldi, V. P. 2021. Pemanfaatan penggunaan ice-breaking pada website Baamboozle dalam kegiatan pembelajaran. In *Prosiding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar* , 6 (1), 318-327.
- Ainurrohmah, I., Siswono, T. Y. E., & Wiryanto, W. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantu Media Wordwall terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(2), 267. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i2.1725>
- Aisyah, R. P., Assegaf, B. M., & Maulida, L. W. 2025. Efektivitas Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 4(1), 1–7.
<https://doi.org/10.23887/jipp.v2i1.13977>
- Albina, M., Safi, A., Gunawan, M. A., & Teguh, M. 2022. Model Pembelajaran Di Abad Ke 21. *Universitas Dharmawangsa*, 16(4), 939–955.
<https://doi.org/10.46576/wdw.v16i4.2446>
- Amalinda, R. 2024. Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Smp Negeri 24 Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(7), 2.
<https://doi.org/10.17977/um065.v4.i7.2024.2>
- Anang Silahuddin. 2022. Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal*

- Prodi MPI*), 4(02 Desember), 162–175.
<https://doi.org/10.70688/idaarotululum.v4i02%20Desember.244>
- Anugraheni, I. 2019. Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Dalam Menyelesaikan Permasalahan Bilangan Bulat Berbasis Media Realistik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 276–283.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p276-283>
- Ariani, N., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. 2022. *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Azani, A., Sarmila, & Gusmaneli. 2024. Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Pendidikan*, 1(5), 174–186. <https://doi.org/10.59059/Mutiara.V2i3.1183>
- Bandura, Albert. 1977. *Social Learning Theory*. Prentice-Hall, Inc., New Jersey
- Bella, L., & Setiawan, B. 2025. Pengembangan Media Buku Saku Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *PENDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 2477–2143. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23503>
- Fatimah, S. 2025. Penggunaan Media Baamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pai Peserta Didik Kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang. *Skripsi*, 6. <https://www.city.kawasaki.jp/500/page/0000174493.html>
- Fatmawati, Jampel, I. N., & Widiana, I. W. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournamens) Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Fisika*, 2(1), 90–125.
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Festiawan, R. 2020. *Belajar dan Pendekatan Pembelajaran*. Purwokerto: Universitas Jenderal Soedirman.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/ Gain Scores*. AREA-D American Education Research Association's Division, Measurement and Research Methodology.
- Halimatussa'diah, H., Sugiatno, S., & Ijuddin, R. 2020. Potensi Berpikir Kritis Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Pada Materi Trigonometri. *Jurnal AlphaEuclidEdu*, 1(2), 144. <https://doi.org/10.26418/ja.v1i2.42882>
- Hamka, D., & Effendi, N. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Blended*

- Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Fisika Dasar di Program Studi Pendidikan IPA. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(1), 19. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i1.7111>
- Hasan, M., Tahrim, T., Fuadi A., Mawaddah, I. A., Khasanah, U., Jayanti, D., Susanti. L. 2021. *Teori-Teori Belajar*. Klaten: Tahta Media.
- Herawati. 2020. Memahami Proses Belajar Anak. *Jurnal UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, 4(1), 27-48. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v4i1.4515>
- Jacob, S.M. & Sam, H.K. 2008. Measuring Critical Thinking In Problem Solving Through Online Discussion Forums In First Year University Mathematics Vol 1. Hongkong: Proceeding of The International Multi Conference of Engineers and Computer Scientist 2008.
- Juliawan, R., Haris, A., Salahuddin, M., & Sari, I. P. 2022. Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Memahami Konsep Matematika Menggunakan Pendekatan Realistic Matematika Education (RME). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 2605–2611.
- Juliyantika, T., & Batubara, H. H. 2022. Tren Penelitian Keterampilan Berpikir Kritis pada Jurnal Pendidikan Dasar di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4731–4744.
- Kamila, A. D., Yudha, C. B., & Suntari, Y. 2025. Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Literasiologi*, 13(2), 215–226.
- Kasmadi & Sunariah, Nia Siti. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Jakarta.
- Kelana, M., Yuniarta, T. N. H., & Ratu, N. 2014. Proses Berpikir Kritis siswa Kelas V SD Negeri Sidorejo Lor 03 Salatiga dalam Pemecahan Masalah Matematika pada Materi Pecahan. *Jurnal Universitas Kristen Satya Wacana*.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. 2021. Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 71(1), 63–71. <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>
- Maula, N. N. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Bamboozle Terhadap Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Di Mi Nu Al-Utsmani Kabupaten Pekalongan. *Skripsi*
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Hamim.

- Nisa, M., Alim, J. A., Putra, Z. H., & , M. N. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPAS di SDS Cendana Duri. *Journal Of Social Science Research*, 4(1), 320–327.
- Noorfaedah, W. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 040 Pasawahan Pada Materi Sumber Daya Alam. *AKSELERASI: Jurnal Ilmiah Nasional*, 4(3), 134–141. <https://doi.org/10.54783/jin.v4i3.623>
- Nurbaiti. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament(TGT) Berbantuan Konsep Gamifikasi Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik. *Skripsi*, Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lamp. <http://www.ejournal.unitaspalembang.ac.id/index.php/nabla/article/view/238>
- Nurkholifah, S. I., Nursehah, U., & Wijaya, S. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Tirtayasa 1. *Arus Jurnal Sosial Dan Humaniora (AJSH)*, 4(3), 1521–1529. <https://doi.org/10.57250/ajsh.v4i3.713>
- Nurlina, Nurfadilah, & Bahri, A. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: CV. Berkah Utami.
- Octavia, S. A. 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Penerbit Deepublish : Yogyakarta
- Palupi, I. D. R., & Rahayu, T. S. 2021. Efektivitas Model Pembelajaran Group Investigation (GI) dan Teams Games Tournament (TGT) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Matematika. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 4(1), 10–20. <https://doi.org/10.23887/tscj.v4i1.33451>
- Pramudya, P. A. 2022. Analisis Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 6(5), 8131–8138. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3749>
- Putri, A. 2024. Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi di SMAN 1 Kubu Babussalam. *Skripsi*.
- Putri, M. Z. R., Khairani, F., & Destini, F. (2025). Pengaruh Model Problem-Based Learning Berbantuan Wordwall terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar. *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*, 5(2), 1121-1136.
- Rahmania, V. A., Heryanto, A., & Sunedi. 2025. Pengaruh Media Games Baamboozle Terhadap Minat Belajar Siswa Materi Bangun Datar Kelas V SD Negeri 205 Palembang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*,

10(02), 431–444.

- Rezeki, W. S., Kurniawati, R. P., & Komaladewi, R. 2024. Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(6), 4637–4644. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Rizal, M. N., & Rosiyanti, H. 2024. Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Pembelajaran Baamboozly. *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ*, 1373–1381.
- Rohmah, A. Z. 2021. *Teori Teori Belajar*. Semarang: Walisongo
- Rukajat, A. 2018. *Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Deepublish, Yogyakarta.
- Salsabila, A. N., Legthonia, I. F., Azzara, M., & Hermawan, J. S. (2025). OPTIMALISASI PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR UNTUK MENINGKATKAN KETERLIBATAN DAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Lensa Pendas*, 10(1), 138-153.
- Salsanila, S., & Faisal, E. El. 2025. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(5), 5046–5052. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i5.7890>
- Sandy Diana Mardlatillah, & Nurus Sa'adah. 2022. Model Pembelajaran Yang Menyenangkan Berbasis Gaya Belajar Pada Peserta Didik. *Edu Consilium : Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pendidikan Islam*, 3(2), 45–55. <https://doi.org/10.19105/ec.v3i2.6433>
- Sari Ningrum, K., Roshayanti, F., & Wuryandini, E. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iv Sdn Rejosari 01. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4371–4379. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1265>
- Shabrina, W. E., & Wijayanti, P. 2023. Profil Berpikir Kritis Siswa dalam Menyelesaikan Soal PISA Ditinjau dari Gaya Belajar. *MATHEdunesa*, 12(1), 221–239. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v12n1.p221-239>
- Shafa, R. D. 2025. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik K Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar. *Skripsi*.
- Siti Supriyati, Juli Yani, & Agus Sulaeman. 2023. Model Pembelajaran Project Based Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IX SMP IT Darussalam, Kabupaten Tangerang. *Guruku: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*,

2(1), 35–49. <https://doi.org/10.59061/guruku.v2i1.549>

Suarim, B., & Neviyarni, N. 2021. Hakikat Belajar Konsep Pada Peserta Didik. Edukatif: *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 75–83.
<https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i1.214>

Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.

Taliak, J. 2021. *Teori dan Model Pembelajaran*. Indramayu: Penerbit Adab.

Tsurayya, N. A. 2023. Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Dinamika : Jurnal Bahasa, Sastra, Pembelajarannya*, 6(2), 81. <https://doi.org/10.35194/jd.v6i2.3343>

Tyas, A. A. 2025. Efektivitas Media Pembelajaran Baamboozle pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Pancar Pendidikan Anak Cerdas Dan Pintar*, 9(1), 1–9. <https://doi.org/10.52802/pancar.v9i1.1108>

Vygotsky, L. S. 1978. *Mind in society: The development of higher psychological processes* (Vol. 86). Harvard university press.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. 2023. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>