

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Model kooperatif tipe *STAD***

###### **a. Definisi Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan suatu rancangan atau pola sistematis yang digunakan untuk mengorganisasi kegiatan pembelajaran di kelas (Harefa et al., 2022). Namun, menurut Anwar (2018), Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membuat kurikulum, membuat bahan ajar, dan mengatur proses pembelajaran di berbagai lingkungan atau ruang kelas. Guru dapat memilih model pembelajaran yang paling sesuai dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang merencanakan prosedur pembentukan kurikulum secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman untuk mencapai tujuan pembelajaran.

###### **b. Definisi Model kooperatif tipe *STAD***

Model kooperatif tipe *STAD* merupakan model yang mendorong siswa untuk saling membantu satu sama lain untuk mencapai keterampilan yang diajarkan (Yanti et al., 2022). Model pembelajaran ini banyak digunakan pada saat pembelajaran dikarenakan sangat mudah digunakan, model pembelajaran ini

menekankan pada diskusi kelompok. Pembelajaran yang memberikan reward kepada tim kelompok yang menciptakan siswa menjadi semangat dan aktif di saat berdiskusi dengan kelompok lainnya. selain itu, Model kooperatif tipe *STAD* diartikan strategi yang dilakukan guru untuk menghasilkan tim yang mempunyai kemampuan majemuk untuk mempelajari konsep pembelajaran secara bersama (Slavin et al, 2016).

Dari pengertian beberapa pendapat ahli diatas, maka dapat diketahui Model kooperatif tipe *STAD* merupakan model pembelajaran yang berfokus pada kerja sama di dalam membentuk tim untuk mencapai tujuan belajar yang baik. Model pembelajaran ini dilakukan dengan pemberian reward kepada tim yang menang, hal ini bertujuan untuk mendorong tim dalam mencapai hasil yang lebih baik dengan memberikan reard kepada tim yang menang.

### **c. Manfaat Model kooperatif tipe *STAD***

Model kooperatif tipe *STAD* terdapat manfaat menurut Murthada et al (2023), Manfaat *STAD* terhadap siswa antara lain: 1) Memotivasi semangat belajar antar temab dengan teman yang lain. 2) Mereka saling berbagi pengetahuan dan informasi antara teman. 3) Dengan adanya diskusi mereka membangun komunikasi yang baik 4) Meningkatkan kualitas kepribadian, seperti adanya toleransi, kerjasama, berpikir kritis, disiplin dan tanggungjawab. Gagasan utama model kooperatif tipe *STAD*

adalah memacu siswa saling mendorong serta membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan yang diajarkan guru (Saryanti. D, 2023).

Model kooperatif tipe *STAD* meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah agar mereka lebih aktif dan mencapai hasil belajar yang baik. Hasil belajar yang baik juga merupakan bagian dari potensi kemanusiaan saja. Berdasarkan pendapat di atas bahwa model kooperatif tipe *STAD*, bermanfaat untuk memotivasi belajar, Alat untuk berbagi informasi mengenai pembelajaran, Menumbuhkan komunikasi dengan berdiskusi dengan tim. Kemudian dapat meningkatkan kualitas kepribadian siswa.

#### **d. Kelebihan & Kelemahan Model kooperatif tipe *STAD***

Di dalam Model kooperatif tipe *STAD* memiliki kelebihan dan kelemahan, sebagaimana diungkapkan oleh (Ariani et al, 2018). Adapun kelebihanannya, sebagai berikut: 1) Siswa melakukan bekerja sama untuk mencapai tujuan belajar dengan menghargai kelompok, 2) Siswa semakin aktif di dalam memotivasi dan membantu untuk keberhasilan bersama, 3) Siswa semakin aktif dalam berperan sebagai pembimbing dengan anggota supaya kelompok berhasil. 4) Diskusi antar siswa menjadikan peningkatan kemampuan siswa di dalam berpendapat.

Selanjutnya adapun kelemahan model kooperatif tipe *STAD* sebagai berikut: 1) Adanya siswa yang bingung dikarenakan belum terbiasa dengan model pembelajaran ini, 2) Di dalam model pembelajaran ini, dibutuhkan waktu yang lebih lama untuk guru,

oleh sebab itu guru model pembelajaran ini enggan digunakan. 3) Dibutuhkan kemampuan yang khusus bagi guru, dengan demikian tidak semua guru dapat melakukan model pembelajaran ini, 4) Siswa di tuntut untuk bersifat senang bekerja sama.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *STAD*, memiliki kelebihan bekerja sama atau diskusi, Siswa semakin aktif, Berperan sebagai pembimbing dengan anggota, dan meningkatkan kemampuan. Namun, model kooperatif tipe *STAD* juga memiliki kekurangan diantaranya, dibutuhkan kemampuan yang khusus bagi guru dikarenakan membutuhkan waktu yang cukup lama.

**e. Langkah-langkah Model kooperatif tipe *STAD***

**Tabel 2.1** Langkah-langkah Model Kooperatif tipe *STAD*

No	Penulis	Langkah Model Kooperatif tipe <i>STAD</i>
1.	Wulandari (2022)	1. Membentuk kelompok beranggotakan empat orang yang heterogen dalam hal jenis kelamin, presensi, dan ras. 2. Pembelajaran disajikan oleh guru. 3. Guru memberi setiap kelompok tugas LKPD memberi setiap kelompok 4. Diberikan permasalahan dan pertanyaan oleh guru kepada siswa. 5. Dilakukan evaluasi. 6. Kesimpulan.
2.	Suryowati et al (2016)	1. Melakukan pembagian kelompok 2. Menyampaian materi 3. Diskusi dengan kelompok 4. Memberian pertanyaan atau kuis

		5. Menyimpulkan 6. Memberikan penghargaan.
--	--	---

Dari langkah-langkah Model kooperatif tipe *STAD* di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa ditunjukkan orientasi sesuai tujuan dari pembelajaran kemudian guru membentuk kelompok kecil. Selanjutnya, guru memberikan penjelasan tentang materi yang akan dipelajari setelah materi di sampaikan, siswa melakukan diskusi dalam kelompok masing-masing. Tahap selanjutnya, siswa diberikan tes individu untuk mengukur pemahaman mereka, hasil ter ini digunakan untuk mengevaluasi pencapaian individu sekaligus kelompok. Setelah itu, penghitungan skor disetiap anggota, dengan peningkatan tertinggi mendapatkan penghargaan atau reward dari guru. Tahap yang terakhir yaitu, guru melakukan umpan balik mengenai hasil kerja kelompok serta siswa merefleksi pembelajaran.

## 2. Media *Baamboozle*

### a. Definisi Media Pembelajaran

Peran media pembelajaran sangatlah penting. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, meningkatkan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa. Proses belajar dan mengajar merupakan komponen penting dari dunia pendidikan (Tafonao, 2018). Sedangkan menurut Bariroh et al (2023), bahwa media pembelajaran adalah alat bantu, baik fisik maupun non-fisik, yang dirancang untuk

membantu guru dan siswa memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sebagai alat yang digunakan untuk membantu pembelajaran yang berupa fisik dan non fisik pada peserta didik.

#### **b. Jenis-jenis media**

Menurut Setiawan (2022), terdapat beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran seperti, visual, audio dan audiovisual. Hal ini setara dengan pendapat Susanti et al (2018), media pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu visual, audio, audio visual. Berdasarkan media pembelajaran di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Media Visual merupakan jenis media pembelajaran yang penyajiannya dapat diterima secara langsung melalui indera penglihatan tanpa memerlukan alat bantu khusus. Macam-macam dari media visual adalah berupa gambar, foto, diagram, peta konsep.
2. Media audio merupakan media yang dapat didengar oleh indera pendengaran yaitu telinga yang berisi materi pembelajaran. Contohnya yaitu pada laboratorium bahasa, radio, alat perekam, *Baamboozle*.
3. Media audio visual merupakan dapat dilihat dari indera penglihatan atau mata dan dapat didengar oleh indera

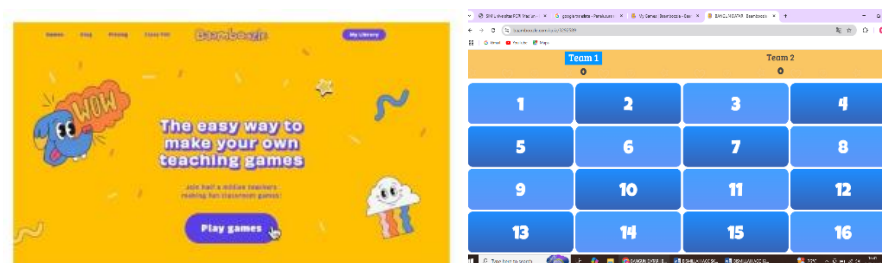
pendengaran atau telinga. Contoh media audio visual ini adalah televisi, film suara. Berdasarkan uraian di atas media pembelajaran dibedakan menjadi media konkrit dan digital. Berdasarkan kebutuhannya media dibedakan dengan kebutuhannya serta perkembangannya.

**c. Definisi Media *Baamboozle***

*Baamboozle* merupakan aplikasi pembelajaran berbasis web yang merekomendasikan pada berbagai macam permainan yang menarik. *Baamboozle* ini serupa dengan Wordwall, platform ini berbasis komunitas, memungkinkan pengguna dan pengguna lain untuk melihat dan menggunakan game tersebut. Menurut Martiningsih (2023), *Baamboozle* merupakan jenis permainan yang menyerupai lomba cerdas cermat, akan tetapi dilaksanakan secara daring dan siswa tidak perlu membuat akun dan berlangsung secara daring. *Baamboozle* adalah alat pembelajaran digital yang mencakup jenis permainan edukasi yang mirip dengan kompetisi cerdas cermat. Siswa dapat mengerjakan melalui handphone maupun laptop atau computer, sehingga dapat game ini dapat meningkatkan belajar siswa dan sangat praktis. Untuk situs webnya berada <https://www.baamboozle.com>.

Permainan *Baamboozle* dapat dimainkan dengan cara mengaktifkan bel untuk setiap kelompok (Krisbiantoro, 2020). Game ini berbeda dengan Quiziz yang mana Quiziz terletak pada

acara permainan, dan cara menggunakannya siswa mengerjakan secara individu dan dilakukan tanpa interaksi, sedangkan *Bamboozle* ini game ditampilkan di kelas menggunakan layar proyektor atau LCD dengan bantuan guru sebagai pemandu. Game ini ditampilkan dengan sangat menarik dengan tampilan layar yang berwarna, sehingga menarik minat siswa untuk belajar dengan memahami materi sambil bermain.



**Gambar 2.1** Media Bamboozle

#### **d. Manfaat *Bamboozle***

Penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa manfaat seperti; 1) pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang efektif, 2) siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui media yang ditampilkan, 3) pembelajaran banyak menggunakan metode yang bervariasi sehingga siswa akan lebih banyak beraktivitas seperti mengamati selain mendengarkan penjelasan dari guru Sudjana dalam (Nazmi, 2017). Hal ini selaras pula dengan pernyataan (Nubatonis et al, 2022) bahwa permainan

dapat membantu anak-anak untuk mempelajari karakter positif yang dikembangkan dalam permainan. Penggunaan permainan oleh siswa dapat membangun pandangan optimis dalam belajar (Nashoih et al, 2022).

Berdasarkan pendapat pernyataan di atas disimpulkan bahwa manfaat media *Baamboozle* yang utama adalah menarik minat siswa. Kemudian meningkatkan pemahaman materi pembelajaran. Selain itu, media *Baamboozle* menggunakan metode yang bervariasi sehingga siswa selain mendengar juga mengamati.

**e. Kelebihan dan Kelemahan Media *Baamboozle***

Di dalam Media *Baamboozle* terdapat Kekurangan dan Kelemahan. Menurut Amalinda (2024), Adapun kelebihan sebagai berikut : 1) Di dalam mengakses media *baamboozle* tidak menggunakan akun atau tidak membuat akun, 2) Terdapat soal yang beraneka macam, 3) Media *Baamboozle* bisa digunakan pada tiap jejang pendidikan Indonesia, 4) Dapat memberikan semangat kepada siswa dan menambah pengalaman bagi siswa dalam berdiskusi, 5) Sangat mudah diakses, 6) Dapat dijadikan media untuk belajar secara mandiri, 7) Dapat diakses melalui laptop atau ponsel.

Kekurangan yang terdapat pada *Baamboozle*, sebagai berikut: 1) Fiturnya sangat terbatas, 2) Games ini tidak ada izin akses untuk memulai game, 3) Terdapat peserta didik yang pasif dengan menggunakan system berkelompok. Dari kelebihan dan kelemahan di

atas, bahwa dapat dipertimbangkan lagi di dalam pengelolaan media ini harus dengan bijak serta memastikan tujuan pembelajaran tercapai dan terproitaskan.

#### **f. Langkah-langkah Media *Baamboozle***

Langkah-langkah Media *Baamboozle* Sa'diyah et al (2021), sebagai berikut: 1) Permainan dimainkan dengan membunyikan bel secara terpisah untuk setiap kelompok. 2) Permainan *Baamboozle* ini menuntut siswa untuk mengerjakan soal secara langsung dari layar berbagi Zoom Meeting atau dari LCD proyektor di kelas. 3) Tugas guru adalah mengawasi jalannya permainan. Dari langkah-langkah di atas, bahwa pada game edukasi mempunyai manfaat untuk mengurangi kebosanansaat pembelajaran karena karakteristik dari game tersebut sangat memotivasi, dan menyenangkan.

### **3. Hasil Belajar Kognitif**

#### **a. Definisi Hasil Belajar Kognitif**

Hasil Belajar Kognitif merupakan acuan untuk mencapai tujuan dari pendidikan. Ranah kognitif mencakup pada pengetahuan, psikomotor seperti keterampilan, dan emosional seperti sikap. Menurut Wardani (2019), Hasil belajar merupakan hasil evaluasi pada pembelajaran dan bidang perilaku siswa baik melalui tes maupun tidak tes. Sedangkan evaluasi pembelajaran yaitu dimana cara untuk mengetahui hasil belajar kognitif, yang bertujuan untuk menunjukkan tingkat kemampuan dan keberhasilan dalam

mencapai tujuan belajar. Sedangkan, Menurut Rorimpandey et al (2023), hasil belajar kognitif merupakan perubahan yang disebabkan oleh kognisi untuk menggali kembali pengetahuan dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.

Menurut Mahananigtyas (2017), Hasil belajar kognitif merupakan kemampuan siswa yang berkaitan dengan hasil belajar intelektual setelah menerima suatu pembelajaran pada Bloom. Hasil belajar ini digunakan oleh guru sebagai dasar untuk menilai seberapa baik siswa mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar kognitif sangat penting untuk proses pembelajaran karena dapat menunjukkan perkembangan siswa terhadap kegiatan pembelajaran.

Menurut Mifroh (2020), perkembangan kognitif seseorang yang mencakup bahasan perkembangan individu dalam memahami pada saat memecahkan masalah dalam pembelajaran. Menurut Zulfitria (2021), Pembelajaran dapat dilakukan melalui penugasan dan komunikasi, yang membantu siswa bertukar ide dan membantu mereka mengingat pelajaran untuk waktu yang lama.

#### **b. Indikator Hasil Belajar Kognitif**

Pada hasil belajar kognitif yaitu bagaimana siswa menyesuaikan diri dan menerapkan apa yang berada di sekitar. Piaget menyebutkan bahwa siswa memainkan satu peran aktif dalam merangkai pengetahuan akan realitas, peserta didik tidak pasif dalam mengumpulkan suatu informasi. Menurut Saputri et al (2020),

walaupun di dalam proses konsepsi dan berpikir anak tentang realitas sudah dimodifikasi pada pengalamannya dengan dunia sekitarnya, akan tetapi anak juga aktif dalam mengaplikasikan suatu informasi yang di dapat dari menginterpretasikannya pada konsepsi dan pengetahuan. Pentingnya kemampuan kognitif siswa menjadi tujuan utama upaya akademis agar dapat terus ditingkatkan, selain itu kemampuan kognitif juga memiliki fungsi untuk menyimpan informasi jangka pendek maupun jangka panjang, sehingga memungkinkan siswa mengingat apa yang terjadi dan menyimpannya saat dibutuhkan (Anggraeni et al, 2023). Keterampilan kognitif juga membantu siswa untuk berkonsentrasi pada suatu peristiwa. Kemampuan kognitif diukur menggunakan tes hasil belajar yang memuat semua indikator kemampuan kognitif. Indikator kemampuan kognitif siswa dapat disusun berdasarkan taksonomi Bloom yang telah direvisi, yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. (Handayadi et al, 2015).

Berdasarkan indikator tersebut di awal pembelajaran guru memberikan motivasi kepada siswa agar memiliki rasa percaya diri dan percaya diri untuk berhasil dalam belajar. Kemudian guru memberikan gambaran tentang betapa pentingnya materi pembelajaran dalam kehidupan yang pada akhirnya diharapkan dapat membangkitkan minat belajar siswa. Selama proses

pembelajaran dan di akhir pembelajaran guru melakukan monitoring terhadap tingkat pemahaman siswa dengan memberikan evaluasi. Untuk menjaga minat selama pembelajaran siswa harus memiliki rasa bangga terhadap dirinya sendiri sehingga perlu diberikan penghargaan selama proses pembelajaran atas keberhasilan yang diraihinya. Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa indikator kemampuan kognitif yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta.

#### **4. Pembelajaran Matematika**

##### **1. Tujuan Belajar Matematika**

Matematika merupakan disiplin ilmu yang membantu kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan (Hadjar, 2017). Matematika adalah bidang yang mempelajari tentang memecahkan masalah bilangan, bilangan, dan hubungannya (Pauweni et al, 2021). Sejalan dengan ilmu yang mempelajari angka, ukuran, posisi, dan hubungan antar konsep dengan cara berpikir logis dan teratur. Sedangkan, Menurut Susanti (2020) matematika digunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk memecahkan masalah seperti berhitung. Matematika juga berperan dalam mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan meningkatkan kemampuan berpikir dan beragumen (Marlina, 2019).

Tujuan belajar matematika agar siswa dapat menjelaskan masalah dengan menggunakan media seperti symbol, diagram, table

dan lainnya. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa matematika memerlukan banyak perhitungan dalam pikiran, guru perlu memberikan arahan yang tepat supaya siswa bisa memahami ide-ide dalam matematika, termasuk ringkasan (Kusumawati et al, 2016). Muatan pelajaran matematika sangat dibutuhkan sehingga wajib diberikan pada siswa mulai jenjang Sekolah Dasar (SD). Berdasarkan pemaparan para ahli mengenai hakikat matematika dapat disimpulkan bahwa matematika, ilmu yang sangat bermanfaat yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

## **2. Materi Bangun Datar**

Menurut Hardiansyah (2020), Bangun datar merupakan bangun dua dimensi yang terletak pada bidang yang permukaannya datar. Menurut Puji et al (2019), bangun datar adalah bangunan dengan empat sisi (segi empat, persegi panjang, dan persegi panjang) dan dua dimensi (panjang dan lebar). Bangun datar adalah bagian dari bidang datar yang dibatasi oleh garis lurus atau lengkung. Pengetahuan dan pemahaman tentang bangun datar sederhana membentuk dasar untuk penerapan konsep lebih lanjut dalam geometri dan membantu dalam pengembangan keterampilan matematika yang penting. Oleh karena itu, guru harus kreatif dalam mengajarkan materi bangun datar sehingga siswa dapat memahaminya dengan mudah.

Bangun geometri dalam kelompok bangun datar adalah karya seni abstrak, dan bangun datar tersebut adalah benda yang nyata yang dapat dipegang atau dilihat secara langsung. Macam-macam bangun datar sederhana : 1) Persegi Panjang, 2) Persegi, 3) Lingkaran, 4) Segitiga siku-siku, 5) Segitiga sama kaki, 6) Trapesium, 7) Jajar genjang, 8) Belah ketupat, 9) Layang-layang. Pada materi unsur bangun datar peserta didik dapat Mengukur, Membandingkan, Membentuk, Bermain, Membuat dan Menghitung. Materi ini bertujuan untuk: 1) Mengukur panjang ruas garis dengan ukuran tertentu, 2) Membandingkan besar sudut, 3) Membentuk sudut siku-siku, 4) Mengukur besar sudut, 5) Menggambar sudut, 6) Membuat garis tegak lurus dan sejajar 6) Menghitung bangun datar. Materi tersebut dapat disajikan menjadi 4 sub:

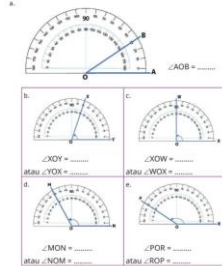
### 1) Mengukur panjang ruas garis dengan ukuran tertentu



### Gambar 2.2 Materi sisi bangun datar

### 2) Membandingkan besar sudut, Membentuk sudut siku-siku, Mengukur besar sudut dan Menggambar sudut

1. Nyatakan besar sudut yang ditunjukkan busur derajat.



**Gambar 2.3** Materi sudut pada bangun datar

### 3) Membuat garis tegak lurus dan sejajar

3. Perhatikan huruf-huruf berikut ini.



- Huruf manakah yang memiliki ruas garis tegak lurus?
- Huruf manakah yang hanya memiliki sepasang garis sejajar?
- Huruf manakah yang hanya memiliki satu pasang garis sejajar dan dua pasang garis tegak lurus?
- Huruf manakah yang memiliki garis tegak lurus, tetapi tidak memiliki garis sejajar?
- Gunakan panah untuk menandai garis sejajar yang terdapat pada huruf E.  
Tandai pasangan garis sejajar yang berbeda menggunakan:  
←→ atau ↔

**Gambar 2.4** Materi garis tegak lurus dan sejajar

### 4) Menghitung Keliling dan Luas

#### **Keliling Bangun Datar Persegi dan Persegi Panjang**

Nenek mempunyai kebun jagung yang cukup luas. Aku berkeliling sepanjang kebun jagung nenek dan kembali ke tempat semula. Jarak yang kutempuh tadi adalah merupakan keliling kebun jagung.

##### **A. Keliling Persegi**

Keliling Bangun Datar adalah penjumlahan semua panjang sisi-sisi bangun datar tersebut. Perhatikan gambar persegi di bawah ini!



$$\begin{aligned} \text{Keliling persegi ABCD} &= \text{Panjang AB} + \text{panjang BC} + \\ &\quad \text{panjang CD} + \text{panjang DA} \\ &= 6 \text{ cm} + 6 \text{ cm} + 6 \text{ cm} + 6 \text{ cm} \\ &= 4 \times 6 \text{ cm} \\ &= 24 \text{ cm} \end{aligned}$$

Jadi, keliling persegi ABCD adalah 24 cm

**Gambar 2.5** Materi Menghitung Keliling dan Luas

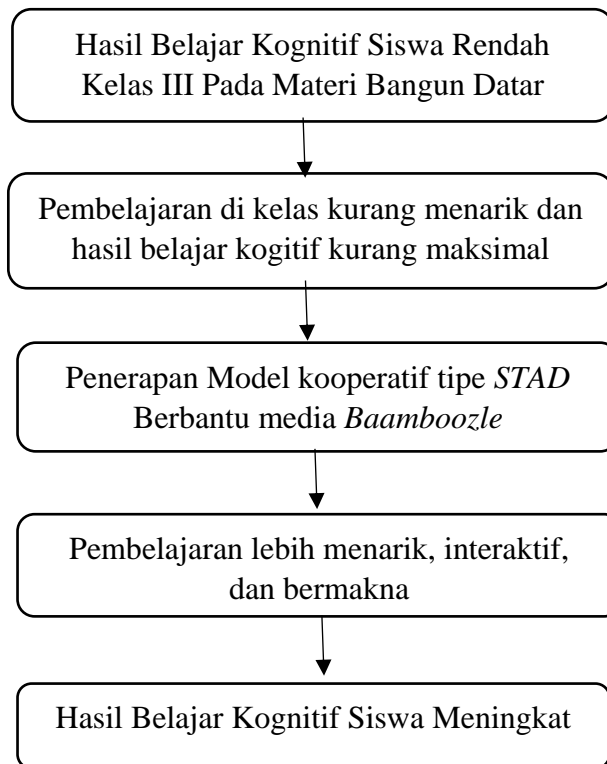
## **B. Kerangka Berpikir**

Tingkat keberhasilan belajar dapat dilihat dari proses dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Salah satunya adalah masalah pembelajaran yang masih monoton dan hasil belajar kognitif yang rendah, hal ini terjadi pada mata pelajaran matematika. Matematika merupakan disiplin ilmu yang berhubungan dengan prinsip, konsep, dan fakta yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari untuk memecahkan berbagai masalah. Dalam mempelajari matematika, siswa juga harus memperhatikan tata cara pembelajaran matematika dengan baik dan benar. Proses pembelajaran matematika saat ini cenderung berpusat pada guru dan didominasi oleh penyampaian teori semata, sehingga mengakibatkan rendahnya keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini menyebabkan siswa tidak memahami pelajaran, karena pembelajaran kurang menarik dan menyenangkan.

Alternatif yang diperlukan peserta didik untuk mendapatkan perubahan pada proses pembelajaran agar peserta didik tertarik dan termotivasi yaitu dengan menerapkan model *STAD* berbantuan media Baamboozle. Pada model *STAD* ini siswa terlibat dalam kerja sama dalam tim, kerja sama dilakukan untuk memecahkan soal, setelah itu dilaksanakan evaluasi setiap individu untuk mengukur tingkat pemahaman materi, selanjutnya di dalam model *STAD* ini terdapat penghargaan untuk tim yang mendapatkan skor tinggi dengan

mengaitkan media Baamboozle. Dengan begitu siswa menjadi lebih aktif dalam menggali kemampuan kognitif.

Berdasarkan uraian di atas dapat disajikan disajikn dalam bentuk bagan dari kerangka berpikir sebagai berikut :



**Gambar 2.6** Kerangka Berpikir

### C. Hipotesis Tindakan

Sugiono (2016), hipotesis merupakan jawaban sementara untuk merumuskan masalah penelitian. Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, dapat dirumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Penerapan Model *STAD* berbantuan media *Baamboozle* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas III sekolah dasar pada materi bangun datar”.