

PENGARUH PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA GIMKIT TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA

Adika Agil Firdaus¹, Sofyan Iskandar², Tiara Yogiarni³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Di Purwakarta, Indonesia

*Corresponding author email: adikaagilfirdaus28@upi.edu

Article History

Received: 21 May 2026

Revised: 20 August 2026

Published: 27 August 2026

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of critical thinking skills among elementary school students. One of the causes is the lack of variation in the use of engaging and effective learning models and media. The Cooperative Learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type is considered an effective strategy to improve students' critical thinking skills, especially when supported by interactive media such as Gimkit. This study aimed to determine the effect of the Cooperative Learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type assisted by Gimkit media on students' critical thinking skills in Social Studies learning. This research used a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The research instruments were pretest and posttest assessments of critical thinking skills. The results showed a significant effect of the Cooperative Learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type assisted by Gimkit media on students' critical thinking skills, with an effect contribution of 31.1%. The experimental class obtained an N-Gain score of 0.86 in the high category, while the control class obtained 0.80 in the moderate category. The study concluded that the TGT model assisted by Gimkit media was more effective than the Student Teams Achievement Division (STAD) model in improving students' critical thinking skills.

Keywords: *Cooperative Learning Teams Games Tournament (TGT), critical thinking skills, elementary school, quasi-experimental, Gimkit*

Copyright © 2026, The Author(s).

How to cite: Firdaus, A.A., Iskandar, S., & Yogiarni, T. (2026). PENGARUH PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA GIMKIT TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA. NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan, 7 (3), 2110–2120. <https://doi.org/10.55681/nusra.v7i3.6459>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

LATAR BELAKANG

Sekolah dasar merupakan bagian dari pendidikan dasar yang telah menjadi landasan bagi pengembangan potensi siswa, khususnya mata pelajaran IPS. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mata pelajaran sangat penting untuk membantu siswa mengembangkan pemahaman tentang kehidupan masyarakat, budaya, dan lingkungan, sehingga mereka memiliki bekal keterampilan sosial seperti toleransi, komunikasi, dan kerjasama yang dibutuhkan untuk berkontribusi dalam masyarakat yang inklusif di masa depan (Saputra, 2024). Oleh karena itu pembelajaran IPS merupakan materi yang penting untuk bekal untuk siswa dimasa yang akan datang.

Dalam pendidikan sekolah dasar, terutama dalam pembelajaran IPS berpikir kritis. Keterampilan seseorang untuk menganalisis sebuah informasi secara objektif dan membuat penilaian yang masuk akal. Lalu tidak hanya menerima informasi saja melainkan mencari sebab-akibat atas permasalahan yang dihadapinya. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Maqbullah dkk (2018) penelitian yang dilatarbelakangi oleh keterampilan berpikir kritis di salah satu sekolah dasar kabupaten karawang yang masih rendah. Proses pembelajaran masih menggunakan metode satu arah sehingga tidak banyak melibatkan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, hal tersebut menyebabkan rendahnya keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. dan penelitian yang dilakukan oleh Rahayu dkk (2019) penelitian yang melatarbelakangi keterampilan berpikir kritis siswa kelas 4 SDN Karangduren 02

masih rendah dan berdampak pada hasil belajar yang rendah dikarenakan apabila pendidik dengan memulai dengan menunjukan peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang kurang dipahami, maka peserta didik hanya diam dan cenderung pasif, sehingga mengakibatkan rendahnya keterampilan berpikir kritis.

Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk membantu peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa diperlukan adanya inovasi dalam pembelajaran salah satunya dalam memilih model pembelajaran dan media pembelajaran. Ada banyak model pembelajaran yang bisa digunakan dalam suatu kegiatan pembelajaran, salah satunya model yang dinilai efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa adalah *Cooprative Learning*. Model pembelajaran ini menekankan pada kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama. Salah satunya adalah *Times Games Tournament (TGT)* model ini adalah salah satu tipe pembelajaran Cooperative yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan empat sampai lima orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Khaula (dalam Alawiyah, Sukron, dan Firdaus 2023). Kemudian hal tersebut diperkuat oleh Sukenda dan Ego (dalam Istianah, Sumarno, Suyatmi, dan Nuroso 2024) yang mengatakan bahwa model pembelajaran TGT ini dapat dijadikan acuan karena model pembelajarannya dalam bentuk permainan yang menciptakan lingkungan belajar yang lebih menggembirakan sehingga membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Penelitian sebelumnya telah memberikan wawasan penting terkait model pembelajaran Cooperative Learning tipe Games Tournament tetapi masih terdapat kesenjangan dari penelitian-penelitian sebelumnya. Berdasarkan permasalahan yang telah di paparkan, peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament Berbantuan Media Gimkit Terhadap

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kuantitatif. Hal ini dikarenakan penelitian ini bertujuan untuk mengukur peningkatan dan mengetahui pengaruh pembelajaran dengan model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* berbantuan media *Gimkit* terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa Sekolah Dasar lebih baik dibandingkan pembelajaran yang memperoleh model pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)*. Metode penelitian ini adalah *Quasi Experiment*. Desain penelitian yang digunakan adalah *Non-equivalent Control Group Designs*.

Penelitian ini memilih Kelas IV B dan IV A dari SDN Pantai Mekar 02 di Kab. Bekasi sebagai kelompok sampel yang masing-masing berjumlah 21 siswa. Sebelumnya, kedua kelas dilakukan pre-test untuk menentukan kondisi awal, setelah itu kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Cooprative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media Gimkit dengan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)* di berikan perlakuan. Kemudian kedua kelompok menjalani *pre-test* dan *post-test*. Kesimpulan diambil dari perbedaan yang

Keterampilan Berpikir Kritis IPS Siswa Sekolah Dasar” untuk mengetahui besar pengaruh model TGT dengan berbantuan media Gimkit terhadap keterampilan berpikir kritis. Selain itu penelitian dilakukan untuk mengatasi pemasalahan dari penelitian sebelumnya guna memberikan solusi atau jawaban terkait masalah yang telah ditemukan.

muncul antara kedua kelas tersebut, bagian ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian yang dianggap perlu untuk memperkuat naskah yang dipublikasikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari analisis ini adalah untuk melihat apakah terdapat pengaruh pembelajaran dengan model pembelajaran *Cooprative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media pembelajaran Gimkit terhadap keterampilan berpikir kritis siswa Sekolah Dasar dan apakah terdapat pengaruh pembelajaran model pembelajaran *Cooprative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media pembelajaran Gimkit terhadap keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar lebih baik dibandingkan pembelajaran yang memperoleh model pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)*. Untuk melihat lebih rinci hasil dan pembahasan diuraikan sebagai berikut:

1. Hasil

Penelitian ini menerapkan sebuah pendekatan pembelajaran berupa model *Cooperative tipe Team Games Tournament (TGT)* dimana model ini digunakan untuk menganalisis adanya sebuah pengaruh dan peningkatan terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS di SD.

Pada penelitian ini digunakan dua kelas dengan membedakan perlakuan antara keduanya, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas dimana siswa akan mendapatkan perlakuan dengan penerapan model pembelajaran *Cooperative tipe Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Gimkit. Sedangkan untuk kelas kontrol, siswa mendapatkan perlakuan dengan penerapan model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD). Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada kelas IV SDN Pantai Mekar 02 dengan masing-masing jumlah siswa 21 orang kelas eksperimen dan 21 orang kelas kontrol. Kelas eksperimen diterapkan pada kelas IV A SDN Pantai Mekar 02 dengan pembelajaran menggunakan model *Cooperative tipe Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Gimkit, sementara kelas kontrol diterapkan pada kelas IV SDN Setia Mulya 02 dengan pembelajaran menggunakan model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD). Temuan-temuan yang didapatkan pada penelitian ini sesuai pada pelaksanaan pembelajaran yang telah dirancang oleh peneliti.

Analisis Deskriptif

Setelah data penelitian diperoleh, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis deskriptif. Analisis data *Pre-test* dilakukan menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial. Dalam penelitian ini perhitungan analisis deskriptif menggunakan *Microsoft Excel* 2013 dan analisis inferensial menggunakan aplikasi IBM SPSS Versi 32. berikut ini merupakan analisis data *Pre-test* pada penelitian ini analisis deskriptif dilakukan untuk mengetahui nilai rata-rata ($\bar{x}$), nilai minimal, nilai maksimal, mean, dan standar deviasi.

Tabel 1 Deskripsi Rata-Rata Pretes, Postes Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SDN Pantai Mekar 02

Kelas	Jenis Tes	N	Skor		Mean	std
			Min	Max		
Kelas Eksperimen	<i>Pre-test</i>	21	56	65	59,33	2,266
Kelas Kontrol	<i>Pre-test</i>	21	57	63	60,10	1,868

(Sumber: Penelitian 2026)

Berdasarkan tabel di atas dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata post-test pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model *cooperative learning tipe teams games tournament* (TGT) berbantuan media Gimkit lebih baik dari pada pembelajaran dengan model *Cooperative Learning* tipe STAD.

Analisis Inferensial

Sebelum dilakukan olah data *n-gain* data *pre-test* dan *post-test* harus berdistribusi normal untuk itu dilakukan tes maka dilakukan uji inferensial tes *pre-test* dan *post-test*, berikut hasil uji inferesia:

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Data *Pre-test*

Pembelajaran	<i>Shapiro-Wilk</i>			Keputusan
	Statistic	df	Sig	
<i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	0,951	21	0,353	Normal
<i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	0,944	21	0,258	Normal

(Sumber: Penelitian 2026)

Berikut adalah hipotesis yang digunakan untuk menguji normalitas hasil pre-test dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

H0: Data pretest berasal dari kelompok yang berdistribusi normal

Ha: Data pretest berasal dari pretest yang tidak berdistribusi normal

Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut:

Jika $p\text{-value (Sig.)} > \alpha$ atau 0,05, maka H0 diterima dan Ha ditolak

Jika $p\text{-value (Sig.)} \leq \alpha$ atau 0,05, maka H0 ditolak dan Ha diterima.

Hasil pada tabel mendapatkan bahwa signifikansi pre-test sebesar 0,951 dan 0,944 artinya skor lebih dari 0,05 maka dapat diambil keputusan bahwa skor pretest berdistribusi normal.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Data Post-test

Pembelajaran	Shapiro-Wilk			Keputusan
	Statistic	df	Sig.	
Post-test Kelas Eksperimen	0,944	21	0,258	Normal
post-test Kelas Kontrol	0,937	21	0,189	Normal

(Sumber: Penelitian 2026)

Hasil pada tabel mendapatkan bahwa signifikansi post-test sebesar 0,944 dan 0,937 artinya skor lebih dari 0,05 maka dapat diambil keputusan bahwa skor posttest berdistribusi normal.

Setelah data berdistribusi normal selanjutnya data akan dilakukan uji homogenitas untuk melihat apakah varian dari suatu data homogen atau tidak. Adapun hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

H0 : Data keterampilan berpikir kritis siswa bervariasi homogen

Ha : Data keterampilan berpikir kritis siswa bervariasi tidak homogen

Adapun kriteria yang digunakan dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut:

H0 diterima apabila $p\text{-value (Sig.)} > \alpha$ atau 0,05

H0 ditolak apabila $p\text{-value (Sig.)} \leq \alpha$ atau 0,05

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas Data Pre-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	$p\text{-value (sig.)}$	Signifikansi (α)	interpretasi
Hasil Pre-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0,491	0,05	Homogen

(Penelitian 2026)

Berdasarkan hasil pada tabel didapatkan bahwa skor uji homogenitas data pre-test sebesar 0,491 artinya lebih dari 0,05 maka dapat diambil keputusan bahwa data pretest homogen.

Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas Data Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	$p\text{-value (sig.)}$	Signifikansi (α)	interpretasi
Hasil Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0,245	0,05	Homogen

(Sumber: Penelitian, 2026)

Berdasarkan hasil pada tabel didapatkan bahwa skor uji homogenitas data post-test sebesar 0,245 artinya lebih dari 0,05 maka dapat diambil keputusan bahwa data post-test homogen.

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas maka selanjutnya lalu data berdistribusi normal dan varian homogen selanjutnya dilakukan uji-t untuk melihat adanya pengaruh penerapan dengan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) bantuan media Gimkit terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. Berikut hipotesis yang akan digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa pada kedua kelas.

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$, tidak terdapat perbedaan rata-rata skor pre-test keterampilan berpikir kritis siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$, terdapat perbedaan rata-rata skor pre-test keterampilan berpikir kritis siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol

Berikut merupakan kriteria pengambilan keputusan dari data pretest keterampilan berpikir kritis siswa.

H_0 diterima apabila nilai signifikan (2-tailed) $> \alpha$ atau 0,05.

H_0 ditolak apabila nilai signifikan (2-tailed) $\leq \alpha$ atau 0,05.

Tabel 6 Hasil Uji-t Nilai Pretest

t-hitung	Sig. (2-tailed)	Interpretasi
1,189	0,242	H_0 diterima

(Penelitian, 2026)

Berdasarkan tabel di atas hasil uji-t pada nilai pre-test adalah 0,242 yang berarti lebih dari 0,05 artinya H_0 diterima dengan keputusan tidak terdapat perbedaan rata-rata skor pretest keterampilan berpikir kritis siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 7 Hasil Uji-t Nilai Post-test

t-hitung	Sig. (2-tailed)	Interpretasi
18,081	0,001	H_0 ditolak

(Sumber: Penelitian, 2026)

Berdasarkan tabel di atas hasil uji-t pada nilai post-test adalah 0,001 yang berarti kurang dari 0,05 artinya H_0 ditolak dengan keputusan terdapat perbedaan rata-rata skor post-test keterampilan berpikir kritis kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Selanjutnya dilakukan uji n-gain untuk melihat peningkatan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Analisis deskriptif peningkatan keterampilan berpikir kritis dilihat melalui nilai rata-rata skor, nilai minimum, nilai maksimum dan standar deviasi dari nilai pre-test dan post-test, juga diperkuat dengan hasil perolehan skor N-gain.

Tabel 8 Hasil Uji N-gain

Kelas	N-Gain Skor	Interpretasi	N-Gain Persen	Keterangan
Eksperimen	0,86	Tinggi	70%	Cukup Efektif
Kontrol	0,80	Tinggi	56%	Cukup efektif

(Penelitian: 2026)

Berdasarkan hasil uji n-gain pada gambar 8 dapat diketahui bahwa skor n-gain pada kelas eksperimen sebesar 0,75 dengan kategori tinggi, nilai n-gain persen sebesar 75% hal ini dapat dikategorikan efektif. Pada kelas kontrol n-gain skor sebesar 0,67 dengan kategori sedang, dan nilai n-gain persen sebesar 67% yang berarti dapat

dikategorikan cukup efektif. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa n -gain skor dan persen pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol, sehingga pembelajaran menggunakan model cooperative learning tipe teams games tournament berbantuan media Gimkit lebih efektif dari pada pembelajaran dengan menggunakan pendekatan model STAD.

1.4 Uji Regresi Sederhana

Setelah diketahui data berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji persamaan regresi linier sederhana. Persamaan regresi linier sederhana digunakan untuk melihat pengaruh dari penerapan *model cooperative learning tipe teams games tournament* berbantuan Gimkit Flipbook. Rumusan persamaan regresi linier sederhana adalah sebagai berikut:

Tabel 9 Rekapitulasi Persamaan Regresi Linier Sederhana

Model	Coefficients	
	Unstandardized B	Std. Error
Constant	15,980	21,041
Pre-test Kelas Eksperimen	1,498	0,353

(Penelitian, 2026)

Berdasarkan persamaan tersebut, dapat diketahui bahwa a (konstanta) bernilai 51,980, β (koefisien regresi) bernilai 1,489 dan memiliki tanda positif. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam setiap pelaksanaan penerapan model cooperative learning tipe teams games tournament berbantuan media Gimkit dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa sebesar 1,498.

Tabel 10 Hasil Uji Signifikansi Regresi

Test	Sig.	a	Keterangan
Regression	0,001	0,05	H1 diterima

(Penelitian, 2026)

Berdasarkan Tabel hasil uji signifikansi regresi menunjukkan nilai Sig. sebesar 0,001. Nilai tersebut lebih kecil dari α sehingga H1 diterima maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* berbantuan media Gimkit terhadap keterampilan berpikir kritis.

Tabel 11 Hasil Uji Koefisien Determinasi

R	R Square	Std. Error of the Estimate
0,557	0,311	4,324

(Penelitian, 2026)

Berdasarkan Tabel 4.15 hasil uji koefisien determinasi menunjukkan bahwa nilai R square sebesar 0,311. Kemudian hasil tersebut dihitung dengan menggunakan rumus berikut ini.

$$D = R^2 \times 100\%$$

$$D = 0,311 \times 100\%$$

$$D = 31,1\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, koefisien determinasi yang diperoleh adalah sebesar 31,1% maka dapat dikatakan bahwa penerapan model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* berbantuan media Gimkit memberikan pengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis sebesar 31,1%. Sedangkan faktor lain yang mempengaruhi peningkatan keterampilan berpikir kritis sebesar $100\% - 31,1\% = 68,9\%$.

2. Pembahasan

Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan *Pre-test* kemudian diberikan perlakuan selama 3 kali. Setelah

keduanya kelas tersebut diberikan perlakuan, maka kelas eksperimen dan kelas kontrol melaksanakan *post-test* untuk mengetahui hasil dari pemberian perlakuan kepada kedua kelas terhadap keterampilan berpikir kritis. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diketahui bahwa skor rata-rata *post-test* kelas eksperimen sebesar 78,10 dan skor rata-rata *Post-test* kelas kontrol sebesar 68,48. Selain analisis deskriptif dilakukan juga analisis inferensial yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan berpikir kritis antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, yakni kelas eksperimen menunjukkan keterampilan berpikir kritis yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Sehingga didapatkan hasil bahwa terdapat peningkatan pada keterampilan berpikir kritis kelas eksperimen dengan model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Gimkit lebih baik daripada keterampilan berpikir kritis pada kelas kontrol dengan model *Cooperative Learning tipe Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media Wordwall.

Selanjutnya, dilakukan uji *normalized gain* (Ngain) secara keseluruhan guna untuk mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kritis berdasarkan perhitungan N-gain yang diperoleh, kelas eksperimen dengan model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Gimkit memperoleh skor rata-rata N-gain sebesar 0,86 yang tergolong kategori tinggi sedangkan N-gain kelas kontrol dengan model *Cooperative Learning tipe Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media Wordwall juga memperoleh skor rata-rata N-gain sebesar 0,80 yang termasuk ke dalam kategori tinggi. Dapat diketahui bahwa skor n gain kelas eksperimen tersebut lebih tinggi dari

pada skor N-gain kelas kontrol. Selain itu, dilakukan juga perhitungan N-gain setiap indikator keterampilan membaca pemahaman diketahui bahwa indikator pertama, kemampuan mengidentifikasi ide pokok pada kelas eksperimen mengalami peningkatan skor 0,66 sedangkan kelas kontrol memiliki skor 0,49.

Tahapan pembelajaran menggunakan model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* diawali dengan tahap pertama yaitu penyajian kelas, pada tahap ini guru menyampaikan materi pembelajaran kepada seluruh siswa sebagai dasar pemahaman awal. Tahap kedua yaitu kelompok, di mana siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk berdiskusi, saling bertukar pendapat, dan memperdalam pemahaman terhadap materi yang telah disampaikan. Tahap ketiga yaitu permainan (*Games*), pada tahap ini siswa mengerjakan soal-soal dalam bentuk permainan akademik yang dirancang untuk menguji pemahaman mereka secara menyenangkan. Tahap keempat yaitu tournament, di mana siswa berkompetisi dengan perwakilan kelompok lain untuk memperoleh skor terbaik berdasarkan hasil permainan. Tahap terakhir yaitu rekognisi tim, yaitu pemberian penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi sebagai bentuk apresiasi terhadap kerja sama mereka. Untuk mengetahui pengaruh model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis dapat dijelaskan secara rinci dengan menganalisis tahapan-tahapan pembelajaran yang di terapkan dalam model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament*.

Pengaruh Penerapan Model Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Sekolah Dasar

Pengaruh model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* berbantuan media *Gimkit* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis sekolah dasar. Hal ini terlihat setelah adanya pengaruh keterampilan berpikir kritis setelah dilakukannya penerapan model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* berbantuan media *Gimkit*. Hasil yang diperoleh yaitu berupa pengaruh yang lebih baik pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol dengan penerapan model *Cooperative Learning tipe Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *Wordwall*.

Pengaruh penerapan model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* berbantuan media *Gimkit* dianalisis melalui analisis inferensial dengan uji regresi linear sederhana. Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel 4.13 ialah hasil determinasi uji regresi diketahui bahwa hasil pengaruh model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* berbantuan media *Gimkit* terhadap keterampilan berpikir kritis sebesar 1,498 dari hasil perhitungan tersebut dapat diketahui besarnya pengaruh keterampilan berpikir kritis kelas eksperimen yang menerapkan metode *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* berbantuan media *Gimkit*. Yulianti dan Surnasih (2019) bahwa penerapan model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* sangat berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis. Hal ini juga didukung oleh pernyataan dari Lestari dan Isnawati (2025) bahwa pembelajaran dengan menerapkan model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* lebih efektif dalam

meningkatkan motivasi belajar dibandingkan dengan model STAD.

Pada kelas kontrol, proses pembelajaran cenderung masih bersifat konvensional, di mana guru lebih banyak menjelaskan materi secara lisan dan siswa hanya mendengarkan penjelasan tanpa adanya keterlibatan aktif dalam proses membaca. Hal ini menyebabkan keterampilan berpikir kritis siswa terhadap materi kurang optimal karena tidak adanya panduan sistematis yang mengarahkan mereka dalam menelaah informasi pembelajaran. Sebaliknya, melalui model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* siswa dibimbing secara terstruktur sejak sintaks penyajian kelas, saat pembuatan kelompok, games, turnamen hingga rekognisi tim sehingga mereka lebih fokus dalam menemukan ide pokok, memahami informasi tersurat dan tersirat, serta menyimpulkan materi secara mandiri. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menstimulasi keterampilan berpikir kritis siswa.

Perbandingan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* memberikan peningkatan yang lebih signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. Pengaruh dari penerapan model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* berbantuan media *Gimkit* sebesar 31,1% yang menandakan bahwa masih terdapat pengaruh dari faktor lain sebesar 68,9% yang kemungkinan dapat meningkatkan ataupun menghambat keterampilan berpikir kritis. Pada penelitian ini faktor penghambat dalam pembelajaran menggunakan model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* berbantuan media *Gimkit* yaitu keterbatasan perangkat dikarenakan pembelajaran berbasis digital dan keterbatasan waktu pembelajaran.

KESIMPULAN

Terdapat peningkatan keterampilan berpikir kritis pada siswa yang mendapatkan penerapan model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* berbantuan Media *Gimkit* lebih baik daripada siswa yang mendapatkan penerapan pembelajaran menggunakan model *Coopeative Learning tipe Student Teams Achivment Divisons* (STAD). Hal ini berdasarkan hasil analisis N-gain bahwa peningkatan keterampilan berpikir kritis di kelas eksperimen berada pada kategori efektif sedangkan keterampilan membaca pemahaman di kelas kontrol pada kategori cukup efektif.

Terdapat pengaruh penerapan model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* berbantuan Media *Gimkit* terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis Sekolah dasar. Pengaruh tersebut dilihat dari hasil perhitungan regresi linier.

DAFTAR PUSTAKA

- Lestari, W. Isnawati, D. (2025). Effectivience Of TGT And Stad Models In Enhancing Motivation And Accounting Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 20(1), 90-103. doi: <https://doi.org/10.21831/jpai.v23i01.83964>
- Liza, Mayasari, D. Sulistri, E. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Ditinjau Dari Kemandirian Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas V SDN 93NSingkawang. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(2), 200-211. doi: <https://doi.org/10.36379/autentik.v7i2.285>
- Maulida, S. I. Nurasiah, I. Amalia, A. R. (2025). Pengaruh Model TGT Berbantuan Gimkit Terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 11(1), 482-494. doi: <https://doi.org/10.31932/jpdp.v11i1.4448>
- Maqbullah, S. Sumiati, T. & Muqodas I (2018). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *jurnal Pendidikan ke-SD-an*, 13(2), 106-112.
- Nurteti, L. Endang, U. Kania, S. R. (2025). Efektifitas Gimkit Sebagai Media Interaktif dalam Meningkatkan Pembelajaran yang Menenangkan di SDN 1 Sindangsari. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 1(1),
- Oktaviani, A. D. Agustina, L. Farhan, M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe "Teams Game and Tournament (TFT)" terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa. 10, 419-428.
- Rahayu, Y. Marwadi, Astuti, S. (2019). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SD melalui Model Pembelajaran *Discovery Learning*. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 8-13. doi: <http://dx.doi.org/10.26737/jpdi.v4i1.927>
- Rahayu, Y. Marwadi, Astuti, S. (2019). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SD melalui Model Pembelajaran *Discovery Learning*. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 8-13. doi: <http://dx.doi.org/10.26737/jpdi.v4i1.927>
- Saputra, K. R. Leksono, S. M. Alamsyah, T. P. (2025). Gimifikasi Pembelajaran di Jenjang SMP Menggunakan

Platform Gimkit. *Jurnal Pendidikan IPA dan Sains*, 1(2), 105-119.

- Yulianti, N. Sunarsih, D. (2019). Pengaruh Model *Cooperative Tipe TGT* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa Kelas IV. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 1(1), 45-53. doi: <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v1i01.58>