

**PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA *EDUCAPLAY* TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK
DI SEKOLAH DASAR**

Oleh

Billah Khumaira Nuraini

225060061

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran IPAS di kelas V SDN 067 Nilem Kota Bandung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran, perbedaan kemampuan berpikir kritis, serta besarnya pengaruh model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Educaplay* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri atas kelas V C sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik pada kelas eksperimen memperoleh persentase rata-rata 79% dengan kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol memperoleh persentase rata-rata 65% dengan kategori sederhana. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Educaplay* berlangsung dengan baik dan mampu meningkatkan keaktifan peserta didik. Selain itu, terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,006 < 0,05$. Rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat dari 44,80 menjadi 84,57, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 41,22 menjadi 80,05. Hasil uji *effect size* berada pada kategori tinggi yaitu 0,733. Oleh karena itu, model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Educaplay* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, *Educaplay*, Kemampuan Berpikir Kritis, Sekolah Dasar.

**THE EFFECT OF THE TEAMS GAMES TOURNAMENT COOPERATIVE
MODEL USING EDUCAPLAY ON STUDENTS CRITICAL THINKING
SKILLS IN ELEMENTARY SCHOOL**

By

Billah Khumaira Nuraini

225060061

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of critical thinking skills among students in the IPAS (Science) class in Grade 5 at SDN 067 Nilem in Bandung. The study aimed to examine the learning process, identify differences in critical thinking skills, and determine the extent of the influence of the Teams Games Tournament cooperative learning model, supported by the Educaplay media, on students critical thinking skills. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method and a Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of Class V C as the experimental class and Class V B as the control class. Data collection was conducted through tests, observations, and documentation. The results showed that student activity in the experimental class achieved an average percentage of 79% in the high category, while the control class achieved an average percentage of 65% in the moderate category. These findings indicate that learning using the Teams Games Tournament cooperative learning model supported by the Educaplay media was effective and capable of increasing student engagement. Additionally, there was a significant difference in critical thinking skills between the experimental and control classes, with a Sig. (2-tailed) value of $0,006 < 0,05$. The average score for the experimental class increased from 44,80 to 84,57, while that of the control class increased from 41,22 to 80,05. The effect size test results fell into the high category at 0,733. Therefore, the Teams Games Tournament cooperative learning model supported by the Educaplay media is effective in improving students critical thinking skills in elementary school.

Keywords: Teams Games Tournament, Educaplay, Critical Thinking Skills, Elementary School.

**PANGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT
DIBANTUAN KU MEDIA EDUCAPLAY KANA KAMAMPUH MIKIR KRITIS
PESERTA DIDIK DI SAKOLA DASAR**

Ku

Billah Khumaira Nuraini

225060061

RINGKESAN

Ieu panalungtikan didominasi ku handapna kamampuh mikir kritis peserta didik dina pangajaran IPAS di kelas V SDN 067 Nilem Kota Bandung. Ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun mikanyaho gambaran proses diajar-ngajar, bedana kamampun mikir kritis, jeung gedena pangaruh model kooperatif tipe Teams Games Tournament dibantuan ku media Educaplay kana kamampuh mikir kritis peserta didik. Ieu panalungtikan ngagunakeun metode kuantitatif jeung metode quasi experiment sareng desain Nonequivalent Control Group Design. Diwangun ku kelas V C salaku kelas eksperimen jeung kelas V B salaku kelas kontrol. Ngumpulkeun data dilaksanakeun ngaliwatan tes, observasi jeung dokumentasi. Hasil panalungtikan nembongkeun yen aktivitas peserta didik kelas eksperimen meunang rata-rata persentase 79% dina kategori luhur, sedengkeun kelas kontrol meunang rata-rata persentase 65% dina kategori basajan. Papanggih ieu nuduhkeun yen pangajaran ngagunakeun model kooperatif tipe Teams Games Tournament dibantuan ku media Educaplay teh lumangsung kalawan hade tur mampuh ngaronjatkeun kaaktifan peserta didik. Salian ti eta, aya beda anu signifikan dina kamampuh mikir kritis antara kelas eksperimen jeung kelas kontrol kalayan peunteun Sig. (2-tailed) $0,006 < 0,05$. Rata-rata peunteun pikeun kelas eksperimen ngaronjat tina 44,80 jadi 84,57, sedengkeun kelas kontrol ngaronjat tina 41,22 jadi 80,05. Hasil tes effect size dina kategori luhur, nya eta 0,733. Ku kituna, model kooperatif tipe Teams Games Tournament dibantuan ku media Educaplay teh efektif dina ngaronjatkeun kamampuh mikir kritis peserta didik di sakola dasar.

Kecap Pamageuh: *Teams Games Tournament, Educaplay, Kaparigelan Mikir Kritis, Sakola Dasar.*