

## ABSTRAK

Trisnayanti, Ni Putu Elya (2025). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) Berbantuan *Quiziz* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Siswa Kelas V SD di Gugus I Kecamatan Gerokgak

### **Kata Kunci**

Teams Games Tournament, Quiziz, kemampuan berpikir kritis, kemampuan pemecahan masalah, pembelajaran IPA, sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Quiziz dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah IPA siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional yaitu ceramah dan diskusi. Penelitian menggunakan desain quasi eksperimen dengan post-test only control group design, melibatkan dua kelompok siswa: kelompok eksperimen yang dibelajarkan menggunakan model TGT dan kelompok kontrol yang dibelajarkan menggunakan model konvensional. Instrumen penelitian meliputi tes kemampuan berpikir kritis dan tes kemampuan pemecahan masalah IPA yang telah divalidasi. Populasi penelitian adalah siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Gerokgak pada tahun pelajaran 2024/2025, dengan sampel yang diambil secara acak sederhana. Subjek penelitian terdiri dari 69 siswa yang dibagi ke dalam dua kelas, masing-masing kelas terdiri dari 32 siswa kelas eksperimen dan 37 siswa kelas kontrol. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan Multivariate Analysis of Variance (MANOVA) untuk menguji perbedaan simultan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terhadap kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah IPA. Hasil analisis menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah IPA siswa dibandingkan model konvensional. Analisis Anova mengungkapkan bahwa siswa dengan model TGT memiliki kemampuan berpikir kritis yang lebih baik, dengan nilai Fhitung sebesar 21,404 ( $F_{tabel} 4,01$ ) dan signifikansi 0,001, yang didukung oleh pendekatan kolaboratif yang mendorong diskusi dan analisis mendalam. Kemampuan pemecahan masalah IPA juga meningkat signifikan, dengan nilai Fhitung 44,264 ( $F_{tabel} 3,16$ ) dan signifikansi 0,001, melalui pengalaman belajar berbasis permainan, kompetisi sehat, dan kerja sama kelompok. Secara simultan, pengujian MANOVA menunjukkan perbedaan signifikan, dengan nilai Fhitung 53,000 dan signifikansi 0,001, menegaskan bahwa TGT menciptakan lingkungan belajar interaktif yang efektif untuk pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa.

## ABSTRACT

Trisnayanti, Ni Putu Elya (2025). *The Effect of the Implementation of the Teams Games Tournament (Tgt) Cooperative Learning Model Assisted by Quizizz on Critical Thinking Skills and Science Problem Solving Skills of Grade V Elementary School Students in Cluster I of Gerokgak District*

**Keywords:** *Teams Games Tournament, Quizizz, critical thinking skills, problem-solving skills, science learning, elementary school.*

*This study aims to test the effectiveness of the quizizz-assisted Teams Games Tournament (TGT) learning model in improving students' critical thinking and science problem-solving skills compared to conventional learning models, namely lectures and discussions. The study used a quasi-experimental design with a post-test only control group design, involving two groups of students: an experimental group that was taught using the TGT model and a control group that was trained using a conventional model. The research instruments include a critical thinking ability test and a science problem-solving ability test that has been validated. The research population is grade V students of SD Group I, Gerokgak District in the 2024/2025 school year, with a sample taken at random with a simple random. The research subjects consisted of 69 students who were divided into two classes, each class consisted of 32 students in the experimental class and 37 students in the control class. The data analysis technique in this study used Multivariate Analysis of Variance (MANOVA) to test the simultaneous differences between the experimental group and the control group on critical thinking and science problem-solving skills. The results of the analysis showed that the TGT learning model significantly improved students' critical thinking and science problem-solving skills compared to the conventional model. Anova's analysis revealed that students with the TGT model had better critical thinking skills, with an Fcal score of 21.404 (Ftable 4.01) and a significance of 0.001, which was supported by a collaborative approach that encouraged in-depth discussion and analysis. The problem-solving ability of science also increased significantly, with a value of 44.264 (3.16 in the table) and a significance of 0.001, through game-based learning experiences, healthy competitions, and groupwork. Simultaneously, the MANOVA test showed significant differences, with an Fcal value of 53,000 and a significance of 0.001, confirming that TGT creates an effective interactive learning environment for the development of students' critical thinking and problem-solving skills.*