

**PENGARUH PENERAPAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT*
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBANTUAN
BAAMBOOZLE TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA
KELAS XI SMAN 1 BEBANDEM**

Oleh

Ni Luh Rista, NIM 2113011023

Program Studi S1 Pendidikan Matematika

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan Model *Team Games Tournament* berbantuan *Baamboozle* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bebandem. Metode yang digunakan adalah eksperimen semu dengan desain *Posttest-Only Control Group Design*. Populasi penelitian mencakup seluruh kelas XI SMA Negeri 1 Bebandem Tahun Ajaran 2024/2025, dengan sampel yang dipilih melalui teknik *cluster random sampling*, sehingga diperoleh satu kelas sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas sebagai kelompok kontrol. Data mengenai kemampuan berpikir kritis siswa dikumpulkan melalui tes uraian yang telah divalidasi dan diuji reliabilitasnya. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t satu ekor dengan taraf signifikansi (α) sebesar 5% (0,05). Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai Sig. (1-tailed) $< 0,001$, yang menandakan hasil tersebut sangat signifikan. Selain itu, diperoleh nilai $t_{hitung}=5,628$ yang lebih besar dari $t_{tabel}=1,671$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis antara kelompok eksperimen lebih baik di bandingkan dengan kelompok kontrol. Hasil analisis juga menunjukkan bahwa rata-rata skor post-test kelas eksperimen (90,23) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (79,17). Dengan demikian penerapan Model *Team Games Tournament* berbantuan *Baamboozle* memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

Kata kunci: *Team Games Tournament, Baamboozle, Berpikir Kritis.*

**PENGARUH PENERAPAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT*
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBANTUAN
BAAMBOOZLE TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA
KELAS XI SMAN 1 BEBANDEM**

Oleh

Ni Luh Rista, NIM 2113011023

Program Studi S1 Pendidikan Matematika

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of implementing the Team Games Tournament model assisted with Baamboozle on the critical thinking skills of XI-grade students of SMA Negeri 1 Bebandem. The research employs a quasi-experimental design using a Post-test-Only Control Group Design. The study population included all XI classes of SMA Negeri 1 Bebandem in the 2024/2025 academic year, with samples selected through cluster random sampling technique so that one class was obtained as an experimental group and one class as a control group. Data regarding students' critical thinking skills were collected through a description test that had been validated and tested for its reliability. Based on the hypothesis test, this study used a one-tailed t-test with a significance level (α) of 5% (0.05). The analysis results showed that the Sig. (1-tailed) < 0.001 indicates the results are highly significant. In addition, the value of $t_{count} = -5.628$ is smaller than $t_{table} = 1.671$, so H_0 is rejected, and H_1 is accepted. It shows a significant difference in critical thinking skills between the experimental and control groups. The analysis also revealed that the average post-test score of the experimental class (90.23) was higher than that of the control class (79.17). Thus, implementing the Team Games Tournament model assisted with Baamboozle has a positive influence on improving students' critical thinking skills.

Keywords: *Team Games Tournament, Baamboozle, Critical Thinking.*