

PENGARUH PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBASIS *QUIZIZZ* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA MATERI KARAKTERISTIK NEGARA MAJU DAN BERKEMBANG KELAS XII DI SMA NEGERI 2 WONOSARI

Nurnuni Kunye^{1*}, Daud Yusuf¹, Moch Rio Pambudi¹

¹Universitas Negeri Gorontalo

*Email Korespondensi: nunikunye@gmail.com

Diterima: 25-04-2025

Disetujui: 27-05-2025

Publish: 04-06-2025

Abstrak Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membedakan bagaimana penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang didasarkan pada Quizizz berpengaruh pada kemampuan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran Geografi di kelas XII SMAN 2 Wonosari. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dan rancangan eksperimen Post-Test-Only Control Group Design digunakan. Sampel penelitian terdiri dari dua kelompok: kelompok eksperimen yang diajarkan dengan model TGT berbasis Quizizz dan kelompok kontrol yang diajarkan dengan metode Problem Based Learning (PBL). Lima indikator—penjelasan sederhana, dasar pengambilan keputusan, penarikan kesimpulan, penjelasan lanjutan, penggabungan informasi, dan membuat prediksi—digunakan dalam tes post-test yang digunakan untuk mengumpulkan data. Hasil analisis menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran lainnya, model pembelajaran TGT berbasis Quizizz menunjukkan hasil rata-rata yang lebih baik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Kata Kunci: *Team Game Torunament, Quizizz, Berpikir Kritis, Geografi.*

Abstract This study's goal is to demonstrate how the Teams Games Tournament (TGT) learning paradigm, which is based on Quizizz, affects students' ability to critically think in geography classes in grade XII SMAN 2 Wonosari. Using a quantitative approach, this study employs the Post-Test-Only Control Group Design experiment. This study employs a quantitative approach and uses the Post-Test-Only Control Group Design experiment. The research sample consists of two groups: the experimental group that is taught using the TGT model based on Quizizz and the control group that is taught using the Problem Based Learning (PBL) method. These indicators—penjelasan sederhana, dasar pengambilan keputusan, penarikan kesimpulan, penjelasan lanjutan, penggabungan informasi, and membuat prediksi—are used in post-test tests that are used to gather data. According to the results of the analysis, the experimental and control groups differ significantly. When compared to other learning approaches, the TGT model based on Quizizz yields better results in terms of increasing students' critical thinking skills.

Keywords: *Team Game Tournament, Quizizz, Critical Thinking, Geography.*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam mendidik suatu bangsa karena kualitas sumber daya manusia sangat erat kaitannya dengan kualitas pendidikan. Saat ini, hal yang paling penting adalah kemajuan yang dilakukan dalam bidang pendidikan. Sekolah tidak hanya bertanggung jawab untuk memberikan pendidikan, tetapi juga harus mengembangkan siswa yang inovatif, berpikiran kritis, berkomunikasi efektif, dan mampu bekerja sama dalam kelompok (Setiana & Purwoko, 2020).

Dalam era revolusi industri 4.0 banyak inovasi baru muncul dengan potensi besar untuk mengubah tatanan pasar yang sudah ada sebelumnya. Inovasi-inovasi ini tidak hanya mengganggu sistem yang sudah ada, tetapi juga berpotensi menggantikan teknologi lama dengan lebih cepat dan signifikan (Suciono, 2020). Kemampuan berpikir kritis masih kurang diprioritaskan. Kondisi ini menunjukkan adanya peluang besar untuk terus menggali dan memperkuat keterampilan tersebut. Oleh karena itu, memperkuat kemampuan berpikir kritis pada siswa sebagai generasi penerus bangsa merupakan langkah strategis yang perlu dilakukan (Ely Syafitri, 2021).

Salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki

setiap orang di abad ke-21 harus memiliki keterampilan adalah berpikir kritis. Menurut National Education Association, mereka harus memiliki empat kemampuan penting: kreativitas, kemampuan

berpikir kritis, keterampilan komunikasi, dan kemampuan untuk bekerja sama atau bekerja sama (Yudha et al., 2022). Pemerintah Indonesia, melalui Kementerian Pendidikan, telah mengintegrasikan keterampilan abad ke-21 ke dalam konsep Profil Pelajar Pancasila. Langkah ini dengan maksud memberdayakan didik yang berkarakter kuat, tetapi juga mampu bersaing di kancah global.

Lingkungan belajar yang Interaktivitas memiliki penting mendorong kemampuan perkembangan berpikir siswa. Selama proses pembelajaran, siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga aktif berpartisipasi dengan pendampingan dari guru yang berfungsi sebagai mediator, fasilitator, dan motivator. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan berpikir kritis siswa telah ditingkatkan. Diharapkan temuan penelitian ini akan membantu guru membuat metode pembelajaran yang lebih baik untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa mereka (Nuryanti et al., 2018).

Ada empat alasan utama mengapa Kemampuan untuk berpikir kritis sangat penting. Pertama, individu perlu memiliki kemampuan untuk menemukan, menyaring, dan memanfaatkan informasi yang relevan dalam kehidupan sehari-hari. Kedua, dalam menghadapi kompleksitas kehidupan modern yang penuh tantangan dan berbagai pilihan, berpikir kritis membantu seseorang untuk mengevaluasi situasi dan membuat keputusan yang tepat. Ketiga, keterampilan ini berperan besar dalam menghadapi permasalahan serta merancang solusi yang efektif. Ke empat, berpikir kritis menjadi modal penting untuk bersaing di berbagai bidang kehidupan, baik dalam lingkungan sosial, dunia pendidikan, maupun dunia kerja (Thifa Ramadhani, 2024).

Beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur Kemampuan berpikir kritis mencakup kemampuan untuk menarik kesimpulan, membuat kesimpulan, memberikan penjelasan yang lebih mendalam, dan membuat prediksi, menggabungkan berbagai informasi yang telah diperoleh (Ardiyanti & Nuroso, 2018). Dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sering ditemukan berbagai kendala dan tantangan. Salah satu alasan utamanya adalah kurangnya kemampuan berpikir kritis siswa. Kondisi ini dapat dipicu oleh beberapa hal, seperti kurangnya motivasi belajar, lingkungan belajar yang kurang kondusif, serta penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi. Akibatnya, suasana belajar menjadi kurang menarik dan cenderung membuat siswa merasa bosan.

Dengan diterapkannya model pembelajaran TGT, Siswa diharapkan lebih mudah memahami materi pelajaran. karena pendekatan ini bersifat konstruktivis, yang menekankan pada pemahaman konsep secara mendalam. Selain itu, metode ini juga memberi kesempatan bagi guru untuk membentuk kelompok siswa yang bersifat heterogen, terdiri dari lima hingga enam siswa dengan perbedaan kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etnis atau ras yang beragam (Paramitha & Zulherman, 2022). Dalam pelaksanaan turnamen yang dikemas secara menyenangkan, siswa didorong untuk melatih kemampuan berpikir kritis sekaligus menumbuhkan rasa tanggung jawab. Salah satu keunggulan dari Model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) memungkinkan siswa berkolaborasi dalam menyelesaikan berbagai tugas di Lembar Kerja Siswa (LKS) (Nurhidayah et al., 2018).

Dengan mengadopsi pendekatan yang lebih menarik, model pembelajaran 'TGT' diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa serta partisipasi mereka dalam pembelajaran. Melalui model ini, guru memberikan peluang untuk siswa berinteraksi langsung dengan siswa dari berbagai etnis. Pendekatan ini menjadi solusi yang efektif karena mendorong siswa untuk berkolaborasi dan berhubungan dengan lebih baik (Aufa, 2024). Pembelajaran kooperatif dengan model TGT mendorong siswa untuk saling bekerja sama dan berkolaborasi. Tujuan dari pendekatan pembelajaran berbasis kelompok ini adalah untuk mempersiapkan siswa agar siap berkompetisi dalam kegiatan akademik di luar kelas. Dalam kompetisi tersebut, setiap kelompok akan mengirimkan perwakilannya untuk bersaing melawan kelompok lain dalam sebuah turnamen (Selvia & Halimah, 2018).

Penelitian ini menggunakan sejumlah indikator untuk mengukur sejauh mana penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Quizizz* mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa yang kritis, serta pemahaman mereka tentang karakteristik dan distribusi negara maju dan berkembang. Indikator-indikator ini tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menilai, tetapi untuk menggambarkan bagaimana berbagai Metode pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis.

Kemampuan siswa SMA Negeri 2 Wonosari untuk berpikir kritis adalah fokus penelitian ini dalam Pelajaran Geografi. Kemampuan berpikir kritis tersebut mencerminkan sejauh mana siswa dapat

mengamati fenomena geografis, menganalisis data, serta mencari solusi terhadap permasalahan yang berkaitan dengan perbedaan dan distribusi antara negara maju dan berkembang.

Kemampuan siswa di kelas XII SMA Negeri 2 Wonosari untuk berpikir kritis dipengaruhi dari berbagai faktor, seperti pendekatan pembelajaran yang digunakan, tingkat keinginan siswa, dan dukungan dari lingkungan belajar. Pengembangan keterampilan berpikir kritis sering kali kurang maksimal dalam pembelajaran konvensional, yang didominasi oleh metode ceramah. Dalam metode ini, guru lebih banyak memberikan penjelasan sementara siswa cenderung menjadi pendengar pasif. Siswa juga jarang diberi kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pemecahan masalah atau analisis konsep, karena pembelajaran lebih terfokus pada pemahaman konsep dasar..

Menurut (Sundari et al., 2023) Model turnamen tim memiliki beberapa keuntungan, antara lain: 1. Pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa, yang dapat meningkatkan keinginan mereka untuk belajar, 2. Proses pembelajaran menjadi lebih terorganisir dan bermakna, sehingga siswa lebih mudah memahami materi, dan 3. Pendekatan yang digunakan lebih bervariasi, sehingga siswa tidak bosan atau jenuh karena tidak hanya mengandalkan komunikasi verbal atau ceramah dari guru.

Quizizz digunakan sebagai alat untuk penilaian dalam turnamen ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang mendukung gagasan bahwa integrasi model pembelajaran Turnamen Tim dengan *Quizizz* dapat menjadi pendekatan yang kreatif dalam meningkatkan kemampuan siswa SMA Negeri 2 Wonosari untuk berpikir kritis. Mengingat tantangan dalam mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dalam geografi, diperlukan pendekatan pendidikan yang lebih inovatif dan sesuai dengan kemajuan teknologi saat ini.

Quizizz adalah aplikasi pendidikan yang inovatif dan fleksibel, yang memungkinkan evaluasi hasil belajar siswa secara interaktif dan menyenangkan (Salsabila et al., 2020). *Quizizz*, sebagai salah satu platform pendidikan yang menarik, menyediakan kuis interaktif yang bisa diakses oleh banyak siswa melalui komputer atau ponsel mereka. Fitur-fitur yang ada pada platform ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran (Ririn Indah Kusumadewi & Candra Aeni, 2022). *Quizizz* adalah platform online di mana pengguna dapat membuat kuis sendiri. interaktif sebagai sarana untuk menilai kemampuan belajar siswa. Aplikasi ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkompetisi satu sama lain dalam format permainan yang menyenangkan, sambil tetap memperoleh materi pembelajaran (Erindha et al., 2023). Purba (2019) *Quizizz* merupakan platform daring yang memungkinkan pengguna untuk membuat kuis interaktif sebagai alat untuk menilai kemampuan belajar siswa. Aplikasi Ini memungkinkan siswa untuk bersaing satu sama lain dalam bentuk permainan yang menyenangkan, sambil tetap memperoleh pembelajaran (Mulyati & Evendi, 2020).

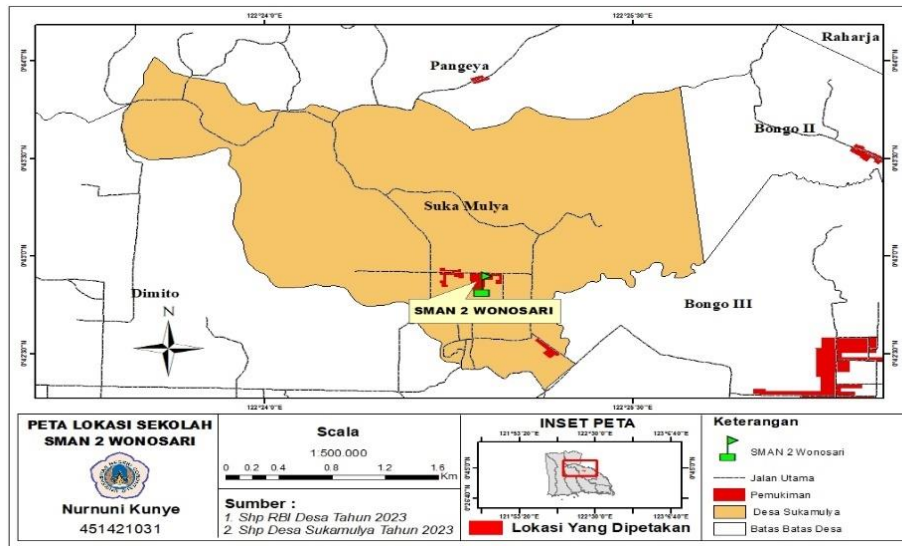
Salah satu metode inovatif yang dapat membantu siswa memperoleh kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan minat mereka adalah menggunakan model pembelajaran Turnamen Permainan Tim (TGT) berbasis *Quizizz*, yang mendorong interaksi antar siswa di kelas. Pendekatan ini memberi kesempatan bagi siswa untuk mempelajari sambil berkompetisi di lingkungan yang menyenangkan. Metode ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus memperkuat semangat kerja sama di antara mereka (Mahardi, 2019; Aisyah; Muhammad Danial, 2024) Model pembelajaran untuk Turnamen Game Tim (TGT) berbasis *Quizizz* menggabungkan elemen kolaborasi dalam tim, kompetisi, dan aktivitas permainan yang interaktif. Tujuan dari pendekatan Ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi bagaimana penerapan model pembelajaran ini berdampak pada kemampuan berpikir siswa di SMA Negeri 2 Wonosari.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian eksperimen ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *Group Kontrol Post-Test-Only*, yang berarti pengujian dilakukan setelah perlakuan diberikan. Subjek penelitian adalah siswa di SMA Negeri 2 Wonosari, yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas XII IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XII IPS 2 sebagai kelas kontrol. Total sampel penelitian ini berjumlah 47 siswa, dengan 23 siswa di kelas XII IPS 1 dan 24 siswa di kelas XII IPS 2. Data dikumpulkan melalui tes post-test yang terdiri dari 18 soal, serta dokumentasi.

2.1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 Wonosari, yang berada di Desa Suka Mulya, Kecamatan Wonosari, Kabupaten Boalemo. Pemilihan lokasi ini dipertimbangkan berdasarkan faktor-faktor seperti kemudahan akses, kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, serta kesesuaiannya dengan tujuan penelitian. Penelitian direncanakan berlangsung selama dua minggu, dengan enam kali pertemuan pada semester genap tahun akademik 2024/2025. Proses penelitian meliputi tahap persiapan, penggunaan model pembelajaran untuk turnamen Pertandingan Tim (TGT) berbasis *Quizizz*, pengumpulan serta pengolahan data, hingga analisis hasil yang diperoleh.



Gambar 1. Peta lokasi penelitian

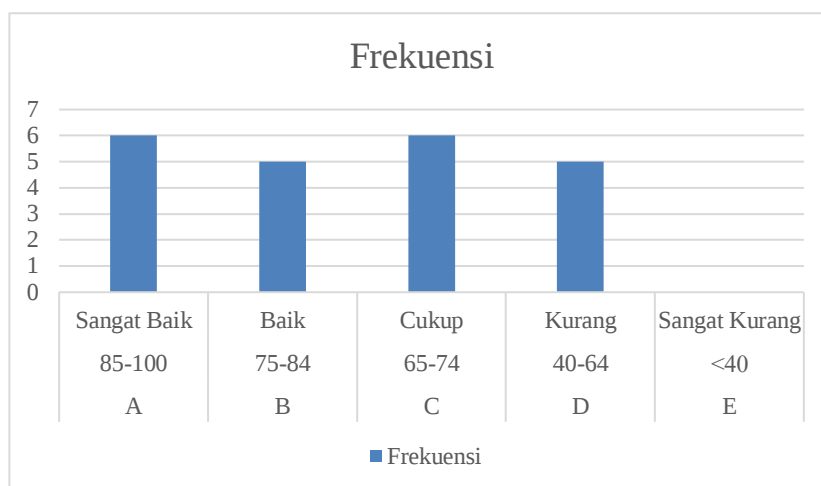
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, Data dikumpulkan melalui tes dan dokumentasi. Hasil tes kemampuan berpikir kritis untuk kelas eksperimenditunjukkan dalam Tabel 1, yang menunjukkan hasil setelah tes.

Tabel 1. Hasil *Post-Test* Kelas Eksperimen

Klasifikasi	Nilai	Kulifikasi	Frekuensi	presentase
A	85-100	Sangat Baik	9	47,36%
B	75-84	Baik	5	26,31%
C	65-74	Cukup	3	15,78%
D	40-64	Kurang	2	10,52%
E	<40	Sangat Kurang	0	0%

Tabel 1 menunjukkan di kelas eksperimen, sembilan siswa memperoleh nilai post-test yang sangat baik (85–100), lima Siswa menerima nilai yang baik, Tiga siswa menerima skor cukup, dan dua siswa menerima nilai yang kurang memuaskan. Distribusi nilai hasil tes setelah kelas eksperimen dapat dilihat pada grafik yang ditampilkan di Gambar 2.



Gambar 2. Diagram Batang Frekuensi Kelas Eksperimen

Berdasarkan Diagram Batang yang ditunjukkan pada Gambar 2 di atas, kebanyakan siswa berada di kelas sangat baik dengan nilai antara 85 hingga 100 (kategori A), yakni sebanyak 9 siswa atau 47,36%, yang menunjukkan bahwa hampir setengah dari siswa telah menguasai materi dengan sangat baik. Selain itu, Terdapat lima siswa (26,31%) yang diklasifikasikan sebagai Baik (75–84). Persentase ini menekankan bahwa meskipun Sebagian besar siswa memiliki pemahaman yang baik tentang materi, masih ada peluang untuk memperdalam pemahaman mereka lebih lanjut.

Selanjutnya, terdapat tiga siswa (15,78%) yang berada dalam kategori Cukup (nilai 65–74), yang menunjukkan bahwa pemahaman mereka belum sepenuhnya optimal dan membutuhkan bimbingan lebih lanjut. Selain itu, dua siswa (10,52%) berada dalam kategori Kurang (nilai 40–64), yang menunjukkan perlunya perhatian lebih dari guru untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Menariknya, tidak ada siswa berada dalam kategori yang sangat rendah (nilai di bawah 40), yang menunjukkan bahwa mereka tidak menghadapi masalah belajar yang sangat serius. Secara keseluruhan, distribusi hasil belajar siswa cukup baik, dengan sebagian besar siswa (73,67%) berada di antara kategori baik dan sangat baik. Meskipun demikian, beberapa Siswa yang dikategorikan sebagai Cukup atau Kurang masih memerlukan dukungan tambahan agar dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

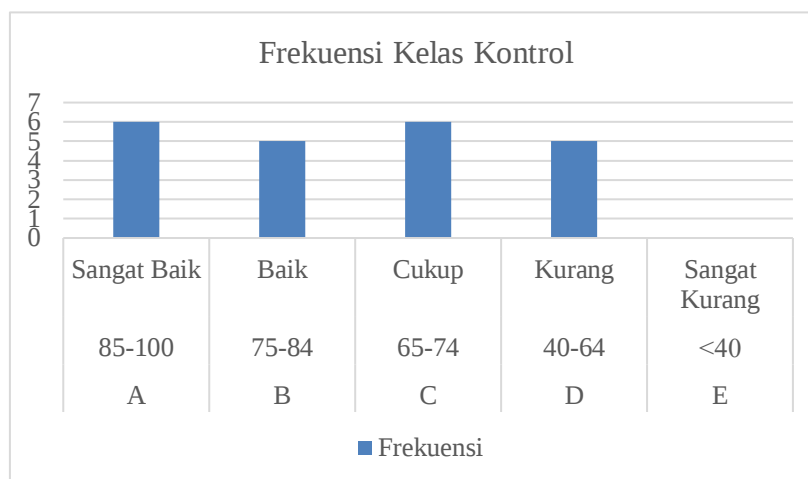
Setelah pelaksanaan *post-test* Analisis hasil post-test kelas kontrol di kelas eksperimen adalah langkah berikutnya. Hasil kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil *post-test* kelas kontrol

Klasifikasi	Nilai	Kulifikasi	Frekuensi	presentase
A	85-100	Sangat Baik	6	27,27%
B	75-84	Baik	5	22,72%
C	65-74	Cukup	6	27,27%
D	40-64	Kurang	5	22,72%
E	<40	Sangat Kurang	0	0%

Berdasarkan tabel 2. Hasil *post-test* kelas kontrol di atas, Di kelas kontrol, mayoritas siswa berada di dalam kategori Sangat Baik dan Cukup, masing-masing dengan 6 siswa (27,27%), serta kategori Baik dan Kurang, masing-masing dengan 5 siswa (22,72%). Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa secara keseluruhan cukup memuaskan; tidak ada siswa yang menerima nilai di bawah 40, yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran berjalan dengan baik dan efektif.

Berdasarkan hasil setelah pengujian pada kelas kontrol di atas, hasil tersebut dapat dilihat dalam bentuk diagram Batang yang ditampilkan pada Gambar 2.



Gambar 3. Diagram Batang Frekuensi hasil *Posttest* Kelas Kontrol

Berdasarkan diagram batang ditunjukkan pada gambar 3 frekuensi hasil setelah tes di kelas kontrol, diagram batang tersebut menunjukkan data frekuensi dan persentase nilai siswa dalam lima kategori penilaian: Sangat baik (85-100/A), baik (75-84/B), cukup (65-74/C), kurang (40-64/D), dan sangat kurang (<40/E). Dari diagram tersebut, dapat dilihat bahwa kategori Sangat Baik dan Cukup memiliki jumlah siswa terbanyak, dengan masing-masing 6 siswa, yang mewakili sekitar 25% dari total siswa di kategori tersebut. Kategori Baik dan Kurang.

Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran dapat diterapkan *Turnamen Team* (TGT) dalam mata pelajaran Geografi dapat membantu siswa kelas XII SMAN 2 Wonosari dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka. penelitian ini melibatkan dua kelompok siswa: kelas eksperimen yang menerapkan model TGT berbasis *Quizizz*, dan kelas kontrol yang menggunakan metode Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL).

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian di SMA Negeri 2 Wonosari menunjukkan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Quizizz* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran Geografi, terutama dalam memahami ciri-ciri dan distribusi negara maju dan berkembang. Temuan ini diperkuat oleh hasil post-test yang menunjukkan perbedaan signifikan antara nilai eksperimen dan kontrol rata-rata. Siswa yang menggunakan model TGT berbasis *Quizizz* mendapatkan skor yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis masalah (PBL) di kelas kontrol.

5. REFERENSI

- Aisyah; Muhammad Danial. (2024). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII (Vol. 6, Issue 2).
- Ardiyanti, F., & Nuroso, H. (2018). Analisis tingkat keterampilan berpikir kritis siswa kelas xi mipa dalam pembelajaran fisika.
- Aufa, n. (2024). Peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran teams games tournament (tgt) berbantuan media card sort pada materi matriks di man 1 inovasi kota subulussalam. 1(2), 63–69. <https://doi.org/10.62335>
- Erindha, C., Gayuarsita, C., Santo, S., & Lahat, Y. (2023). *Application of learning based on quizizz application to improve the independence and learning achievement. Jurnal ilmiah teknologi pendidikan*, 13(2), 2023.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Nurhidayah, S., Negeri, S., Hulu, S., Kubang, J., No, R., 62, K., Jaya, S., Hulu, K., Hulu, K., & Kampar, I. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (tgt) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar biologi.
- Nuryanti, L., Zubaidah, S., & Diantoro, M. 2018. (2018). *Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP*. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>

- Paramitha, A. A., & Zulherman. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(2), 79–87. <https://doi.org/10.53621/jider.v2i2.128>
- Ramadhani, T., Sinta, L., & Gusmaneli, G. (2024). Penggunaan Strategi Pembelajaran Inkuiri dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik. *Journal of Creative Student Research (JCSR)*, 2(3), 167–179. <https://doi.org/10.55606/jcsrpolitama.v2i3.3856>
- Ririn Indah Kusumadewi, & Candra Aeni. (2022). Pengembangan alat evaluasi pembelajaran online menggunakan aplikasi quizizz pada mata pelajaran ekonomi. *Jurnal Oportunitas Unirow Tuban*, 03.
- Salsabila, U. H., Habiba, S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4.
- Selvia, R. A., & Halimah, M. (2018). PEDADIDAKTIKA: jurnal ilmiah pendidikan guru sekolah dasar Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perjuangan Melawan Penjajah. In *All rights reserved* (Vol. 5, Issue 2). <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Setiana, D. S., & Purwoko, R. Y. (2020). Analisis kemampuan berpikir kritis ditinjau dari gaya belajar matematika siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(2), 163–177. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v7i2.34290>
- Suciono, W. (2020). *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Ekonomi Era Revolusi 4.0*.
- Sundari, E., Khairuddin, K., & Jumadil, J. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Educatoria: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 3(4), 242–247. <https://doi.org/10.36312/educatoria.v3i4.218>
- Syafitri, E., Armanto, D., & Rahmadani, E. (2021). Aksiologi kemampuan berpikir kritis. In *Journal of Science and Social Research* (Issue 3). <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR>
- Yudha, A. A. G. A. K., Pujawan, I. G. N., & Sugiarta, I. M. (2022). *Analisis kemampuan berpikir kritis siswa ditinjau dari growth mindset, efikasi diri, dan self-regulated learning: sebuah analisis jalur*. 12(2).