ABSTRAK

Skripsi dengan judul *"Efektivitas Model **Teams Games Tournament** (TGT) Berbantuan **Quizalize** pada Materi Aljabar Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas VII SMPN 2 Kalidawir Tulungagung"* ini ditulis oleh Dewi Alfiana, NIM. 1860204221011, Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan , Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Pembimbing: Dra. Umy Zahroh, M.Kes.,Ph.D.

Kata Kunci: Teams Games Tournament (TGT), Quizalize, Keterampilan Berpikir Kritis, Aljabar.

Keterampilan berpikir kritis merupakan kemampuan penting yang perlu dimiliki siswa dalam menghadapi tantangan pembelajaran matematika di era modern. Namun, pada kenyataannya, proses pembelajaran di SMPN 2 Kalidawir Tulungagung masih didominasi metode konvensional yang kurang mendorong keterlibatan aktif dan keterampilan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi model pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi, salah satunya melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizalize*.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk menguji efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizalize* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas VII SMPN 2 Kalidawir Tulungagung pada materi aljabar. (2) Untuk mengetahui besarnya pengaruh siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Quizalize* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas VII SMPN 2 Kalidawir Tulungagung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Experiment* desain *Posttest Only Control Design.* Penelitian dilaksanakan di SMPN 2 Kalidawir Tulungagung. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas kontrol yang menggunakan model konvensional dan kelas eksperimen yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizalize*. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen tes berupa *posttest,* sedangkan analisis data dilakukan menggunakan uji *Independent Sample T-Test* dan *effect size* dengan rumus *Cohen's d.*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizalize* terbukti efektif terhadap keterampilan berpikir kritis siswa (2) terdapat besar pengaruh mode pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Quizalize* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas VII SMPN 2 Kalidawir sebesar 0,529. Hal ini berarti model pembelajaran mempunyai pengaruh besar.

ABSTRACT

Thesis entitled "*The Effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) Model Assisted by Quizalize on Algebraic Material Toward Critical Thinking Skills of Grade VII Students at SMPN 2 Kalidawir Tulungagung*" was written by Dewi Alfiana, NIM. 1860204221011, Mathematics Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Supervisor : Dra. Umy Zahroh, M.Kes.,Ph.D.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT), Quizalize, Critical Thinking Skills, Algebra.

Critical thinking skills are essential competencies that students need in facing the challenges of learning mathematics in the modern era. However, in practice, the learning process at SMPN 2 Kalidawir Tulungagung is still dominated by conventional methods that do not adequately encourage active student engagement and critical thinking skills. Therefore, innovative and technology-based learning models are needed, one of which is through the implementation of the *Teams Games Tournament* (TGT) model assisted by *Quizalize.*

The objectives of this study are: (1) To examine the effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Quizalize in improving the critical thinking skills of seventh-grade students at SMPN 2 Kalidawir Tulungagung on algebraic material. (2) To determine the magnitude of the effect of the Teams Games Tournament learning model assisted by Quizalize on the critical thinking skills of seventh-grade students at SMPN 2 Kalidawir Tulungagung.

This study employed a quantitative approach with a Quasi - Experimental research design using a Posttest Only Control Design. The research was conducted at SMPN 2 Kalidawir Tulungagung. The research sample consisted of two classes: a control class using the conventional learning model and an experimental class using the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by Quizalize. Data were collected using a test instrument in the form of a posttest, while data analysis was carried out using the Independent Sample T-Test and effect size calculated with Cohen's d formula.

The results of the study indicate that: (1) The Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Quizalize was proven effective in improving students' critical thinking skills (2) The *Teams Games Tournament* learning model, supported by *Quizalize*, had a significant effect on the critical thinking skills of seventh-grade students at SMPN 2 Kalidawir, with a coefficient of 0.529. This indicates that the learning model has a significant effect.

.

اللخص

العنوان: فعالية نموذج "فرق الألعاب والمباريات" (Teams Games Tournament - TGT) بمساعدة منصة "كويزالايز" (Quizalize) في مادة الجبر على مهارات التفكير النقدي لدى طلاب الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الحكومية الثانية كاليداوير تولونج أجونج.

الباحثة: ديوي ألفيانا، رقم القيد:1860204221011.

القسم: قسم تدريس الرياضيات، كلية التربية وتأهيل المعلمين، جامعة سيد علي رحمت الله الإسلامية الحكومية تولونج أجونج.

تُعدّ مهارات التفكير النقدي أساسيةً للطلاب لمواجهة تحديات تعلّم الرياضيات في العصر الحديث. مع ذلك، لا تزال عملية التعلّم في مدرسة SMPN 2 Kalidawir Tulungagung تعتمد بشكل كبير على الأساليب التقليدية التي لا تُشجّع على المشاركة الفعّالة للطلاب وتنمية مهارات التفكير النقدي لديهم. لذا، تبرز الحاجة إلى ابتكار نماذج تعلّم تفاعلية تعتمد على التكنولوجيا، ومنها تطبيق نموذج بطولة ألعاب الفرق (TGT) المدعوم من منصة Quizalize.

تهدف هذه الدراسة إلى: (1) اختبار فعالية نموذج التعلم القائم على بطولات الألعاب الجماعية (TGT) المدعوم بمنصة Quizalize في تحسين مهارات التفكير النقدي لدى طلاب الصف السابع في مدرسة SMPN 2 Kalidawir Tulungagung في مادة الجبر. (2) تحديد مدى تأثير استخدام نموذج التعلم القائم على بطولات الألعاب الجماعية المدعوم بمنصة Quizalize على مهارات التفكير النقدي لدى طلاب الصف السابع في مدرسة SMPN 2 Kalidawir Tulungagung.

استخدمت هذه الدراسة منهجًا كميًا بتصميم شبه تجريبي مع اختبار لاحق فقط. أُجريت الدراسة في مدرسة كاليداوير تولونجاجونج الإعدادية رقم 2. تألفت عينة البحث من فصلين دراسيين: الفصل الضابط الذي استخدم النموذج التقليدي، والفصل التجريبي الذي استخدم نموذج بطولة ألعاب الفرق (TGT) بمساعدة برنامج Quizalize. استُخدم اختبار لاحق كأداة لجمع البيانات، بينما تم تحليل البيانات باستخدام اختبار T للعينات المستقلة، وحُسب حجم التأثير باستخدام صيغة Cohen's d.

أظهرت نتائج الدراسة ما يلي: (1) أثبت نموذج التعلم القائم على بطولات الألعاب الجماعية (TGT) المدعوم بمنصة Quizalize فعاليته في تنمية مهارات التفكير النقدي لدى الطلاب، كما يتضح من نتائج اختبار T للعينات المستقلة، حيث كانت قيمة الدلالة (ذات الطرفين) ، مما أدى إلى رفض الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة . (2) بناءً على حساب حجم التأثير باستخدام صيغة Cohen's d، تم الحصول على قيمة d = 0.529، مما يدل على أن نموذج التعلم هذا له تأثير كبير في تحسين مهارات التفكير النقدي لدى طلاب الصف السابع في مادة الجبر في مدرسة SMPN 2 Kalidawir Tulungagung.