

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES
TOURNAMENT* BERBANTUAN *WORDWALL* TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK
DI SMA NEGERI 1 PADANG**

SKRIPSI



**RETRI AULIA
NIM. 21031033/2021**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
DEPARTEMEN BIOLOGI
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2025**

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN *WORDWALL* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK DI SMA NEGERI 1 PADANG

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



**RETRI AULIA
NIM. 21031033/2021**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
DEPARTEMEN BIOLOGI
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2025**

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Team games Tournament*
Berbantuan *Wordwall* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis
Peserta Didik di SMA Negeri 1 Padang.

Nama : Retri Aulia

NIM/TM : 21031033/2021

Program Studi : Pendidikan Biologi

Departemen : Biologi

Fakultas : Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam

Mengetahui
Ketua Departemen Biologi



Dr. Dwi Hilda Putri, S.Si., M. Biomed.
NIP. 19750815 2006 04 2001

Padang, 05 November 2025
Disetujui Oleh,
Dosen Pembimbing



Dr. Heffi Alberida, M.Si.
NIP. 19651009 199103 2 002

PENGESAHAN LULUSAN UJIAN SKRIPSI

Nama : Retri Aulia
NIM/TM : 21031033/2021
Program Studi : Pendidikan Biologi
Jurusan : Biologi
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN *WORDWALL* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK DI SMA NEGERI 1 PADANG

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Biologi, Departemen Biologi
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Padang

Padang, 05 November 2025

Tim Penguji

	Nama
Ketua	: Dr. Heffi Alberida, M.Si..
Anggota	: Rahmadhani Fitri, M.Pd
Anggota	: Ganda Hijrah Selaras, M.Pd.

Tanda Tangan



SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Retri Aulia

NIM/TM : 21031033/2021

Departemen : Biologi

Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Dengan ini menyatakan bahwa, skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Team games Tournament* Berbantuan *Wordwall* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik di SMA Negeri 1 Padang”** adalah benar merupakan hasil karya sendiri, bukan hasil plagiat dari karya orang lain. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya, pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti aturan penulisan karya ilmiah yang benar.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 05 November 2025

Diketahui oleh,
Kepala Departemen Biologi



Dr. Dwi Hilda Putri, S.Si., M.Biomed.
NIP.197508152006042001

Saya yang menyatakan,



Retri Aulia
21031033

ABSTRAK

Retri Aulia : Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbantuan *Wordwall* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik di SMA Negeri 1 Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik yang belum berkembang secara optimal. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga peserta didik kurang terlibat aktif dalam proses berpikir dan pemecahan masalah. Kemampuan berpikir kritis penting untuk menganalisis informasi dan mengambil keputusan secara rasional. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model *Team Games Tournament* berbantuan *Wordwall* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik di SMAN 1 Padang.

Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain *posttest only control group design*. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMAN 1 Padang yang terbagi atas kelas eksperimen berjumlah 30 orang dan kelas kontrol berjumlah 32 orang. Teknik Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen tes berupa soal esai kemampuan berpikir kritis setelah perlakuan berupa pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan *Wordwall*. Analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji *independent sample t-test*.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa adanya perbedaan nilai yang antara kemampuan berpikir kritis peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata skor *posttest* peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 86.33 dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu 68.75 dengan signifikansi (*sig. 2-tailed*) sebesar 0.001, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan *Wordwall* berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas XI SMA.

Kata Kunci: *Team Games Tournament*, *Wordwall*, dan Kemampuan Berpikir Kritis.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Model *Team Games Tournament* berbantuan *Wordwall* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik di SMAN 1 Padang”. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Departemen Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Padang.

Manfaat dari penulisan skripsi ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pendidik dan peneliti lain dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.. Penulisan skripsi ini banyak mendapat bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung, untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Heffi Alberida, M.Si., sebagai pembimbing skripsi sekaligus validator yang telah banyak memberikan bantuan, motivasi, bimbingan, serta masukan kepada penulis selama proses menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Rahmadhani Fitri, M.Pd dan ibu Ganda Hijrah Selaras, M.Pd sebagai dosen penguji yang telah yang telah memberikan masukan dan saran untuk menyempurnakan penulisan skripsi ini.
3. Prof. Dr. Lufri, M.S.. dan Ria Anggriyani, M.Pd. sebagai dosen penanggap yang telah yang telah memberikan masukan dan saran pada seminar proposal penelitian.

4. Pimpinan dan seluruh Dosen beserta karyawan/wati Departemen Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan kepada penulis dalam menyelesaikan studi di program studi Pendidikan Biologi.
5. Ibu Asri Yanti, sebagai obsever yang telah memberikan saran dalam penyempurnaan pelaksanaan penelitian.
6. Kepala, majelis guru, staf tata usaha SMAN 1 Padang atas izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian.
7. Peserta didik di SMAN 1 Padang yang telah berpartisipasi sebagai populasi dan sampel, terkhususnya pada kelas XI.F6 dan XI.F9 yang menjadi kelas sampel dalam penelitian ini.
8. Kedua orang tua, etek, dan uwa yang senantiasa memberikan dukungan moril, dan materil sehingga penulis sampai pada tahap menyelesaikan tugas akhir.

Semoga Allah memberikan balasan berlipat ganda kepada semua pihak yang terlibat membantu penulisan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini memberikan manfaat khususnya kepada penulis dan pembaca. Dalam penulisan ini, penulis menyadari akan terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis berharap kritik dan saran dapat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Padang, Oktober 2025

Penulis

Retri Aulia

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN TEORI	11
A. Kajian Teori.....	11
B. Penelitian Relevan.....	25
C. Kerangka Konseptual	27
D. Hipotesis.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Jenis Penelitian dan Rancangan Penelitian	29
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	29
C. Definisi Operasional.....	29

D. Populasi dan Sampel	31
E. Variabel dan Data Penelitian	32
F. Prosedur Penelitian.....	33
G. Instrumen Penelitian.....	36
H. Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Hasil Penelitian	45
B. Pembahasan.....	48
BAB V PENUTUP	58
A. Kesimpulan	58
B. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	59
DAFTAR LAMPIRAN	65

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rancangan Penelitian <i>Posttest Only Control Group</i>	29
2. Perbandingan Tahap dalam Pelaksanaan Penelitian	34
3. Kriteria Nilai Validitas Empiris.....	38
4. Hasil Uji Validitas Empiris Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis	38
5. Kriteria Reliabilitas Tes.....	39
6. Hasil Reliabilitas	40
7. Perhitungan Nilai Max, Min, Mean, Median, Modus Hasil Posttest	46
8. Hasil Uji Normalitas Kemampuan Berpikir Kritis Kelas Sampel	46
9. Hasil Uji Homogenitas Kemampuan Berpikir Kritis	47
10. Hasil Uji Hipotesis	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Observasi	65
2. Lembar Transkrip Wawancara Guru	67
3. Hasil UTS Peserta Didik	70
4. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis	73
5. Modul Ajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	76
6. Validasi Modul Ajar	97
7. LKPD Kelas Sampel	99
8. Jawaban LKPD Kelas Sampel	104
9. LKPD Kelas Eksperimen	108
10. Jawaban LKPD Kelas Eksperimen	115
11. Lembar Validasi LKPD	121
12. Tampilan Wordwall	124
13. Kisi-kisi Uji Coba Soal	127
14. Lembar Uji Coba Soal.....	139
15. Jawaban Uji Coba Soal	144
16. Data Hasil Uji Coba Soal	145
17. Hasil Validitas dan Reliabilitas	147
18. Analisis Lembar Validasi	151
19. Kisi-kisi Soal Posttest	153
20. Rubrik Soal Kemampuan Berpikir Kritis.....	161
21. Lembar Soal Posttest.....	172

22. Lembar Validasi Soal	175
23. Jawaban Tes Kemampuan Kelas Eksperimen.....	177
24. Jawaban Tes Kemampuan Berpikir Kritis Kelas Kontrol	180
25. Sebaran Data Hasil Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik	182
26. Hasil data Analisis Soal Posttest	184
27. Dokumentasi	186

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran abad 21 menuntut transformasi paradigma pendidikan yang tidak lagi berpusat pada guru, melainkan berorientasi pada pengembangan kompetensi peserta didik dalam menghadapi tantangan global. Perubahan ini sejalan dengan kemajuan teknologi dan informasi yang berkembang pesat serta mempengaruhi segala aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan (Mardhiyah dkk., 2021). Untuk menghadapi dinamika tersebut, peserta didik perlu dibekali dengan keterampilan abad ke-21 yang dikenal dengan 4C, yaitu *Critical Thinking and Problem Solving* (berpikir kritis dan pemecahan masalah), *Creativity* (kreativitas), *Communication Skills* (kemampuan berkomunikasi), dan *Collaboration* (kemampuan bekerja sama).

Pengembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik merupakan salah satu tujuan fundamental dalam sistem pendidikan nasional yang berorientasi pada pembentukan sumber daya manusia berkualitas dan kompetitif di era global. Kemampuan berpikir kritis didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk memahami, menganalisis, mengevaluasi, dan menyintesis informasi secara mendalam guna menghasilkan kesimpulan yang logis dan terverifikasi. Dengan kemampuan berpikir kritis, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan menganalisis masalah, memberikan argumentasi berdasarkan bukti faktual, mengolah data secara sistematis, serta menilai berbagai perspektif sebelum menarik kesimpulan (Zanthy, 2016). Lebih dari itu, berpikir kritis dapat dianggap sebagai suatu bentuk seni intelektual yang melibatkan keterampilan kompleks yang dapat

diasah melalui praktik berkelanjutan dengan kepekaan terhadap konteks dan kompleksitasnya (Paul & Elder, 2020).

Pembelajaran berbasis keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*) menjadi pendekatan strategis dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Berdasarkan revisi taksonomi Bloom oleh Anderson dan Krathwohl (2001), keterampilan berpikir tingkat tinggi mencakup tiga domain kognitif tertinggi, yaitu menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Ketiga domain kognitif ini memiliki korelasi yang sangat kuat dan bersifat hierarkis dengan kemampuan berpikir kritis peserta didik (Qadar dkk., 2025)

Korelasi antara *HOTS* dan kemampuan berpikir kritis dapat dijelaskan melalui beberapa dimensi. Pertama, pada level menganalisis (C4), peserta didik dilatih untuk memecah informasi kompleks menjadi komponen-komponen yang lebih sederhana, mengidentifikasi hubungan antar elemen, dan mengenali pola serta struktur yang mendasari suatu fenomena. Kemampuan analitis ini merupakan pilar utama berpikir kritis karena memungkinkan peserta didik untuk tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mampu membedah dan memahami esensi dari informasi tersebut. Kedua, pada level mengevaluasi (C5), peserta didik mengembangkan kemampuan untuk menilai validitas argumen, membandingkan berbagai perspektif, mengkritisi kelemahan suatu pendapat, dan membuat justifikasi berdasarkan kriteria yang jelas. Proses evaluatif ini melatih kemampuan berpikir kritis dalam hal skeptisisme sehat dan penilaian berbasis bukti. Ketiga, pada level mencipta (C6), peserta didik dituntut untuk mensintesis berbagai informasi dan pengalaman guna menghasilkan solusi inovatif atau konstruksi

pengetahuan baru. Kemampuan kreatif ini merupakan manifestasi tertinggi dari berpikir kritis, di mana peserta didik tidak hanya mampu menganalisis dan mengevaluasi, tetapi juga menghasilkan pemikiran orisinal yang aplikatif (Qadar dkk., 2025)

Perkembangan kognitif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam konteks pembelajaran. Tahapan perkembangan kognitif, khususnya transisi dari fase operasional konkret menuju operasional formal menurut teori Piaget, menjadi fondasi penting dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis yang meliputi kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan informasi secara logis. Kematangan kognitif peserta didik berkorelasi positif dengan kemampuan mereka dalam memahami konsep-konsep abstrak, melakukan refleksi metakognitif, serta mengaplikasikan pengetahuan dalam pemecahan masalah kontekstual (Maulana, 2024)

Peserta didik dengan kemampuan kognitif tinggi cenderung mendemonstrasikan karakteristik berpikir kritis yang menonjol, antara lain: (1) kemampuan analisis mendalam terhadap struktur masalah; (2) keterampilan mengidentifikasi pola dan hubungan antar variabel; (3) kemampuan melakukan generalisasi konsep pada konteks yang berbeda; (4) kemampuan metakognitif yang kuat, yakni kesadaran terhadap proses berpikirnya sendiri; (5) keterampilan memonitor dan mengevaluasi strategi yang digunakan; serta (6) fleksibilitas kognitif dalam mengadaptasi pendekatan penyelesaian ketika menghadapi hambatan. Kondisi ini mengindikasikan adanya korelasi positif yang kuat antara

tingkat kemampuan kognitif dengan kualitas proses berpikir kritis dalam pemecahan masalah.

Pentingnya kemampuan berpikir kritis telah diakui secara luas, implementasi pembelajaran di tingkat satuan pendidikan masih menghadapi berbagai tantangan substansial, baik dari aspek desain pembelajaran, kompetensi pendidik, maupun kesiapan peserta didik dalam menghadapi tuntutan kognitif yang lebih kompleks. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada bulan April 2025 selama Pelatihan Lapangan Kependidikan (PLK) di SMAN 1 Padang, serta wawancara mendalam dengan Ibu Asri Yanti, S.Pd., M.Si., guru mata pelajaran Biologi, diketahui bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik masih tergolong rendah dan belum berkembang secara merata. Dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 80, hanya sekitar 5–6 peserta didik per kelas yang mampu mencapainya. Kondisi ini mengindikasikan bahwa peserta didik *berpotensi* mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penggunaan model dan media pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan efektif dalam mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kritis serta meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Implikasi pedagogis dari fenomena ini menekankan pentingnya diferensiasi pembelajaran yang mengakomodasi karakteristik kognitif peserta didik, dengan menyediakan tantangan intelektual yang sesuai untuk mengoptimalkan pengembangan kemampuan berpikir kritis pada setiap tingkatan kemampuan kognitif guna mewujudkan pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat menciptakan suasana belajar efektif dan menyenangkan adalah *Team Games Tournament (TGT)*. Model *TGT* merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja sama kelompok dengan kompetisi positif melalui kegiatan turnamen akademik. Dalam implementasinya, model ini mendorong interaksi intensif antar peserta didik dalam kelompok kecil beranggotakan 4–6 orang melalui aktivitas turnamen yang dipadukan dengan unsur permainan dan penghargaan, sehingga mampu meningkatkan motivasi intrinsik serta partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran (Sulistio & Haryanti, 2022).

Penelitian Nugroho dan Trisniawati (2023) menunjukkan bahwa peserta didik yang memiliki keterampilan berpikir kritis tinggi cenderung lebih ingin tahu (*curiosity*) dan logis dalam memecahkan masalah. Peserta didik dengan kemampuan berpikir kritis yang baik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi untuk belajar dan berusaha berpikir secara logis dalam memecahkan masalah, baik melalui bertanya maupun mencari solusi secara mandiri (Fajriani dkk., 2023). Model *TGT* memfasilitasi pengembangan karakteristik tersebut melalui diskusi kelompok, analisis soal dalam turnamen, dan proses argumentasi antar anggota tim.

Meskipun demikian, penerapan model *TGT* masih menghadapi sejumlah kendala operasional, seperti keterbatasan waktu pembelajaran, kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta masih adanya peserta didik yang pasif dan belum terbiasa dengan sistem kompetisi maupun kerja kelompok (Rahmawati dkk., 2023). Selain itu, *TGT* memerlukan persiapan yang cukup panjang dan kompleks, mulai dari penyusunan materi, pembentukan kelompok

heterogen, penyiapan instrumen turnamen, hingga evaluasi hasil belajar, sehingga guru perlu memiliki manajemen waktu yang baik agar pembelajaran tetap efektif dan efisien (Erwanti, 2014). Untuk mengatasi berbagai kendala tersebut, integrasi teknologi digital dalam model *TGT* menjadi solusi yang relevan dan selaras dengan karakteristik pembelajaran abad 21.

Wordwall merupakan platform digital interaktif yang menyediakan berbagai template permainan edukatif seperti kuis, mencocokkan pasangan, menemukan kata, *labelling diagram*, dan aktivitas interaktif lainnya yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Platform ini memiliki beberapa fungsi strategis dalam mendukung pembelajaran, yaitu: (1) menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif; (2) memfasilitasi latihan berulang (*drill and practice*) dengan cara yang menyenangkan; (3) memberikan umpan balik instan (*instant feedback*) kepada peserta didik; (4) memungkinkan guru untuk melacak progres dan performa peserta didik secara *real-time*; serta (5) berfungsi sebagai alat evaluasi formatif yang dapat digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari melalui berbagai mode permainan yang kompetitif.

Media *Wordwall*, dengan desain dan penggunaan yang tepat, berperan penting dalam mendukung proses pembelajaran (Ainishifa, 2023). Menurut Widoeratno (2021), *game* edukasi merupakan alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir kritis peserta didik terhadap materi pelajaran dengan lebih cepat. Fitur permainan yang menarik dalam *game* edukasi membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan aplikasi seperti *Wordwall* yang menyajikan berbagai tantangan.

peserta didik dapat mengasah kemampuan berpikir kritis mereka secara bertahap dan terstruktur.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan *Wordwall* merupakan inovasi dalam pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja sama kelompok dengan permainan edukatif digital berbasis teknologi. Integrasi *Wordwall* dalam model *TGT* menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Prasetya dan Agustika (2023) yang menyatakan bahwa integrasi *Wordwall* dalam model *TGT* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik serta memperkuat pemahaman konsep melalui aktivitas permainan edukatif yang kolaboratif.

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas model *TGT* berbantuan *Wordwall*. Hasil penelitian Fakhriyah dan Baalwi (2025) membuktikan bahwa penggunaan *TGT* berbantuan *Wordwall* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menumbuhkan motivasi belajar peserta didik karena suasana turnamen yang mendorong semangat berkompetisi secara positif. Analisis data oleh Subhan dkk. (2018) menunjukkan bahwa rata-rata peserta didik yang belajar dengan menggunakan *TGT* berbantuan *Wordwall* memiliki nilai keterampilan berpikir kritis lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang tidak menggunakan *Wordwall*. Selain itu, penelitian Idzi'Layyinnati (2021) menegaskan bahwa penggunaan *Wordwall* menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, dengan peningkatan signifikan pada keterampilan berpikir kritis setelah pemakaian media tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka masalah yang teridentifikasi sebagai berikut.

1. Peserta didik di SMAN 1 Padang memiliki kemampuan berpikir kritis yang belum tersebar secara merata, di mana hanya sebagian kecil peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
2. Peserta didik di SMAN 1 Padang belum sepenuhnya berperan aktif dalam proses pembelajaran, sebagian besar peserta didik masih cenderung pasif.
3. Belum diketahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik di SMAN 1 Padang.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah yang diteliti adalah belum diketahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan *Wordwall* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik SMAN 1 Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *TGT* berbantuan *Wordwall* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik di SMAN 1 Padang?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *TGT* berbantuan *Wordwall* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik Kelas XI di SMAN 1 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi berbagai pihak yang terlibat dalam proses pendidikan. Adapun manfaat penelitian ini secara rinci adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru, penelitian ini dapat menjadi acuan dan pedoman bagi tenaga pendidik dalam mengembangkan model dan metode yang lebih bervariasi.
2. Bagi Kepala Sekolah/Lembaga Pendidikan, penelitian ini dapat menjadi referensi penerapan model pembelajaran yang baik untuk memaksimalkan proses pembelajaran.
3. Bagi Peneliti Lain, memberikan referensi untuk penelitian lebih lanjut mengenai model *TGT* dalam berbagai konteks lainnya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan *Wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik di SMAN 1 Padang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan sebagai berikut.

1. Guru dapat menerapkan model *Team Games Tournament* berbantuan *Wordwall* dalam proses pembelajaran karena dapat memberikan pengaruh positif kemampuan berpikir kritis peserta didik.
2. Aspek kemampuan berpikir kritis yang masih rendah dan belum merata dapat ditingkatkan dengan penerapan sintak model *Team Games Tournament* berbantuan *Wordwall* dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- A'yun, E. Q., Hafidzoh, H. S., Nadilah, R. S., & Rahmi, U. Y. (2025). Analisis Model Pembelajaran *Direct Instruction* dengan Metode Ceramah. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 230-239.
- Ainurrohmah, I., Siswono, T. Y. E., & Wiryanto, W. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *TGT* Berbantu Media Wordwall terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(2), 267–274.
- Alya, M., Kasmini, L., & Sari, S. M. (2024). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Peserta didik Kelas V melalui Metode Pembelajaran Kooperatif pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Di SD Negeri 15 Banda Aceh. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 332-341.
- Ampel, R., Harahap, F., Suriani, N. W., & Rungkat, J. A. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Materi Sistem Pernapasan Manusia di SMP Negeri 1 Tombulu. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 23(2), 238-251.
- Amrulloh, L., Irhamudin, I., & Wijaya, A. (2025). The Implementation of Learning Models Team Game Tournament (*TGT*) In Increasing Student Activeness in the History of Islamic Culture Subject. *International Journal on Advanced Science, Education, and Religion*, 8(2), 50-59.
- Anindyta, P., & Suwarjo. (2014). Pengaruh *Problem Based Learning* terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Regulasi Diri Peserta didik Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(1), 209–222.
- Arif, D. S. F., Zaenuri, Z., & Cahyono, A. N. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis pada Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantu Media Pembelajaran Interaktif Dan Google Classroom. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* (Vol. 3, No. 1, pp. 323-328).
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Basuki, I. & Hariyanto. (2014). *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Callella, T. (2001). *Making Your Word Wall More Interactive*. Creative Teaching Press.
- Cronsberry, J. (2004). *Word Wall: A Support For Literacy In Secondary School Classrooms*.
- Darmawati. (2019). *TGT Dengan Aktivitas Setting Lingkungan Dalam Pembelajaran*. Surabaya: Pustaka Media Guru.

- Dwi Cahyadi, W., Olenggius, J. D., & Susi, S. (2020). Analisis kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran matematika. Analisis Kemampuan Berpikir.
- Ennis, R. (1995). *Critical Thinking*. New Jersey: Prentice Hall.
- Fajriani, G., Surani, D., & Fricticarani, A. (2023). Evaluasi Berbasis Game Edukasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Peserta didik Generasi Z Kelas X Di SMK Pasundan 1 Kota Serang. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 6(3), 36–42.
- Fakhriyah, I. L., & Baalwi, M. A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Aplikasi *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Analisis Data. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1291-1300.
- Fisher, A. (2001). *Critical Thinking: An Introduction*. UK: Cambridge University Press.
- Fitriani, F., Harahap, R. D., & Safitri, I. (2022). Analisis Hambatan Proses Pembelajaran Biologi secara Daring Selama Pandemi Covid-19 Di SMA Negeri. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi Dan Biologi*, 5(1), 81–89.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Peserta didik. *Irsyaduna: Jurnal Studi*
- Hikamudin, E., Aryanti, A., Peniasiani, D., Muryanto, R., & Kurniansyah, B. (2023). Analisis Kompetensi Guru dalam Memahami Konsep Dan Praktik Asesmen Dalam Pembelajaran Di Sekolah. *IDE: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 9(4), 1147–1156.
- Hong, Y. M., Et Al. (2011). The Level Of Marzano Higher Order Thinking Skill Among Technical Education Student. *International Journal Of Social Science And Humanity*, 1(2).
- Idzi'Layyinnati, M. F. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Website (Wordwall)* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran. *Jurnal Mahapeserta didik Pendidikan*, 1(1), 1-32.
- Ikhtiara, T., Jaya, A., Zahratina, H. R., Madalena, D. K., Putri, N., & Suryanda, A. (2022). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Biologi di Sekolah Urban. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 3(3), 216-224.
- Imanulhaq, R., & Prastowo, A. (2022). Edugame *Wordwall*: Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *PEDAGOGOS: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 33-41.

- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. Edukatif: *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024.
- Jayawardana, H. B. A., & Gita, R. S. D. (2020, August). Inovasi pembelajaran biologi di era revolusi industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Biologi* (Vol. 6, No. 1, pp. 58-66).
- Lestari, A. C., & Annizar, A. M. (2020). Proses Berpikir Kritis Peserta didik dalam Menyelesaikan Masalah PISA ditinjau dari Kemampuan Berpikir Komputasi. *Jurnal Kiprah*, VIII(1), 46-55.
- Lestari, I., Shoffa, S., & Suryaningtyas, W. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Model Kooperatif Tipe *TGT-HOTS* (Teams Games Tournament-High Order Thinking Skill) Pada Materi Trigonometri Kelas X SMA Muhammadiyah 4 Surabaya. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika HIMAPTIKA Umsurabaya*.
- Lufri. (2017). *Metodologi Penelitian: Penelitian Kuantitatif, PTK dan Penelitian Pengembangan*. Padang: UNP
- Mahyudi, A. (2022). Penggunaan Media *Wordwall* dalam Meningkatkan Penguasaan Bahasa Baku Peserta didik di Sekolah Menengah Pertama. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(6), 1687–1694.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40.
- Marliana, R., & Isroyana, D. N. (2022). The Effect Of Teams Games Tournament (*TGT*) Method Towards Students' English Learning Achievement. *Inggara: Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Dan Bahasa Arab*, 1(1), 20–25.
- Meilina, M. (2023). Pendekatan *Gamification* untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Matematika Peserta didik Preschool: Studi Kuasi Eksperimental. *eL-Muhbib jurnal pemikiran dan penelitian pendidikan dasar*, 7(2), 247-257.
- Nisaurreasyidah, I., Soeteja, Z. S., & Prawira, N. G. (2021). Penggunaan Media *Wordwall* saat Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di SMP. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 10(2), 468-472.
- Nugroho, A., & Trisniawati, T. (2023). Peningkatan Kerjasama Peserta didik melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Kelas IV SD Negeri Bangunharjo. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 2(1), 443–450.

- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT* pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 3.
- Octavia, E., & Satianingsih, R. (2024). Pengaruh Media Digital *Wordwall* Berbasis Web terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *INDOPEDIA (Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan)*, 2(1), 125-132.
- Paramita, N. C., Harlita, H., Sari, D. P., & Widowati, D. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta didik SMA Kelas XI pada Materi Jaringan Tumbuhan. *Bioedukasi UNS*, 12(2), 162-165.
- Paul, R., & Elder, L. (2020). *The Miniature Guide To Critical Thinking Concepts And Tools*. Foundation For Critical Thinking.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Peserta didik pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457.
- Prasetya, I. W. S., & Agustika, G. N. S. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT* Berbantuan *Wordwall*: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Peserta didik Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(3), 163-172.
- Prastini, M. (2020). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dengan Variasi Permainan*. Jawa Barat: Penerbit Adab.
- Puspita, R. A., Dalifa, D., & Yusnia, Y. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)* Berbantuan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta didik pada Pembelajaran IPAS Kelas VB SD Negeri 5 Kota Bengkulu. *Early Childhood Research And Practice*, 5(2), 63–72.
- Rahmawati, S., Trisiana, A., & Mustofa, M. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament (TGT)* pada Pembelajaran Tematik Integratif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 3826-3831.
- Saputri, A. L., & Sukmawati, W. (2024). The Influence of the Team Games Tournament (*TGT*) Learning Model Assisted by *Wordwall* on the Scientific Literacy of Class V Elementary School Students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(7), 3787-3798.
- Sari, S. M., Sinaga, B., & Suyanti, R. D. (2021). Personal Learning Environment Bersinergi Dengan Teknologi Pedagogic Conten Knowledge Terhadap Keterampilan Proses Sains.
- Septyadi, D. B. (2021). *White Sand: Kumpulan Artikel Ilmiah Pembelajaran Bahasa Inggris Dan Matematika*. Jawa Tengah: Lakeisha.

- Simamora, N., Sijabat, O. P., & Sinaga, D. Y. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Integrated Reading And Composition* terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas III Di UPTD SD Negeri 122350 Pematangsiantar. *Pengembangan Penelitian Pengabdian Jurnal Indonesia (P3JI)*, 2(2), 132–140.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning* (2nd Ed.). Library Of Congress Cataloging-In-Publication Data.
- Sternod, L., & French, B. (2016). Test Review: Watson, G., & Glaser, EM (2010). *Watson-Glaser™ II Critical Thinking Appraisal*.
- Storksens, I., Rege, M., Solli, I. F., ten Braak, D., Lenes, R., & Geldhof, G. J. (2023). The playful learning curriculum: A randomized controlled trial. *Early Childhood Research Quarterly*, 64(July 2022), 36–46.
- Suandika, I. K. A., Nugraha, I. N. P., & Dewi, L. J. E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)* terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Pekerjaan Dasar Otomotif Peserta didik Kelas X TKRO SMK Negeri 1 Denpasar. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 8(2), 69–78.
- Subhan, Salempa, P., & Danial, M. (2018). Pengaruh Media Animasi Dalam Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Aktivitas Belajar Peserta Didik pada Materi Keseimbangan Kimia. *Chemistry Education Review (CER)*, 1(1), 125.
- Sukmawati, H., Intiana, S. R. H., & Handika, I. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media *Wordwall* terhadap Pemahaman Konsep IPA Kelas IV di SDN 37 Cakranegara. *Journal Of Classroom Action Research*, 7(1), 197–205.
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model).
- Sutamrin, & Khadijah. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis dalam Project Based Learning Aljabar Elementer. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, IV(1), 28- 41.
- Sya'bani, Y. A., Sukidin, S., & Tiara, T. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Peserta didik. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 8(1), 63-74
- Syafrianto. (2018). *Penggunaan TGT Matematika Di Sekolah Dasar*. Surabaya: Pustaka Media Guru.
- Tembang, Y., Harmawati, D., & Rahajaan, J. P. (2019). Peningkatan Hasil Belajar IPA Peserta didik melalui Penerapan Model Pembelajaran

Kooperatif Tipe Group Investigation Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*.

- Trisnawati, N. F., Sipahelut, A., Fauzi, A., & Yuliani, N. (2025). Efektivitas Pembelajaran Matematika Bilingual pada Materi Perkalian Di Sd Negeri 27 Kota Sorong melalui Media Permainan Wordwall. *Kambik: Journal of Mathematics Education*, 3(1), 10-22.
- Wahyuningsih, D., Muchson, M., Saefi, M., Muntholib, M., & Suryadharma, I. B. (2021, March). The Integration Effects Of Socrative Online Game In Cooperative-Teams Games Tournament (TGT) Models To Student Learning Outcomes And Learning Motivation On Salt Hydrolysis Topic. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2330, No. 1). AIP Publishing.
- Widoretno, S., Setyawan, D., Mukhlison. (2021). Efektifitas Game Edukasi sebagai PMedia pembelajaran Anak. *Prosiding Transformasi Pembelajaran Nasional 2021*, Vol. 1, 287–295.
- Zanthy, L. S. (2016). Pengaruh Motivasi Belajar Ditinjau Dari Latar Belakang Pilihan Jurusan terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahapeserta didik di STKIP. Siliwangi Bandung. *Teorema*, 1(1), 47.
- Zubaidah, S. (2010, January). Berpikir Kritis: Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi yang dapat dikembangkan melalui Pembelajaran Sains. In *Seminar Nasional Sains* (Vol. 6, No. 8, pp. 1-14).