

ABSTRAK

IMAN MAHARDIKA. 2024. **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN *QUICK AND SMART* BERBANTUAN APLIKASI *QUIZIZZ* DALAM MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS SISWA. (STUDI QUASI EKSPERIMEN PADA SISWA KELAS XI IPS SMAN 1 SINDANGKASIH UNTUK MATA PELAJARAN EKONOMI).** Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya. Di bawah Bimbingan Astri Srigustini, S.PD., M.Pd. Dan Gugum Gumilar, S. Pd., M.Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang terjadi di SMAN 1 Sindangkasih yaitu rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan *quick and smart* berbantuan aplikasi *quizizz* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran ekonomi konsep perdagangan internasional. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan jenis quasi eksperimen, desain penelitian menggunakan desain *non equivalent control group design*, serta Teknik pengumpulan data melalui tes uraian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI IPS di SMAN 1 Sindangkasih pada tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 143 siswa. Sampel yang digunakan yaitu kelas XI IPS 4 yang berjumlah 36 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 3 sebagai kelas kontrol dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan *quick and smart* berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi perdagangan internasional, dimana H_0 diterima jika nilai $\text{sig.}(2\text{-tailed}) \leq 0.05$ dan berdasarkan penelitian diperoleh nilai $\text{sig.}(2\text{-tailed})$ sebesar $0.000 < 0.05$. Nilai Rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol, dengan demikian dapat disimpulkan dalam penelitian ini bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan *quick and smart* berbantuan aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Kata Kunci: Berbantuan Aplikasi *Quizizz*, Berpikir Kritis, *Teams Games Tournament*, *Quick and Smart*.