

Akselerasi Kemampuan Berpikir Kritis melalui Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* Terintegrasi Media Domino pada SMA Muhammadiyah 1 Semarang

Tasya Frisca Fortuna*¹, Indri Murniawaty²

^{1,2} Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

Correspondence: friscatasya557@students.unnes.ac.id

Received: 2 April 2026 | Revised: 15 April 2026 | Accepted: 27 April 2026

Keywords:

Cooperative Learning;
Domino Media;
Economics Education;
Teams Games
Tournament

Abstract

Critical reasoning skills are an essential cognitive dimension in Economics education. However, empirical findings reveal a deficit in student capabilities, particularly in the problem analysis indicator. Responding to this gap, this quasi-experimental study (pretest-posttest control group) examines the effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning model assisted by modified domino cards in enhancing critical thinking. The sample was selected via purposive sampling, designating class XI-4 as the experimental group and XI-3 as the control. Data from validated tests were analyzed using the Paired Sample t-Test and N-Gain Score. The results indicated that the experimental group's achievement was significantly superior ($p=0.000 < 0.05$). The experimental N-Gain reached 65.36% (fairly effective), outperforming the control class at 52.16% (less effective). The most distinctive cognitive improvements in the experimental class occurred in problem-solving (90.62%) and concept connection (90.17%).

Kata Kunci:

Cooperative Learning;
Media Domino;
Pendidikan Ekonomi;
Teams Games
Tournament

Abstract

Kemampuan penalaran kritis merupakan dimensi kognitif esensial dalam pembelajaran Ekonomi. Namun, secara empiris ditemukan defisit kapabilitas siswa, khususnya pada indikator analisis permasalahan. Merespons kesenjangan ini, penelitian quasi-experimental (pretest-posttest control group) ini menguji efektivitas model Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan kartu domino termodifikasi terhadap peningkatan berpikir kritis. Sampel dipilih melalui purposive sampling, menetapkan kelas XI-4 sebagai kelompok eksperimen dan XI-3 sebagai kontrol. Data dari tes tervalidasi dianalisis dengan Paired Sample t-Test dan N-Gain Score. Hasilnya, capaian eksperimen signifikan lebih superior ($p=0,000 < 0,05$). N-Gain eksperimen mencapai 65,36% (cukup efektif), mengungguli kelas kontrol di angka 52,16% (kurang efektif). Peningkatan kognitif paling distingtif pada kelas eksperimen terjadi di aspek pemecahan masalah (90,62%) dan koneksi konsep (90,17%).

PENDAHULUAN

Peraturan Menteri Pendidikan Dasar Dan Menengah Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2025, salah satu dimensi profil lulusan yang mutlak dikuasai oleh peserta didik pada jenjang pendidikan menengah adalah kemampuan penalaran atau berpikir kritis. Regulasi ini menuntut guru untuk merancang pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada transfer pengetahuan, tetapi juga penciptaan lingkungan belajar kolaboratif yang mampu menstimulasi analisis pemecahan masalah (Pratami, 2024). Namun, realitas di lapangan kerap kali menunjukkan kondisi yang belum ideal (Putri et al., 2025). Observasi awal yang dilakukan pada pembelajaran Ekonomi kelas XI di SMA Muhammadiyah 1 Semarang (Februari-Maret 2026) menemukan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa masih tergolong rendah. Hal ini diperkuat oleh data kuesioner pra-penelitian yang menunjukkan 52% peserta didik berada pada kategori kurang baik. Secara spesifik, indikator kemampuan menganalisis menempati posisi terendah, yakni hanya sebesar 49,20%. Kondisi ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang selama ini diterapkan belum secara optimal memfasilitasi keterlibatan aktif siswa, sehingga siswa cenderung pasif dan kesulitan dalam menganalisis permasalahan ekonomi secara kritis (Pane et al., 2026).

Karakteristik mata pelajaran Ekonomi di tingkat menengah atas, khususnya pada materi seperti Indeks Harga, memiliki muatan konsep yang bersifat abstrak, dinamis, dan aplikatif (Saputra & Bahrudin, 2024). Penguasaan kompetensi pada materi ini menuntut peserta didik untuk mampu menganalisis data, memahami hubungan kausalitas, serta mengorelasikan berbagai variabel ekonomi makro yang fluktuatif (Safitri, 2024). Faktanya, dominasi pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) di ruang kelas cenderung mereduksi esensi analitis dari ilmu ekonomi menjadi sekadar proses transfer informasi (Ulum & Kholik, 2025). Kondisi belum ideal ini terkonfirmasi secara empiris melalui observasi awal pada pembelajaran Ekonomi kelas XI di SMA Muhammadiyah 1 Semarang (Februari-Maret 2026), yang menemukan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa masih tergolong rendah. Hal ini diperkuat oleh data kuesioner pra-penelitian yang menunjukkan 52% peserta didik berada pada kategori kurang baik. Secara spesifik, indikator kemampuan menganalisis menempati posisi terendah, yakni hanya sebesar 49,20%. Akibatnya, ketika peserta didik dihadapkan pada diskursus atau studi kasus ekonomi riil yang membutuhkan pengambilan keputusan analitis, daya nalar dan keterampilan pemecahan masalah mereka tidak berkembang secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan sebuah rekonstruksi pedagogis yang secara efektif mampu mendobrak kepasifan tersebut.

Salah satu strategi pembelajaran kolaboratif yang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* (TGT). Model ini mengintegrasikan kerja sama kelompok, permainan edukatif, dan kompetisi akademik yang terstruktur untuk mendorong siswa aktif berpikir (Asrianti et al., 2025). Efektivitas TGT dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis telah dibuktikan oleh berbagai riset terdahulu. (Palupi & Rahayu, 2021) menemukan bahwa TGT secara signifikan mampu meningkatkan berpikir kritis siswa pada pembelajaran matematika. Sejalan dengan itu, (Ainurrohman et al., 2024) melaporkan bahwa penerapan TGT berbantuan media digital Wordwall berdampak positif terhadap antusiasme dan proses pembelajaran. Penelitian terbaru oleh (Aisyah et al., 2025) juga menegaskan bahwa model TGT yang diintegrasikan

dengan media permainan edukatif berbasis fisik mampu menghasilkan peningkatan kemampuan berpikir kritis yang jauh lebih optimal secara terstruktur dibandingkan metode konvensional.

Selain pemilihan model pembelajaran, integrasi media yang tepat juga penting untuk mendalami pemahaman konsep abstrak (Ahunaya et al., 2025). Penggunaan media kartu permainan, seperti kartu domino yang dimodifikasi khusus untuk materi pembelajaran, terbukti mampu meningkatkan ketertarikan, hasil belajar, dan kemampuan berpikir kritis siswa (Aisah et al., 2023). Modifikasi dilakukan dengan merancang kartu domino yang berisi soal dan jawaban relevan terkait materi, bukan kartu domino biasa (Zaeni & Na'ima, 2025). Penggunaan media ini mengharuskan siswa mendiskusikan berbagai pandangan sebelum mengambil keputusan analitis (Machfud et al., 2024).

Efektivitas model TGT dan media kartu telah banyak dikaji, tetapi tinjauan pustaka menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada penggunaan media digital dan penerapannya pada mata pelajaran eksakta, seperti matematika, atau IPS secara umum. Oleh karena itu, terdapat celah penelitian (*research gap*) yang perlu diisi mengenai efektivitas integrasi model TGT dengan media konkret berupa kartu domino secara spesifik pada mata pelajaran Ekonomi di jenjang Sekolah Menengah Atas. Penelitian ini hadir sebagai bentuk pengembangan dari kajian sebelumnya, dengan kebaruan (*novelty*) yang terletak pada kombinasi model kooperatif TGT dan modifikasi media kartu domino untuk mengukur kemampuan menganalisis secara kritis dalam konteks ekonomi. Berdasarkan urgensi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas model pembelajaran *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* berbantuan permainan kartu domino terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Semarang.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen kuasi (*quasi-experimental design*). Secara konseptual, eksperimen kuasi didefinisikan sebagai rancangan penelitian yang bertujuan untuk menguji hubungan kausalitas dari suatu intervensi pembelajaran, namun tidak melibatkan penempatan subjek secara acak (*random assignment*) ke dalam kelompok perlakuan (Anantasia & Rindrayani, 2025). Pemilihan metode ini didasari oleh pertimbangan praktis dan administratif dalam setting pendidikan formal, di mana peneliti tidak memungkinkan untuk melakukan pengacakan subjek secara individual karena harus tetap mempertahankan kelas yang sudah terbentuk secara alami. Melalui pendekatan ini, pengujian dampak intervensi pembelajaran tetap dapat dieksekusi secara terstruktur dan valid menggunakan kelompok siswa yang utuh (*intact group*). Desain spesifik yang diterapkan adalah pretest-posttest control group design, di mana kedua kelompok diberikan tes awal dan tes akhir untuk mengukur peningkatan kemampuan berpikir kritis sebelum dan sesudah perlakuan (Sugiyono, 2019). Desain penelitian secara rinci disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian Eksperimen

Kelompok	Pretest	Perlakuan (Treatment)	Posttest
Eksperimen (XI 4)	O_1	X (Model TGT berbantuan Kartu Domino)	O_2
Kontrol (XI 3)	O_3	- (Model Konvensional / Direct Instruction)	O_4

Sumber: Dimodifikasi dari Sugiyono (2019)

Berdasarkan rancangan pada tabel tersebut, O_1 dan O_3 merupakan tahapan observasi awal melalui pemberian instrumen pretest guna mengetahui kemampuan dasar siswa. Selanjutnya, simbol X menunjukkan perlakuan pembelajaran yang diberikan pada kelas eksperimen yakni penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan kartu domino. Sementara itu, kelas kontrol tidak diberikan perlakuan khusus dan tetap menggunakan model pembelajaran konvensional. Setelah tahapan pembelajaran selesai, dilakukan observasi akhir yang disimbolkan dengan O_2 dan O_4 melalui pemberian instrumen *posttest* untuk mengukur hasil akhir kemampuan siswa.

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh peserta didik kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Semarang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan sampel dilakukan melalui teknik *purposive sampling*. Teknik ini dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa kelas yang dijadikan sampel memiliki permasalahan rendahnya kemampuan berpikir kritis dan belum optimalnya penerapan model pembelajaran inovatif. Sampel penelitian terdiri dari 55 peserta didik yang terbagi menjadi dua kelas homogen, yakni kelas XI 4 (28 peserta didik) sebagai kelompok eksperimen dan kelas XI 3 (27 peserta didik) sebagai kelompok kontrol.

Pengumpulan data utama dilakukan melalui teknik tes berupa soal pilihan ganda pada materi Indeks Harga yang direkonstruksi berdasarkan indikator kemampuan berpikir kritis, serta didukung oleh instrumen non-tes berupa kuesioner. Sebelum perlakuan diimplementasikan, perangkat pembelajaran dan media kartu domino telah divalidasi oleh ahli materi serta ahli media dengan predikat layak digunakan, sejalan dengan standar kelayakan media pembelajaran interaktif terkini (Zaeni & Na'ima, 2025). Secara operasional, media kartu domino ini diintegrasikan secara spesifik pada fase *Tournament*. Berbeda dengan domino konvensional yang menggunakan titik angka, setiap sisi kartu domino akademik ini memuat prompt pertanyaan analitis dan konsep jawaban terkait materi. Dalam praktiknya, perwakilan kelompok di meja turnamen diwajibkan mencocokkan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban secara presisi dan berkesinambungan. Proses ini mendegradasi kebiasaan hafalan mekanis, karena menuntut ketangkasan siswa dalam menganalisis probabilitas dan keterkaitan antarkonsep ekonomi secara komprehensif. Mekanisme inilah yang secara terstruktur memantik diskursus analitis dan nalar kritis antar peserta.

Data kuantitatif yang terkumpul dianalisis menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS 25. Sebelum pengujian hipotesis, data diuji dengan prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dengan metode *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas varians menggunakan *Levene's Test*. Pengujian efektivitas perlakuan dan signifikansi perbedaan kemampuan berpikir kritis dianalisis menggunakan *Paired Sample t-Test*. Selanjutnya, tingkat efektivitas peningkatan pemahaman dari penerapan model diukur secara spesifik

menggunakan analisis *N-Gain Score* dan dievaluasi tingkat keberhasilannya melalui perhitungan ketuntasan belajar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

a. Uji Asumsi Dasar dan Kelayakan Data

Dalam kerangka riset kuasi-eksperimental, pemenuhan asumsi dasar statistik merupakan prakondisi mutlak guna menjamin ketepatan inferensi dan validitas internal temuan. Oleh karena itu, sebelum intervensi pembelajaran diimplementasikan, kelayakan data kemampuan awal dievaluasi secara komprehensif guna memebenarkan penggunaan statistik parametrik serta mengonfirmasi ekuivalensi baseline antarkelompok sampel. Konstruksi pengujian prasyarat ini mencakup uji normalitas distribusi data melalui pendekatan Shapiro-Wilk, uji homoskedastisitas atau kesamaan varians menggunakan *Levene's Test*, serta uji beda rata-rata awal berbasis *Independent Sample t-Test*. Rekapitulasi hasil pengujian prasyarat tersebut disarikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Ringkasan Uji Prasyarat Analisis Data Pretest

Jenis Pengujian	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Batas Kriteria	Kesimpulan
Normalitas (Sig. Shapiro-Wilk)	0,131	0,187	Sig. > 0,05	Berdistribusi Normal
Homogenitas (Sig. Levene's)	0,271	0,271	Sig. > 0,05	Variansi Homogen
Kesamaan Rata-rata (Sig. 2-tailed)	0,414	0,414	Sig. > 0,05	Tidak ada perbedaan

Sumber: Data diolah peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 2, postulat dasar statistik parametrik telah terkonfirmasi secara empiris. Nilai probabilitas (Sig.) pada uji normalitas dan homogenitas seluruhnya melampaui ambang batas signifikansi alfa ($\alpha = 0,05$). Kondisi ini memberikan penegasan bahwa data sampel berdistribusi normal dan ditarik dari populasi dengan variansi yang seragam (homogen). Lebih lanjut, temuan esensial pada fase pra-perlakuan ini direpresentasikan oleh perolehan nilai signifikansi (2-tailed) pada uji beda rata-rata sebesar 0,414 ($> 0,05$). Angka tersebut memberikan legitimasi statistik bahwa tidak terdapat disparitas kemampuan berpikir kritis yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum intervensi diberikan. Terkonfirmasinya ekuivalensi kemampuan awal ini secara otomatis mengeliminasi ancaman bias seleksi, sehingga eskalasi capaian kognitif yang terdeteksi di akhir pembelajaran dapat diyakini murni sebagai derivasi langsung dari penerapan model pembelajaran, bukan akibat asimetri kompetensi awal siswa.

b. Uji Hipotesis dan Efektivitas

Implementasi intervensi edukatif yakni penerapan model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* (TGT) yang terintegrasi media kartu domino pada kelas eksperimen, serta pendekatan instruksional konvensional pada kelas kontrol eskalasi

kemampuan kognitif peserta didik dievaluasi secara komprehensif melalui instrumen posttest. Signifikansi peningkatan kemampuan dari tahap baseline (pra-perlakuan) menuju capaian akhir dianalisis menggunakan *Paired Sample t-Test*. Sementara itu, magnitudo efektivitas dari masing-masing perlakuan dikuantifikasi menggunakan formula *Normalized Gain (N-Gain Score)*. Rekapitulasi komparatif dari pengujian hipotesis dan metrik efektivitas tersebut diuraikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis dan Efektivitas Pembelajaran (*N-Gain*)

Kelompok	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Sig. Uji-t (2-tailed)	N-Gain Score	Kategori N-Gain
Eksperimen	48,15%	96,30%	0,000	0,6536 (65,36%)	Sedang (Cukup Efektif)
Kontrol	51,85%	92,40%	0,000	0,5216 (52,16%)	Sedang (Kurang Efektif)

Merujuk pada pemaparan Tabel 3, hasil uji *Paired Sample t-Test* mengonfirmasi perolehan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000 ($< 0,05$) pada kedua kelompok observasi. Secara inferensial, angka ini menolak hipotesis nol dan membuktikan bahwa kedua bentuk perlakuan pedagogis tersebut sama-sama memicu eskalasi kemampuan berpikir kritis yang signifikan secara statistik. Kendati demikian, ketajaman disparitas efektivitas antar-intervensi terungkap secara eksplisit melalui kalkulasi *N-Gain*. Kelompok eksperimen yang difasilitasi dengan model TGT berbantuan kartu domino mencatatkan keunggulan determinan dengan indeks capaian *N-Gain* sebesar 0,6536 atau 65,36% (kategori cukup efektif). Capaian ini secara substansial mengungguli kelas kontrol yang hanya mencatatkan indeks efektivitas sebesar 52,16% (kategori kurang efektif). Konstelasi data empiris ini menjadi pembuktian kuat bahwa integrasi model kooperatif berbasis permainan edukatif jauh lebih superior dalam mengakselerasi nalar kritis siswa dibandingkan metode transmisi pengetahuan konvensional.

c. Capaian Indikator dan Ketuntasan Klasikal

Untuk melakukan dekonstruksi analitis terhadap dimensi kognitif yang mengalami akselerasi paling esensial, pemetaan deskriptif dilakukan terhadap lima indikator determinan dari kemampuan berpikir kritis. Komparasi komprehensif mengenai perubahan peningkatan tiap indikator, yang disandingkan dengan persentase ketuntasan belajar klasikal, diartikulasikan secara terperinci pada Tabel 4.

Tabel 4. Perbandingan Capaian Indikator Berpikir Kritis dan Ketuntasan Klasikal

Indikator Kemampuan Berpikir Kritis	Kelas Kontrol (Awal → Akhir)	Kelas Eksperimen (Awal → Akhir)
Mengidentifikasi konsep/masalah	56,24% → 83,33%	55,58% → 88,16%
Menganalisis informasi	50,23% → 86,80%	48,21% → 88,16%
Menghubungkan fakta/konsep	53,47% → 83,79%	50,44% → 90,17%
Memecahkan masalah	55,09% → 85,41%	50,22% → 90,62%

Mengevaluasi konsep	54,16% → 83,79%	51,11% → 89,50%
Rata-Rata Keseluruhan	53,84% → 84,62% (Tinggi)	51,11% → 89,32% (Sangat Tinggi)
Ketuntasan Belajar Klasikal	92,40%	96,30%

Manifestasi data pada Tabel 4 secara empiris merepresentasikan superioritas rancang bangun instruksional TGT berbantuan kartu domino. Akumulasi rata-rata capaian indikator berpikir kritis pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan hingga mencapai kategori “Sangat Tinggi” (89,32%). Sebaliknya, daya analitis kelas kontrol cenderung terstagnasi pada predikat "Tinggi" (84,62%). Peningkatan kognitif pada kelompok eksperimen terdeteksi pada indikator keterampilan memecahkan masalah (90,62%) dan kapabilitas menghubungkan konsep (90,17%). Fakta empiris ini memberikan justifikasi pedagogis yang kuat; tingginya insting pemecahan masalah dan koneksi logis antarkonsep tersebut berkorelasi positif terhadap ketuntasan belajar klasikal, di mana kelas eksperimen secara absolut (96,30%) berhasil mengungguli pencapaian kelas kontrol (92,40%).

Pembahasan

a. Implementasi Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran Kolaboratif

Efektivitas penerapan model *Cooperative Learning* tipe TGT berbantuan kartu domino dalam mendongkrak kemampuan berpikir kritis siswa terkonfirmasi secara meyakinkan melalui temuan empiris penelitian ini. Keunggulan kelas eksperimen yang menyentuh N-Gain kategori cukup efektif (65,36%) berbanding terbalik dengan kelas kontrol yang stagnan pada kategori kurang efektif (52,16%). Disparitas capaian ini membuktikan bahwa lingkungan belajar yang kolaboratif merupakan variabel krusial dalam menstimulasi nalar kritis pada pembelajaran Ekonomi. Peningkatan ini bersumber dari perlakuan di kelas eksperimen yang mendorong siswa untuk melepaskan diri dari kepasifan instruksional dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Peningkatan kognitif yang paling distingtif terlihat pada indikator pemecahan masalah dan koneksi konsep ekonomi. Fenomena ini sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget, di mana subjek belajar secara aktif menggunakan kapasitas kognitif-psikologisnya untuk merekonstruksi pemahaman melalui interaksi sosial dan lingkungan belajar yang menyenangkan. Temuan ini mengonfirmasi sekaligus memperluas riset terdahulu, seperti temuan Palupi dan Rahayu (2021) serta Aisyah et al. (2025) yang menegaskan bahwa elemen kompetisi terstruktur (tournament) dalam TGT efektif menstimulasi motivasi analitis siswa. Lebih lanjut, keberadaan media fisik berupa kartu domino terbukti mampu mengkonkretkan konsep ekonomi yang abstrak menjadi diskursus yang interaktif (Aisah et al., 2023).

Secara teoretis, temuan ini memperkuat postulat bahwa pendekatan konstruktivisme yang diwujudkan melalui gamifikasi kooperatif sangat relevan dalam mengakselerasi nalar analitis pada materi Ekonomi yang kompleks. Adapun implikasi praktis dari penelitian ini memberikan preskripsi langsung bagi para pendidik untuk mereduksi dominasi metode ceramah dan mulai mengadopsi rancang bangun pedagogis berbasis permainan kolaboratif (seperti TGT dan kartu domino). Sementara itu, pada tataran kebijakan, hasil riset ini dapat menjadi landasan empiris bagi institusi sekolah untuk memberikan dukungan strategis

dalam pengembangan media pembelajaran interaktif non-digital guna memenuhi tuntutan kurikulum yang berorientasi pada keterampilan berpikir kritis abad ke-21.

b. Peran Media Domino Termodifikasi sebagai Stimulus Berpikir Kritis

Akselerasi kemampuan berpikir kritis siswa melalui permainan kartu domino terdeteksi pada indikator memecahkan masalah (90,62%) dan menghubungkan konsep (90,17%) merupakan manifestasi langsung dari integrasi permainan kartu domino sebagai stimulus kognitif. Dalam sintaksis permainannya, hafalan tidak lagi relevan; peserta didik dituntut untuk melakukan pemetaan konsep guna merangkai pernyataan dan soal mengenai Indeks Harga secara linier.

c. Dampak Model Cooperative Learning Media Kartu Domino dalam meningkatkan Kompetensi Akademik

Penerapan model *Cooperative Learning* berbantuan media kartu domino melalui mekanisme permainan tidak hanya mendorong terbentuknya kerja sama antarsiswa, tetapi juga mampu membangun kompetisi akademik. Kondisi tersebut berkontribusi terhadap peningkatan motivasi intrinsik siswa, sehingga setiap individu tanpa memandang tingkat kemampuan akademiknya, terdorong untuk berpartisipasi aktif dan memberikan kontribusi optimal dalam mendukung pencapaian kinerja tim. Temuan ini secara empiris mereplikasi sekaligus memperkuat riset terdahulu (Palupi & Rahayu, 2021) mengenai efektivitas perpaduan kerja sama dan gamifikasi edukatif. Publikasi ini menunjukkan bahwa penggunaan media konkret seperti kartu domino tetap relevan secara metodologis dan memiliki dampak pedagogis dalam membantu memahami materi kompleks, seperti Ekonomi. Temuan ini menegaskan bahwa inovasi pembelajaran tidak selalu bergantung pada media digital. Desain pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif dan pemikiran analitis justru menjadi faktor utama dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

KESIMPULAN

Mengacu pada hasil pengujian hipotesis dan sintesis pembahasan yang telah diuraikan, penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan modifikasi media kartu domino sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Ekonomi. Intervensi pedagogis ini terepresentasikan secara konkret melalui perolehan *N-Gain Score* pada kelas eksperimen yang mencapai 65,36% (kategori cukup efektif), sebuah capaian yang secara substansial mengungguli metode instruksional konvensional di kelas kontrol yang terstagnasi pada angka 52,16% (kategori kurang efektif). Lebih lanjut, peningkatan kemampuan kognitif yang paling menonjol terlihat pada indikator memecahkan masalah (90,62%) dan kemampuan menghubungkan antarkonsep (90,17%). Keberhasilan ini membuktikan bahwa integrasi permainan edukatif berbasis media konkret ke dalam pembelajaran kelompok mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan tanggung jawab akademik individu. Fakta empiris ini sekaligus mengonfirmasi bahwa ekosistem belajar yang memadukan kolaborasi tim dan kompetisi merubah siswa dalam aktif belajar, serta

mentransformasi ruang kelas dari sekadar tempat transfer pengetahuan menjadi tempat diskursus analitis yang dinamis, analitik, dan berpusat pada peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahunaya, D., Purba, G. R., Sari, I. P., Sembiring, R. K., Lubis, P. A. U., & Yusnaldi, E. (2025). Peran Media Digital Dalam Pembelajaran Kompetensi Fakta dan Konsep Pada Mata Pelajaran IPS SD/MI. *JURNAL MUDABBIR*, 5, 200–211. <https://doi.org/10.56832/mudabbir.v5i1.706>
- Ainurrohmah, I., Siswono, T. Y. E., & Wiryanto. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantu Media Wordwall terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Ideaspublishing*, 10, 267–274. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i2.1725>
- Aisah, M., Andjariani, E. W., & Wulan, B. R. S. (2023). PENGARUH MEDIA DOMINO CARD TERHADAP BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08. <https://repository.universitaspgridelta.ac.id/id/eprint/2019>
- Aisyah, S., Purbasari, I., & Ardianti, S. D. (2025). Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media QUECAPAS terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD. *Indonesian Research Journal on Education*, 5, 267–275. <https://doi.org/10.31004/irje.v5i2.2276>
- Anantasia, G., & Rindrayani, S. R. (2025). *METODOLOGI PENELITIAN QUASI EKSPERIMEN*. 47–56.
- Asrianti, Asdar, & Madjid, S. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournaments (TGT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V UPT SPF SD Inpres Lae-Lae I Kota Makassar The Influence of the Team Games Tournaments (TGT) Learning Model on Motivation a*. 6(1), 159–166. <https://doi.org/10.35965/bje.v6i1.6213>
- Machfud, N. U. A. C., Isnaini, A. N., & Bariyyah, K. (2024). *STRATEGI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS SISWA* *Nailul*. 661–684. <https://doi.org/10.54437/iljjislamiclearningjournal.v2i3.1701>
- Palupi, I. D. R., & Rahayu, T. S. (2021). *Efektivitas Model Pembelajaran Group Investigation (GI) dan Teams Games Tournament (TGT) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Matematika*. 4(1), 10–20. <https://doi.org/10.23887/tscj.v4i1.33451>
- Pane, A. S. A., Harahap, A. R., Sihombing, E., Manik, L., Sihombing, N. H., Manalu, S., Simanjuntak, T., Sitohang, S. T., & Purba, L. (2026). Melampaui Pembelajaran Konvensional: Analisis Dampak Pembelajaran Kolaboratif terhadap Keterlibatan Aktif Siswa Pendidikan Vokasi. *Young Journal*, 2(1), 70–81. <https://journal.sufiya.org/index.php/yjssh/article/view/251>
- Pratami, R. (2024). Pendekatan Konstruktivisme dalam Kebijakan Pembelajaran Berbasis Proyek : Transformasi Pendidikan Menuju Kreativitas dan Kolaborasi Constructivism Approach in Project-based Learning Policy : Transforming Education Toward Creativity and Collaboration. *JEJARING ADMINISTRASI PUBLIK*, 16(c), 76–87. <https://doi.org/10.20473/jap.v16i2.60539>
- Putri, W., Azizah, R. N., Ulyantika, S. N., Amirudin, & Fitri, T. A. (2025). IMPLEMENTASI KEBIJAKAN MERDEKA BELAJAR: ANTARA IDEALITAS KONSEP DAN REALITAS LAPANGAN DI BERBAGAI DAERAH INDONESIA. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 15(02). <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/idaroh>
- Safitri, D. J. (2024). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PREDICT, OBSERVE*, *JPEK*, Vol. 10, No. 1 April 2026. • 267

EXPLAIN (POE) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 4 PEKANBARU.

- Saputra, M. D., & Bahrudin. (2024). Pemetaan Materi Ajar Ekonomi Jenjang SMA / MA Berdasarkan Kurikulum Merdeka. *Arus Jurnal Pendidikan (AJUP)*, 4(3). <https://doi.org/10.57250/ajup.v4i2.585>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Ulum, M., & Kholik, N. (2025). *Berpikir Kritis Dalam Konteks Pembelajaran di Sekolah / Madrasah*.
- Zaeni, A., & Na'ima, A. N. (2025). Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *DIRASAH*, 8(1), 22–34. <https://doi.org/10.58401/dirasah.v8i1.1615>