

## RINGKASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Teka-Teki Silang (TTS) efektif terhadap kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa kelas XI pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 3 Purwokerto tahun pelajaran 2024/2025.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif *quasi experimental design* dengan *nonequivalent control group design* yang pada proses penelitian menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 98 siswa yang merupakan jumlah keseluruhan siswa kelas XI-F3 atau jurusan ekonomi di SMAN 3 Purwokerto tahun pelajaran 2024/2025. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *Purposive Sampling* dimana untuk menentukan sampel didasarkan atas kriteria-kriteria tertentu yang sudah ditentukan. Oleh karena itu, sampel dalam penelitian ini diperoleh 66 responden yang terdiri dari siswa kelas XI-F3A sebagai kelas kontrol dan kelas XI-F3B sebagai kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dengan menggunakan uji *independent sample t-test* diperoleh: (1) pada variabel berpikir kritis nilai  $t_{hitung} 6,192 > t_{tabel} 1,99962$  dengan signifikansi  $0,000 < 0,05$  pada aspek kognitif dan nilai  $t_{hitung} 2,958 > t_{tabel} 2,00404$  dengan signifikansi  $0,005 < 0,05$  pada aspek afektif, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media teka-teki silang efektif terhadap kemampuan berpikir kritis baik pada aspek kognitif maupun afektif siswa kelas XI pada mata pelajaran ekonomi. (2) pada variabel kreativitas nilai  $t_{hitung} 4,822 > t_{tabel} 1,99962$  dengan signifikansi  $0,000 < 0,05$  pada aspek kognitif dan nilai  $t_{hitung} 4,050 > t_{tabel} 1,99834$  dengan signifikansi  $0,000 < 0,05$  pada aspek afektif, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media teka-teki silang efektif terhadap kemampuan kreativitas siswa kelas XI pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 3 Purwokerto.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*, Teka-Teki Silang, Berpikir Kritis, dan Kreativitas

## **SUMMARY**

*This study aims to examine whether the crossword puzzle-assisted Teams Games Tournament (TGT) learning model is effective for critical thinking skills and creativity of grade XI students in economics subjects at SMA Negeri 3 Purwokerto in the 2024/2025 academic year.*

*This study uses a quantitative method of quasi experimental design with nonequivalent control group design which in the research process uses two classes, namely the control class and the experimental class. The population in this study amounted to 98 students which is the total number of students in class XI-F3 or economics majors at SMAN 3 Purwokerto in the 2024/2025 academic year. The sampling technique used is Purposive Sampling where to determine the sample is based on certain criteria that have been determined by the researcher. Therefore, the sample in this study was obtained from 66 respondents consisting of students in class XI-F3A as the control class and class XI-F3B as the experimental class.*

*Based on the results of the research and data analysis using the independent sample t-test, it was obtained: (1) for the critical thinking variable, the taitune value was  $6.192 > \text{table } 1.99962$  with a significance of  $0.000 < 0.05$  for the cognitive aspect and the t-count value was  $2.958 > \text{table } 2.00404$  with a significance of  $0.005 < 0.05$  for the affective aspect, so that the teams games tournament learning model assisted by crossword puzzle media is effective for critical thinking skills in both the cognitive and affective aspects of class XI students in the subject of economics. (2) for the creativity variable, the tang value is  $4.822 > \text{label } 1.99962$  with a significance of  $0.000 < 0.05$  for the cognitive aspect and the taming value is  $4.050 > \text{label } 1.99834$  with a significance of  $0.000 < 0.05$  for the affective aspect, so that the teams games tournament learning model assisted by crossword puzzle media is effective for the creativity abilities of class XI students in the economics subject at SMAN 3 Purwokerto.*

**Keywords:** *Teams Games Tournament Learning Model, Crossword Puzzles, Critical Thinking, and Creativity*