

## The Effect of Cooperative Jigsaw Learning Model Assisted by Maze Chase Game on Students' Critical Thinking Skills

Alfina Nur Karisma Dewi<sup>1</sup>, Mohamad Fatih<sup>2</sup>, Ragil Tri Oktaviani<sup>3</sup>  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Blitar<sup>1,2,3</sup>

### Article Information

Submitted : July 29, 2025  
Reviewed : August 8, 2025  
Published : November 30, 2025

### Keyword

Cooperative Jigsaw, Game Maze Chase, Critical Thinking

### Correspondence Email:

[alfinakarisma@gmail.com](mailto:alfinakarisma@gmail.com)

### ABSTRACT

This research is based on the low level of involvement and understanding of the material being taught, especially the material on plant body parts. This research aims to determine the effect and interaction between the Jigsaw cooperative learning model assisted by Maze Chase games on critical thinking skills. The method used is quantitative. The approach used is a pretest-posttest control group design. The test was carried out, showing that the control class significantly increased the critical thinking of students  $0.00 < 0.05$ . Meanwhile, the experimental class was also proven to have provided an increase in thinking skills with significance  $0.00 < 0.05$ . Then, the independent sample t-test shows a significant difference between the two learning models. It can be proven that ANOVA (two-way) obtains significance  $0.00 < 0.05$ . The testing showed that learning with the Cooperative Jigsaw model, assisted by the Maze Chase game, has a posttest value higher than learning with the Cooperative Jigsaw model, even though the learning media are the same, and can improve students' critical thinking capabilities. The application of the jigsaw alone has been able to improve learning outcomes, but by combining Maze Chase, it has a stronger and more consistent influence.

DOI : <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.xxxxx>

## PENDAHULUAN

Kemampuan berpikir kritis berasal dari abad ke-21 yang mana kemampuan ini harus dikuasai oleh peserta didik khususnya pada jenjang Pendidikan dasar. Menurut (Ennis, 2011), berpikir kritis mencakup evaluasi serta pengambilan keputusan yang mendalam. Berpikir kritis dalam konteks pembelajaran dapat membantu peserta didik guna membuat suatu keputusan, menganalisis serta mengevaluasi suatu informasi yang mereka dapatkan. Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan ini karena menjadi pondasi bagi pembelajaran di jenjang selanjutnya (Pinkit et al. 2024).

Pada usia pendidikan dasar, kemampuan untuk berpikir kritis adalah suatu fondasi dari kemampuan untuk berpikir lebih tinggi dalam menyelesaikan suatu permasalahan atau *High-Order Thinking Skills/HOTS* (Tasrif, 2022). Materi yang dapat menunjang kemampuan ini adalah materi IPAS yang merupakan penggabungan ilmu pengetahuan yaitu alam dan sosial sebagai bentuk kurikulum terbaru yaitu kurikulum Merdeka Bekalar. Kegiatan pembelajaran

yang menyenangkan, menarik serta tidak bersifat konvensional dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis (Helen et al., 2024).

Namun permasalahan yang sering ditemukan dilapangan yaitu rendahnya kemampuan berfikir kritis pada siswa sekolah dasar. Kondisi tersebut dapat disebabkan karena dalam kegiatan pembelajaran pendidik terkesan monoton serta kurang bervariasi dalam menyampaikan materi. Kegiatan pembelajaran di sekolah masih didominasi dengan penyampaian materi secara satu arah dan berupa hafalan (Suprijono, 2017). Hasil dari Studi PISA (*Programme for International Student Assessment*), Indonesia memiliki kemampuan berfikir kritis yang masih tergolong rendah dibandingkan negara-negara lain (OECD, 2018).

Observasi yang dilakukan peneliti mendapatkan hasil bahwa sebagian siswa kelas IV SD Negeri Jingglong 1 menunjukkan perilaku pasif selama proses pembelajaran. Mereka jarang berpartisipasi dalam diskusi kelas, yang mengindikasikan rendahnya keterlibatan dan pemahaman terhadap materi yang diajarkan khususnya pada materi bagian tubuh tumbuhan. Bahkan, beberapa siswa belum mampu mengajukan pertanyaan yang relevan tentang materi yang telah disampaikan. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan siswa (Fatih, et al., 2025). Urgensi pada penelitian ini yaitu untuk mengatasi rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD Negeri Jingglong 1 Kabupaten Blitar pada mata pelajaran IPAS dengan materi Bagian Tubuh Tumbuhan.

Inovasi dalam kegiatan belajar mengajar sangat diperlukan agar peserta didik tertarik dalam setiap kegiatan pembelajaran. Salah satu inovasi yang diperlukan yaitu menggunakan model pembelajara *jigsaw*. Model pembelajara *jigsaw* adalah suatu model dalam pembelajaran kooperatif dengan memberdayakan siswa untuk belajar dengan cara berkelompok dan saling memberikan informasi (Slavin, 2020). Guna meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran diperlukan model kooperatif *jigsaw*. Selain itu, diperlukan game edukasi untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis (Mumtazah et al., 2025).

*Game* edukasi merupakan genre game yang dapat memberikan pengetahuan tambahan melalui media yang menarik (Rahman et al., 2020) *Game* edukasi online ini bisa diterapkan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Nurbaeti, 2023). Platform game edukasi yang banyak digunakan yaitu *wordwall*. *Wordwall* sebagai platform digital yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif, salah satunya adalah *Maze Chase*. Game ini

dirancang untuk melatih peserta didik guna pemecahan masalah (*problem-solving*), pengambilan keputusan cepat, dan berpikir strategis (Khairunnisa, 2021). Dengan mengintegrasikan *game maze chase* dalam model pembelajaran *cooperative jigsaw*, peserta didik dapat merasakan kegiatan pembelajaran yang berlangsung berkesan serta lebih menyenangkan.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Alfiyah, Meisyafaatul dan Widiyono, Aan yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis”, mendapatkan Hasil penelitian data pretest posttest dan Analisis data yang dilakukan menggunakan uji n-gain untuk mengukur peningkatan kemampuan, n-gain score yang diperoleh adalah sebesar 0,7106 atau 71.0572%. Dilihat kriteria tingkat n-gain, maka hasil uji tersebut termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berpengaruh tinggi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 05 Keling. (Alfiyah dan Widiyono, 2024).

Berdasarkan berbagai pertimbangan tersebut, penelitian ini memiliki kebaharuan yang menawarkan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berbasis teknologi dalam meningkatkan kemampuan untuk berpikir kritis siswa sekolah dasar. Dengan menerapkan model *cooperative jigsaw* yang didukung oleh *game maze chase*, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih efektif, tetapi juga lebih menarik bagi siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan zaman, sehingga kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar dapat meningkat secara signifikan.

Pemaparan diatas dapat diketahui bahwa penelitian ini bertujuan guna mengetahui pengaruh antara model *cooperative jigsaw* dan model *cooperative jigsaw* berbantuan *game maze chase* materi bagian tubuh tumbuhan terhadap kemampuan *critical thinking* siswa kelas IV SD Negeri Jingglong 1 Kabupaten Blitar.

## METODE PENELITIAN

Metode yang dipakai ialah kuantitatif dan *quasi-experimental design* sebagai pendekatan dalam penelitian. Metode kuantitatif menekankan pada perhitungan secara objektif, serta penggunaan analisis statistik guna pengujian hipotesis (Marinu et all, 2025). Model penelitian yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*, yang artinya terdapat dua kelompok dalam penelitian yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Penelitian dilakukan sejak disetujui oleh dosen pembimbing yaitu pada tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini bertempat di SD Negeri Jingglong 01, Kelurahan Jingglong, Kecamatan Sutojayan, Kabupaten Blitar, Provinsi Jawa Timur. Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik dari SD Negeri Jingglong 01 Kabupaten Blitar, khususnya kelas IV yang beranggotakan 28. Teknik pengumpulan data yaitu cara dalam mengumpulkan data dalam suatu proses penelitian. Data yang dikumpulkan didapatkan dari tes, observasi, angket serta dokumentasi.

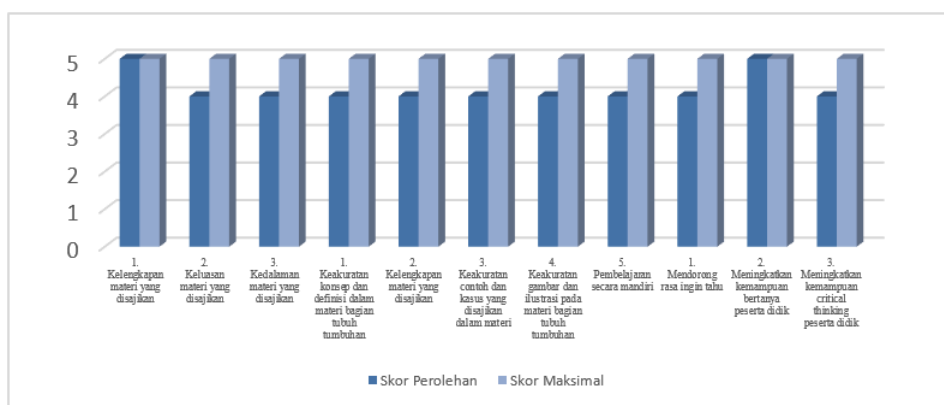
Pengujian data dilakukan melalui (1) analisis data instrument validasi, dilakukan dengan penilaian oleh para validator pada angket yang dianalisis dengan metode kuantitatif. Penilaian dilakukan oleh validator ahli desain pembelajaran, ahli materi dan ahli soal test. (2) Analisis statistic deskriptif, meliputi pengujian mean (rata-rata), median (nilai tengah), modus (nilai yang sering muncul) serta standar deviasi. (3) uji prasyarat, mencakup uji normalitas dengan menggunakan rumus uji *shapiro-wilk* serta uji homogenitas dengan rumus uji *statistic levene test homogeneity of variances*, (4) uji hipotesis dilakukan untuk membuktikan apakah dugaan peneliti (hipotesis) diterima atau ditolak berdasarkan hasil perhitungan data., uji ini mencakup uji t berpasangan (*paired samples t-test*), uji *independent sample t-test*, uji anova (*two-way anova*) serta uji Lanjut (Post Hoc).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

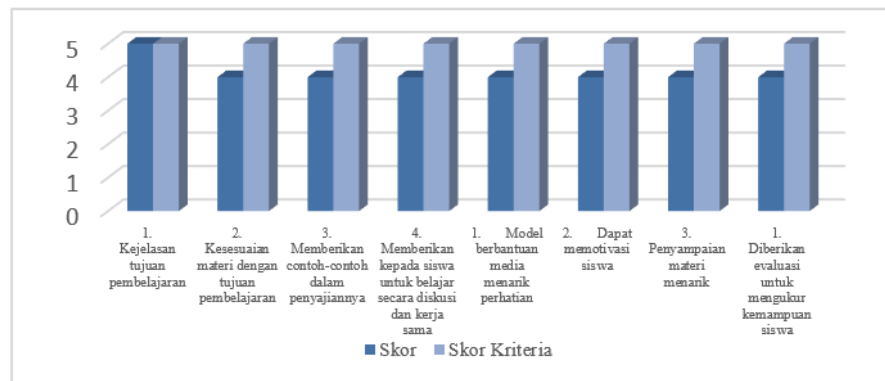
#### 1. Hasil Validasi Instrumen

Penilaian validasi desain pembelajaran mendapatkan total skor 33, sedangkan skor maksimum adalah 40. Jadi, hasil analisis data validasi intstrumen ahli desain pembelajaran adalah 82,5% atau dikatakan “sangat valid”.



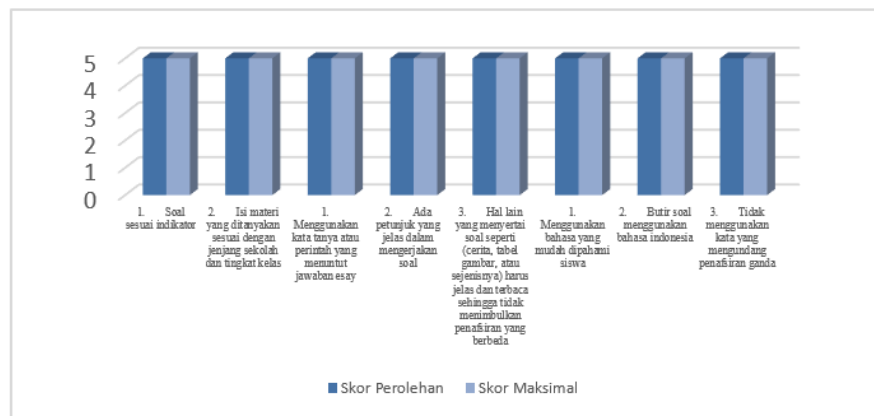
**Gambar 1** Analisis Hasil Penilaian Validasi Ahli Desain Pembelajaran

Pengujian validasi materi mendapatkan total skor 46 dengan skor maksimum adalah 55. Jadi, hasil analisis data validasi instrumen ahli materi adalah 83,6% atau “sangat valid”



**Gambar 2** Analisis Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

Pengujian validasi ahli soal test mendapatkan total skor 40 dengan skor maksimum adalah 40. Jadi, hasil validasi instrumen ahli soal tes adalah 100% atau “sangat valid”.



**Gambar 3** Analisis Hasil Penelitian Validasi Ahli Soal Tes

Setelah dilakukan validasi oleh para ahli selanjutnya dilakukan uji validitas guna mengetahui instrument yang digunakan valid atau tidak.

**Tabel 1.** Hasil uji validitas

Item	r hitung	Sig. (2-tailed)	r tabel	Keterangan
Soal 1	0,610	0,021	0,576	Valid
Soal 2	0,734	0,003	0,576	Valid
Soal 3	0,682	0,007	0,576	Valid
Soal 4	0,626	0,017	0,576	Valid
Soal 5	0,610	0,021	0,576	Valid
Soal 6	0,734	0,003	0,576	Valid
Soal 7	0,652	0,011	0,576	Valid
Soal 8	0,605	0,022	0,576	Valid
Soal 9	0,622	0,018	0,576	Valid
Soal 10	0,605	0,022	0,576	Valid

Berdasarkan hasil analisis, seluruh butir soal didapatkan Sig. 2(tailed) < 0.05 serta nilai dari  $r$  hitung > 0.576. Dengan demikian seluruh item soal dinyatakan “Valid”. Setelah itu dilakukan uji reliabilitas guna mengetahui realibel instrument.

**Tabel 2.** Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.843	10

Pengujian reliabilitas didapatkan nilai dari *Cronbach's Alpha* adalah 0.843, artinya data tersebut realibel.

## 2. Hasil Uji Statistik Deskriptif

Pengujian pretest dan posttest terhadap *critical thinking* dapat diketahui pada tabel dibawah ini.

**Tabel 3.** Data Hasil Pretest dan Posttest

Data Statistik	Pretest		Posttest	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah Siswa	14	14	14	14
Mean	45	45	95	74,28
Median	45	45	95	70
Modus	40	40	90	70
Standar Deviasi	5,18	5,18	5,18	5,13

## 3. Hasil Uji Prasyarat

### a. Uji Normalitas

**Tabel 4.** Hasil Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Kelas Eksperimen	.260	14	.011	.876	14	.052
Posttest Kelas Eksperimen	.203	14	.124	.882	14	.063
Pretest Kelas Kontrol	.211	14	.090	.889	14	.079
Posttest Kelas Kontrol	.213	14	.085	.893	14	.090

a. Lilliefors Significance Correction

Pengujian diatas dapat diketahui bahwa pengujian normalitas dengan teknik *Shapiro Wilk* terlihat pada kelas eksperimen pretest dengan sig. > 0,05. Jadi, data dikatakan memiliki distribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.271	1	26	.607
	Based on Median	.271	1	26	.607
	Based on Median and with adjusted df	.271	1	13.000	.612
	Based on trimmed mean	.271	1	26	.607

Pengujian homogen pada kedua kelas memperoleh sig. > 0.05 artinya data tersebut homogen.

4. Uji Hipotesis

a. Uji T berpasangan

Tabel 6. Hasil uji T berpasangan kelas eksperimen

**Paired Samples Test**

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Kelas Eksperimen - Posttest Kelas Eksperimen	-50.000	5.547	1.482	-53.203	-46.797	-33.727	13	.000

Berdasarkan pengujian diatas pada kelas eksperimen terdapat perbedaan dengan sig. (2-tailed)  $0,00 < 0,05$ . Artinya dalam penelitian ada pengaruh sebelum dan sesudah diterapkannya model *cooperative jigsaw* berbantuan *game maze chase* terhadap *critical thinking* peserta didik

Tabel 7. Hasil uji T Berpasangan kelas kontrol

**Paired Samples Test**

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Kelas Kontrol - Posttest Kelas Kontrol	-29.286	6.157	1.646	-32.841	-25.731	-17.796	13	.000

Hasil pengujian pada kelas kontrol terdapat perbedaan dengan sig. (2-tailed)  $0,00 < 0,05$ . Dimana pada kelas kontrol ada pengaruh sebelum dan sesudah diterapkannya model *cooperative jigsaw* terhadap kemampuan berpikir kritis.

b. Uji Independent Sample t-test

Tabel 8. Uji Independent Sample Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	.271	.607	10.617	26	.000	20.714	1.951	16.704	24.725
	Equal variances not assumed			10.617	25.997	.000	20.714	1.951	16.704	24.725

Pengujian *independent sample* pada kedua kelas diperoleh sig.(2-tailed)  $0,00 < 0,05$ .

Artinya antara dua model pembelajaran yang diterapkan ada perbedaan yang signifikan.

c. Uji Anova

Tabel 9. Hasil uji anova (two way)

Tests of Between-Subjects Effects					
Dependent Variable: Hasil Kemampuan Critical Thinking					
Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	3003.571 <sup>a</sup>	1	3003.571	112.711	.000
Intercept	200603.571	1	200603.571	7527.804	.000
Kelas	3003.571	1	3003.571	112.711	.000
Error	692.857	26	26.648		
Total	204300.000	28			
Corrected Total	3696.429	27			

a. R Squared = .813 (Adjusted R Squared = .805)

Hasil pengujian ANOVA (*Two-Way*) nilai sig.  $0,00 < 0,05$  dapat diketahui antara model pembelajaran dan kelompok kelas memiliki perbedaan yang signifikan.

d. Uji Lanjut (Post Hoc)

Tabel 10. Hasil Post Hoc Hasil Tes Kemampuan Critical Thinking Siswa

Multiple Comparisons						
Dependent Variable: Hasil						
Tukey HSD						
(I) Kelas	(J) Kelas	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
Pretest Kelas Eksperimen	Postest Kelas Eksperimen	-50.000*	1.956	.000	-55.19	-44.81
	Pretest Kelas Kontrol	.000	1.956	1.000	-5.19	5.19
	Postest Kelas Kontrol	-29.286*	1.956	.000	-34.48	-24.09
Postest Kelas Eksperimen	Pretest Kelas Eksperimen	50.000*	1.956	.000	44.81	55.19
	Pretest Kelas Kontrol	50.000*	1.956	.000	44.81	55.19
	Postest Kelas Kontrol	20.714*	1.956	.000	15.52	25.91
Pretest Kelas Kontrol	Pretest Kelas Eksperimen	.000	1.956	1.000	-5.19	5.19
	Postest Kelas Eksperimen	-50.000*	1.956	.000	-55.19	-44.81
	Postest Kelas Kontrol	-29.286*	1.956	.000	-34.48	-24.09
Postest Kelas Kontrol	Pretest Kelas Eksperimen	29.286*	1.956	.000	24.09	34.48
	Postest Kelas Eksperimen	-20.714*	1.956	.000	-25.91	-15.52
	Pretest Kelas Kontrol	29.286*	1.956	.000	24.09	34.48

\*. The mean difference is significant at the 0.05 level.

Hasil pengujian diatas diketahui adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dari kelas eksperimen dengan pretest dari kelas kontrol (mean difference = -29.286,  $p = 0.000$ ).

## Pembahasan

### A. Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Jigsaw* Materi Bagian Tubuh Tumbuhan terhadap Kemampuan *Critical Thinking* pada Kelas Kontrol

Pembelajaran dengan model *cooperative jigsaw* pada kelas kontrol terbukti memberikan peningkatan kemampuan *critical thinking* siswa. Pembelajaran dengan *Jigsaw* menekankan kerja kelompok, diskusi, dan penyampaian informasi oleh siswa sendiri, sehingga membentuk suasana belajar yang aktif. Menurut (Wilani, 2025), model *jigsaw* berguna dalam penembangan kemampuan berpikir kritis. Dimana model *jigsaw* berguna untuk mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi dan memahami informasi secara mendalam melalui diskusi kelompok. Model *jigsaw* bertujuan agar peserta didik berkesempatan dalam berinteraksi dengan temannya (Fatih et al., 2023).

Pembelajaran kooperatif seperti *Jigsaw* memfasilitasi kemampuan berpikir logis dan analitis karena siswa perlu memahami bagiannya dan menyampaikannya kepada kelompok. Siswa juga belajar mengevaluasi informasi yang mereka terima dari teman sejawat. Penelitian ini sependapat dengan Ishak Paudi dan Dewi Tureni (2014) menjelaskan bahwa *jigsaw* berpengaruh signifikan guna meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS.

### B. Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Jigsaw* Berbantuan *Game Maze Chase* Materi Bagian Tubuh Tumbuhan terhadap Kemampuan *Critical Thinking* pada Kelas Eksperimen

Hasil pengujian yang dilakukan didapatkan kesimpulan bahwa hasil posttest yang didapatkan oleh kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. *Game Maze Chase* yang melalui platform *Wordwall* menjadikan peserta didik mendapatkan suasana belajar yang menarik serta menantang. Game ini menggabungkan elemen visual, kecepatan, serta pengambilan keputusan guna menjawab setiap soal yang diberikan. Media interaktif ini juga dapat menarik keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar guna mendorong proses berpikir kritis (Fatih el all, 2023).

Penelitian oleh Halik (2021) juga menyatakan bahwa pemanfaatan *Wordwall* berguna untuk mengembangkan motivasi belajar serta memperkuat keterlibatan kognitif peserta didik dalam kegiatan belajar. Aktivitas *game maze chase* dapat membantu siswa

dalam mengingat, mengevaluasi, menganalisis, dan menyimpulkan informasi secara cepat yang berhubungan dengan kemampuan *critical thinking*.

**C. Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Jigsaw* pada Kelas Kontrol dan Model Pembelajaran *Cooperative Jigsaw* Berbantuan *Game Maze Chase* pada Kelas Eksperimen Materi Bagian Tubuh Tumbuhan terhadap Kemampuan *Critical Thinking*.**

Pengujian *Independent Sample T-Test*, mendapatkan kesimpulan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara dua model pembelajaran. Kelas yang menerapkan *game maze chase* menunjukkan hasil posttest lebih tinggi jika di dibandingkan dengan kelas yang menggunakan model *jigsaw*. Berdasarkan hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *game maze chase* memiliki pengaruh dalam mengoptimalkan potensi *critical thinking* siswa. Temuan ini selaras dengan teori pembelajaran konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengalaman belajar yang aktif dan bermakna lebih efektif dalam membangun pengetahuan baru (Azzahra et al., 2025).

Penelitian (Fatih et al., 2024) menjelaskan pembelajaran yang inovatif dapat didukung dengan adanya pemanfaatan berbagai media pembelajaran guna meningkatkan keaktifan peserta didik. Selain itu didukung oleh (Hakim, 2021) yang memaparkan bahwa pembelajaran berbasis digital game berguna untuk meningkatkan motivasi intrinsik serta mendorong berpikir kritis secara spontan melalui pemecahan masalah yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif.

**D. Interaksi Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Jigsaw* pada Kelas Kontrol dan Model Pembelajaran *Cooperative Jigsaw* Berbantuan *Game Maze Chase* pada Kelas Eksperimen Materi Bagian Tubuh Tumbuhan terhadap Kemampuan *Critical Thinking***

Pengujian ANOVA dua jalur menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara jenis model pembelajaran dan kelompok kelas. Interaksi ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran tidak dapat berdiri sendiri dalam mempengaruhi hasil belajar tetapi sangat tergantung pada konteks penerapannya dan karakteristik siswa dalam kelas tersebut. Penerapan *jigsaw* saja sudah mampu meningkatkan hasil, tetapi dengan menggabungkan *Maze chase* memiliki pengaruh yang lebih kuat dan konsisten. Menurut (Fatih et al. 2024) pentingnya kemampuan untuk berpikir kritis guna memahami serta mengimplementasikan informasi yang diberikan dengan baik dan benar. Hal ini selaras dengan pendapat (Facione, 2011), *critical thinking* berkembang melalui pengalaman

belajar yang menantang, kontekstual, dan melibatkan eksplorasi aktif. *Maze chase* menciptakan situasi belajar yang mendorong siswa untuk mengevaluasi pilihan secara cepat, merefleksikan jawaban, dan belajar dari kesalahan secara langsung. Penggunaan model kooperatif dan media digital interaktif sangat efektif dalam membentuk pengalaman belajar yang komprehensif.

## KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

### Kesimpulan

Pengujian yang dilakukan mengasikkan bahwa model *cooperative jigsaw* di kelas kontrol terbukti memberikan peningkatan kemampuan *critical thinking* dengan signifikansi  $0,00 < 0,05$ . Sedangkan pada kelas eksperimen juga terbukti memberikan peningkatan kemampuan *critical thinking* dimana nilai signifikansi  $0,00 < 0,05$ . Pengujian *uji independent sample t - test* di kedua kelas memperoleh signifikan  $0,00 < 0,05$ . Artinya ada perbedaan yang signifikan antara dua model pembelajaran dengan kemampuan berpikir kritis. Pengujian ANOVA (*Two-Way*) mendapatkan signifikansi  $0,00 < 0,05$  berarti adanya interaksi secara signifikan antara model *cooperative jigsaw* pada kelas kontrol dan model pembelajaran *cooperative jigsaw* berbantuan *game maze chase* pada kelas eksperimen materi bagian tubuh tumbuhan terhadap kemampuan *critical thinking*

### Rekomendasi

Saran yang diberikan peneliti untuk penelitian lebih lanjut terutama dalam menggunakan model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan *critical thinking* siswa. Penelitian ini diharapkan bisa memberi inovasi dan motivasi bagi guru dalam menerapkan pembelajaran yang baik, menarik, dan aktif sehingga meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Selain itu, peneliti ini diharapkan mampu menjadi terobosan baru dalam kegiatan pembelajaran pada semua mata pelajaran dan membantu sekolah dalam meningkatkan mutu pembelajaran, sehingga kualitas pendidikan di sekolah bisa menjadi efisien.

## REFERENSI

- Alfiah, M., & Widiyono, A. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 4(4), 511–518. <https://doi.org/10.51878/science.v4i4.3571>.
- Azzahra, N. T., Islam, U., Sunan, N., Surabaya, A., Nur, S., Ali, L., Yunus, M., & Bakar, A. 2025. Teori Konstruktivisme Dalam Dunia Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research*

*Student*, 2(2), 64–75. <https://doi.org/10.61722/jirs.v2i2.4762>.

Ennis, R. H. 2011. *The Nature of Critical Thinking: An Outline of Critical Thinking Dispositions and Abilities*. University of Illinois

Facione, P. A. 2011. *Critical Thinking: What It Is and Why It Counts*. California: The California Academic Press.

Fatih, M, Yetti Yuni Saras, Cindya Alfi. 2025. *Pengaruh Puzzle Natural Science Berbantuan Ai Melalui Pbl Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa, Volume 11, Nomor 1. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v11i1.4449>.

Fatih, M., Deis Dwi Saputri., & Alfi, C. 2023. Pengembangan Soal Evaluasi melalui Game Wordwall untuk Meningkatkan Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1288–1300. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5054>.

Fatih, M., Alfi, C., dan Fikria, M, D., 2023. *Pengembangan Media Permainan Spinning The Wheel Berbasis Kooperatif Tipe Jigsaw Materi Alat Dan Sistem Pernapasan Pada Manusia Untuk Meningkatkan Communication Skill Siswa Kelas V Upt Sd Negeri Satriyan 03 Kanigoro Blitar*. Elementary School, Vol. 10, No.2. <https://doi.org/10.23887/es.v7i2.58519>.

Fatih, M, Alfi, C., & Iswan,. 2024. *Pengembangan Media Booklet Pada Materi Perubahan Cuaca Berbasis Augmented Reality Meningkatkan Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa 10(April), 195–211. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.3275>.

Fatih, M., Alfi, C., Safi'i., M, D, I. 2024. *Pengembangan Media Gform Chatroom untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SDN Tlogo 02 Kabupaten Blitar*. Jurnal Perseda, Vol. VII, No. 2. <https://doi.org/10.37150/perseda.v7i2.2393>.

Hakim, L. 2021. *Pemanfaatan Media Digital untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Abad 21*. Jurnal Pendidikan, Vol. 4, No. 2. <https://doi.org/10.62383/aliansi.v2i1.672>.

Halik, I. 2021. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Proses Belajar Mengajar*. Journal of Physics: Conference. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v3i3.168>.

Helen Purnomo, Sugeng Utaya, Tuti Mutia. 2024. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa melalui Model Geographical Inquiry Learning untuk Menumbuhkan Literasi Lingkungan. *Journal of Education Action Research* Volume 8, Number 4. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i4.88362>.

Ishak Paudi, R., & Dewi Tureni, D. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas IV SD Inpres 2 Ambesia Kecamatan Tomini. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(6).

Khairunisa, Yuyun. 2021. Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas.

*MEDIASI Jurnal Kajian Dan Terapan Media Bahasa Komunikasi*, 2(1), 41–47.  
<https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>

Mumtazah, S., Syam, S. S., & Alwi, N. A. (2025). Penggunaan WordWall sebagai Game Edukasi untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 di Sekolah Dasar. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 159–169.  
<https://doi.org/10.62383/dilan.v2i3.1905>.

Marinu et all. 2025. *Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan*. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, Vol. 10, No. 1. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057>.

Nurbaeti, F. 2023. Literasi Digital Sebagai Media Pembelajaran. *Karimah Tauhid*, 2(3). *Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 7(1), 1–18.  
<https://doi.org/10.62383/dilan.v2i2.1400>.

OECD. 2018. *PISA 2018 results (Volume I): What students know and can do*. OECD Publishing.

Pinkit Imeli, Sahrul Ramadan, Eneng Herti Oktaviani, & Dewi Surani. 2024. Faktor-Faktor Kesulitan Dalam Pembelajaran Murid Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri Kubang Sepat II. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, November 2024, 10 (22), 1067-1074  
<https://doi.org/10.5281/zenodo.14584998>

Rahman, R. A., & Tresnawati, D. 2016. Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 184–190.  
<https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-1.184>

Rohim, D. C., Nugraha, Y. A., & Ganeztri, I. D. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Interaktif Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD. *Jurnal Analisis Ilmu ...*, 1(2), 1–7.

Slavin, Robert E. 2020. *Cooperative Learning, Teori Riset dan Praktik*. Nusamedia.

Suprijono, A. 2017. *Cooperative learning: Teori dan aplikasi*. Pustaka Pelajar.

Tasrif, T. 2022. Higher Order Thinking Skills (HOTS) dalam pembelajaran social studies di sekolah menengah atas. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 10(1), 50–61. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v10i1.29490>.

Wilani, W. 2025. Implikasi Pendekatan Kooperatif-Kolaboratif Tipe Jigsaw terhadap Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 501–511. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v7i2.7761>.