

ABSTRAK

ISNANDITA PUTRI REYCHAN. 2024. **PENGARUH *GAME BASED LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN BIOLOGI TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH PESERTA DIDIK KELAS XI SMA NEGERI 1 TASIKMALAYA TAHUN AJARAN 2023/2024** (Studi Eksperimen dikelas XI SMA Negeri 1 Tasikmalaya, Tahun Ajaran 2023/2024). Jurusan Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *game based learning* dalam pembelajaran biologi terhadap keterampilan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Tasikmalaya. Metode yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan desain penelitian *the non-equivalent control group design*. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh kelas XI yang mempelajari mata pelajaran biologi. Sampel yang diambil dilakukan dengan teknik *purposive sampling* dengan hasil kelas XI-4 sebagai kelas kontrol dan XI-10 sebagai kelas eksperimen sehingga jumlah sampel adalah sebanyak 82 orang peserta didik. Instrumen yang digunakan berupa soal tes uraian keterampilan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah yang sudah divalidasi secara konstruk dan empiris serta telah dianalisis menggunakan bantuan aplikasi Anates. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji hipotesis ANCOVA dengan hasil nilai signifikansi keterampilan berpikir kritis sebesar 0,007 dan keterampilan pemecahan masalah sebesar 0,021, keduanya memiliki nilai signifikansi $< 0,05$ sehingga dapat disimpulkan hipotesis terbukti benar artinya bahwa terdapat pengaruh *game based learning* dalam pembelajaran biologi terhadap keterampilan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024.

Kata Kunci: *game based learning*; keterampilan berpikir kritis; keterampilan pemecahan masalah