

ABSTRAK

ANISYA DWI PUTRI. 2024. **PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN GAME MONOPOLI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK.**

Jurusan Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *problem based learning* berbantuan game monopoli terhadap motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November-Mei 2024. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain penelitian *non equivalent control group design*. Populasi yaitu seluruh kelas X MIPA SMA Negeri 1 Sindangkasih tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah 211 peserta didik dan terdiri dari 6 kelas. Sampel diambil menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kelas X MIPA 4 sebagai kelas eksperimen dan X MIPA 3 sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari non tes dan tes. Non tes berupa angket motivasi belajar sebanyak 20 pernyataan, sedangkan tes berupa soal uraian sebanyak 15 soal untuk mengukur kemampuan berpikir kritis. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji ANOVA satu arah. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan game monopoli terhadap motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Kata Kunci: Kemampuan Berpikir Kritis; Game Monopoli; Motivasi Belajar; *Problem Based Learning*.