

ABSTRAK

MUHAMMAD SYAFIQ HILMIE. 2025. **PENGARUH METODE *GAME BASED LEARNING OPEN THE BOX* BERBASIS *LESSON STUDY* TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK (Studi Eksperimen di Kelas X SMA Negeri 1 Singaparna, Tahun Ajaran 2024/2025)**. Jurusan Pendidikan Biologi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi. Tasikmalaya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *game based learning open the box* berbasis *lesson study* terhadap keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik di kelas X SMA Negeri 1 Singaparna tahun ajaran 2024/2025. Metode yang digunakan adalah quasi eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Singaparna tahun ajaran 2024/2025 dengan populasinya adalah seluruh kelas X yang terdiri dari 12 kelas dengan jumlah peserta didik sebanyak 465 orang. Sampel diambil berdasarkan teknik *purposive sampling* sehingga terpilih kelas X-8 sebagai kelas eksperimen dan X-7 sebagai kelas kontrol. Penerapan metode ini diimplikasikan dengan siklus *lesson study* yang berfokus pada perbaikan berkelanjutan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes keterampilan berpikir kritis sebanyak 14 soal uraian dan tes kemampuan hasil belajar sebanyak 30 soal pilihan majemuk. Uji hipotesis menggunakan uji ancova dan menunjukkan nilai signifikansi 0,005 untuk keterampilan berpikir kritis dan 0,000 untuk hasil belajar, dimana nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 artinya H_0 ditolak. Kesimpulannya penggunaan metode *game based learning open the box* berbasis *lesson study* berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Berpikir Kritis, *Game Based Learning*, Hasil Belajar, *Lesson Study*, *Open the Box*.