

ABSTRAK

Zahidah Zahra, 1212050189 (2025). “Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* dengan Metode *Drill* Berbantuan Ludo Untuk Meningkatkan *High Order Thinking Skills* (HOTS) dan Menurunkan *Anxiety*”

Kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan salah satu aspek penting yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik yang mengalami kesulitan, ditandai dengan rendahnya kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *High Order Thinking Skills* (HOTS) serta tingginya tingkat kecemasan matematika (*Mathematics Anxiety*). Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilatarbelakangi oleh upaya untuk meningkatkan HOTS sekaligus menurunkan tingkat kecemasan matematika melalui penerapan model *Game Based Learning* (GBL) dengan metode *drill* berbantuan ludo. Tujuan penelitian ini adalah; (1) Untuk mengetahui peningkatan HOTS melalui penerapan model *Game Based Learning* (GBL) dengan metode *drill* berbantuan ludo, (2) melihat penurunan tingkat *anxiety* matematika peserta didik, serta (3) melihat apakah terdapat perbedaan pencapaian kemampuan berpikir tingkat tinggi antara peserta didik yang menggunakan GBL metode *drill* berbantuan ludo dengan konvensional. Penelitian ini menggunakan metode *quasi eksperiment*. Data HOTS diperoleh melalui *pretest* dan *posttest*, sedangkan *anxiety* dianalisis melalui angket *anxiety*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahwa pembelajaran GBL dengan ludo lebih efektif dalam meningkatkan HOTS dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain itu hasil analisis angket menunjukkan adanya penurunan angket kecemasan peserta didik.

Kata Kunci : *High Order Thinking Skills* (HOTS); *Game Based Learning* Berbantuan Ludo; *Anxiety*

ABSTRACT

Zahidah Zahra, 1212050189 (2025). “Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* dengan Metode *Drill* Berbantuan Ludo Untuk Meningkatkan *High Order Thinking Skills* (HOTS) dan Menurunkan *Anxiety*”

Abstract :High-order thinking skills are an important aspect that every student experiencing difficulties must possess, characterized by low high-order thinking skills (HOTS) and high levels of mathematics anxiety. Based on these issues, this study is motivated by efforts to enhance HOTS while reducing mathematics anxiety through the implementation of the Game-Based Learning (GBL) model using a Ludo-assisted drill method. The objectives of this study are: (1) to determine the improvement in HOTS through the application of the Game-Based Learning (GBL) model using the Ludo-assisted drill method, (2) to observe the reduction in students' mathematics anxiety levels, and (3) to determine whether there is a difference in the achievement of higher-order thinking skills between students using the GBL Ludo-assisted drill method and those using conventional methods. This study employed a quasi-experimental method. HOTS data were obtained through pre- and post-tests, while anxiety levels were analyzed using an anxiety questionnaire. The results indicated that GBL learning with Ludo was more effective in enhancing HOTS compared to conventional learning. Additionally, the questionnaire analysis revealed a decrease in students' anxiety levels.

Keywords: High Order Thinking Skills (HOTS); Game Based Learning Berbantuan Ludo; Anxiety