

ABSTRAK

Diana Vijar Mutiara 1222070023 (2022) “ Penerapan Model *Game Based Learning* (GBL) Berbantuan *Wordwall* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Materi Suhu Dan Kalor ”

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *Wordwall* dan model *Teams Games Tournament* (TGT), serta menganalisis peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi Suhu dan Kalor. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experimental* dan desain *Two-Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu kelas XI F-1 sebagai Kelas Eksperimen I yang menerapkan model GBL berbantuan *Wordwall* dan kelas XI F-3 sebagai Kelas Eksperimen II yang menerapkan model TGT. Data dikumpulkan melalui lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan tes uraian keterampilan berpikir kritis. Data dianalisis menggunakan persentase keterlaksanaan pembelajaran, perhitungan *N-Gain*, uji normalitas *Shapiro-Wilk*, uji homogenitas, dan *uji man whitney*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran pada kedua model berada pada kategori sangat baik. Rata-rata keterlaksanaan aktivitas guru dan peserta didik pada model GBL masing-masing sebesar 93% dan 92%, sedangkan pada model TGT masing-masing sebesar 93% dan 93%. Peningkatan keterampilan berpikir kritis pada kelas GBL berbantuan *Wordwall* memperoleh nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,89 dengan kategori tinggi, sedangkan kelas TGT memperoleh nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,51 dengan kategori sedang. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (*Sig. (2-tailed)*) kurang dari 0,05 sehingga terdapat perbedaan peningkatan keterampilan berpikir kritis yang signifikan antara kedua kelas. Dengan demikian, model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *Wordwall* lebih efektif dibandingkan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi Suhu dan Kalor. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model GBL berbantuan *Wordwall* dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran fisika yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis, sehingga dapat menjadi referensi bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik.

Kata Kunci: *Game Based Learning* (GBL), *Wordwall* , *Teams Games Tournament* (TGT), Berpikir Kritis, Suhu dan Kalor.