

ABSTRAK

Darmi Samosir: Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Quizizz* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Minat Belajar Peserta didik. **Program Studi Pendidikan Fisika FKIP Universitas Malikussaleh, 2025.**

Fisika menjadi mata pelajaran yang dianggap sulit dan membosankan. Pembelajaran fisika yang didominasi penggunaan buku paket, minimnya variasi media serta metode pembelajaran mengakibatkan rendahnya minat belajar dan terbatasnya partisipasi aktif peserta didik dalam analisis konsep yang mendalam. Hal ini berdampak pada kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap kemampuan berpikir kritis dan minat belajar peserta didik pada materi pemanasan global di SMA Negeri 1 Syamtalira Bayu.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dan menggunakan desain *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas X di SMA Negeri 1 Syamtalira Bayu, yaitu X IPAS 6 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah peserta didik 27 dan X IPAS 2 sebagai kontrol dengan jumlah peserta didik 25. Instrumen pengumpulan data berupa angket minat belajar dan soal tes kemampuan berpikir kritis yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Teknik analisis data menggunakan uji MANOVA.

Hasil uji hipotesis menggunakan uji multivariat test diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dan memperoleh nilai *partial eta square* sebesar 0,995 menunjukkan bahwa 99,5% model pembelajaran GBL berbantuan *Quizizz* memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis dan minat belajar peserta didik. sehingga H_0 di tolak dan H_a diterima.

Disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk lebih memfokuskan penelitian pada kemampuan siswa dalam menyusun strategi dan taktik saat menyelesaikan masalah. Peneliti selanjutnya juga dapat menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan bantuan platform lainya seperti Kahoot, Wordwall dan platform lainnya

Kata kunci: *Game Based Learning*, *Quizizz*, pemanasan global, berpikir kritis, minat belajar

ABSTRACT

Darmi Samosir: The Effect of the Game-Based Learning Model Assisted by the *Quizizz* Application on Students' Critical Thinking Skills and Learning Interest. **Physics Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Malikussaleh University, 2025.**

Physics is a subject often considered difficult and boring. Physics instruction, dominated by textbooks and a lack of varied media and teaching methods, results in low student interest and limited active participation in in-depth conceptual analysis. This impacts students' critical thinking skills.

This study aims to analyze the effect of the Game-Based Learning (GBL) model, supported by the Quizizz application, on students' critical thinking skills and learning interest in global warming at SMA Negeri 1 Syamtalira Bayu.

This quantitative study employed a quasi-experimental method and a nonequivalent control group design. The sample consisted of two tenth grade classes at SMA Negeri 1 Syamtalira Bayu: XI IPSAS 6 as the experimental class with 27 students, and XI IPSAS 2 as the control class with 25 students. Data collection instruments included a learning interest questionnaire and critical thinking ability test items, which were tested for validity and reliability. The data analysis technique used MANOVA.

The results of the hypothesis test using a multivariate test obtained a significance value of $0.000 < 0.05$ and obtained a partial eta square value of 0.995, indicating that the GBL learning model assisted by Quizizz has a 99.5% effect on students' critical thinking skills and learning interest. Therefore, H_0 is rejected and H_a is accepted.

It is recommended that future researchers focus more on students' ability to develop strategies and tactics when solving problems. Future researchers can also use the Game-Based Learning model with the help of other platforms such as Kahoot, Wordwall, and others.

Keywords: Game-Based Learning, *Quizizz*, global warming, critical thinking, learning interest