

Keterampilan Berpikir Kritis pada Materi Getaran dan Gelombang Menggunakan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Puzzle = Critical Thinking Skill in Vibration and Wave Module Using Puzzle Based Learning Approach

Hari Agusasi Pramesti, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920564965&lokasi=lokal>

Abstrak

Studi terbaru mengungkapkan bahwa kemampuan berpikir kritis di kalangan pelajar Indonesia berada dalam situasi yang memprihatinkan terkhusus pada pembelajaran fisika, hal ini dikarenakan pembelajaran masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan pembelajaran masih berpusat pada guru. Untuk menghadapi tantangan tersebut, pendidik memilih dan menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan, agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan bekerja sama peserta didik. Penelitian ini menjelaskan pengembangan metode pembelajaran 'Puzzle Game-based Learning' untuk menciptakan pembelajaran fisika yang mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik, meningkatkan minat dan motivasi belajar, serta menjadikan pembelajaran fisika berpusat pada keaktifan peserta didik sehingga menjadikan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan adalah seluruh peserta didik kelas XI SMA Al-Wildan Islamic School 1 Gading Serpong. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pretest dan posttest. Metode yang digunakan adalah tes dan kuesioner. Berdasarkan hasil pretest dan posttest didapatkan nilai Mean pada pretest sebesar 0,4436 kurang dari nilai posttest 0,8521, dan nilai correlation sebesar 0,671 atau 67,1% hubungan antara kedua tes tersebut, serta nilai Sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,005$, dengan nilai Sig (2-tailed) bernilai 0,000 maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran berbasis puzzle pada materi getaran dan gelombang di tingkat SMA.

.....Recent studies reveal that critical thinking skills among Indonesian students are in a concerning situation, especially in physics learning, this is because learning still uses conventional methods such as lectures and teacher-centered learning. To face these challenges, educators choose and use game-based learning methods, to improve students' critical thinking skills, creativity, and ability to work together. This research describes the development of the 'Puzzle Game-based Learning' method to create physics learning that can develop students' critical thinking skills, increase interest and motivation to learn, and make physics learning centered on students' activeness to make learning fun. In this study, sample used was all students at class 11th grade Senior High School Al-Wildan Islamic School 1 Gading Serpong. This research is experimental research with pretest and posttest. The methods used were tests and questionnaires. Based on the results of the pretest and posttest, the Mean value on the pretest was 0.4436 less than the posttest value of 0.8521, and the correlation value was 0.671 or 67.1% of the relationship between the two tests, and the Sig (2-tailed) value of $0.000 < 0.005$, with a Sig (2-tailed) value of 0.000, it can be concluded that there is an effect of using puzzle-based learning methods on vibration and wave material at the high school level.