

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS TERHADAP KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH SITUASI GERAK DALAM PERMAINAN INVASI

Anjar Muhamad Ikbal
1602674

Memecahkan masalah dalam aktivitas permainan invasi pada dasarnya kegiatan yang kompleks dan berhubungan erat satu dengan yang lain yang harus dipecahkan dengan cara memahami sejumlah pengetahuan dan ketrampilan kerja dalam situasi bermain. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji tentang pengaruh model pembelajaran dan keterampilan berpikir kritis terhadap kemampuan memecahkan masalah situasi gerak dalam permainan invasi. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan factorial design. Teknik analisis data menggunakan Two Way Anova untuk mengetahui perbedaan pengaruh secara keseluruhan serta mengetahui interaksi antara variable yang utama dengan variable moderat. Selain itu, dalam uji hipotesis menggunakan uji Tukey sebagai uji lanjutan untuk menguji perbedaan pengaruh pada masing-masing variable moderat. Hasil dari penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGfU dengan keterampilan berpikir kritis tinggi dan rendah memberikan pengaruh terhadap kemampuan memecahkan masalah situasi gerak dalam permainan invasi dibandingkan dengan model pembelajaran PBL.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Keterampilan Berpikir Kritis, Kemampuan Memecahkan Masalah Situasi Gerak, Permainan Invasi

THE INFLUENCE OF LEARNING MODELS AND CRITICAL THINKING SKILLS
TO ABILITY TO PROBLEM SOLVING OF MOTION SITUATION IN
INVASION GAME

Anjar Muhamad Ikbal
1602674

Solving problems in game invasion activities is basically complex activities and closely related to each other that must be solved by understanding a number of knowledge and work skills in playing situations. The purpose of this study was to examine the influence of learning models and critical thinking skills on the ability to solve motion situation problems game invasion. The method used is an experimental method with factorial design. Data analysis techniques using Two Way Anova to determine the difference in the overall effect and find out the interaction between the main variables with moderate variables. In addition, the hypothesis test uses the Tukey test as a follow-up test to examine the effect differences on each moderate variable. The results of the study concluded that the use of the TGfU learning model with high and low critical thinking skills had an influence on the ability to solve the problem of motion situations in invasion games compared to PBL learning models.

Keywords: Learning Model, Critical Thinking Skills, Motion Situation Solving Problems, Invasion Games