

## ABSTRAK

Esra Tio Puspita Pasaribu (01402180019)

### **DAMPAK PENERAPAN *GAME* DAN *PROBLEM BASED LEARNING* TERHADAP KETERLIBATAN SISWA DI PELAJARAN FISIKA**

(xi + 25 halaman: 3 tabel; 10 lampiran)

Keterlibatan siswa merupakan salah satu aspek penting dalam upaya mencapai tujuan pendidikan Kristen. Berdasarkan hasil observasi pada PPL 2 ditemukan bahwa tidak mudah untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran. Siswa cenderung pasif, kurang berinisiatif, dan tidak tertarik untuk terlibat dalam pembelajaran. Solusi yang diberikan untuk masalah ini ialah penerapan metode *game* dan *problem based learning*. Kedua metode tersebut merupakan metode pembelajaran aktif yang menyenangkan dan mengajak siswa untuk berpikir Kritis. Dipilihnya metode sebagai variabel pemecahan masalah berdasarkan pada hasil kajian epistemologi terhadap pentingnya dan peranan metode pembelajaran dalam pendidikan Kristen. Kajian tersebut ditulis berdasarkan pada Alkitab sebagai satu-satunya sumber kebenaran yang mutlak. Tulisan ini dibuat untuk memaparkan dampak penerapan metode *game* dan *problem based learning* terhadap keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar di kelas. Metode yang digunakan dalam tulisan ini adalah kualitatif deskriptif berdasarkan portofolio PPL2 dan sumber lain yang relevan. Dalam hasil penelitian diperoleh bahwa setelah penerapan metode *game* dan *problem based learning* siswa semakin berinisiatif, mau bertanya, memperhatikan penjelasan dan menjawab pertanyaan guru. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah meneliti pengaruh penerapan metode ini terhadap kualitas keterlibatan siswa di kelas dan atau terhadap aspek lainnya di dalam ruang lingkup pendidikan.

Referensi: 43 (2004 - 2021).