DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ii
ABSTRAK iii
LEMBAR PERSETUJUAN v
LEMBAR PENGESAHAN vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR ILUSTRASI xiii
DAFTAR LAMPIRAN xiv
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Penelitian 1
B. Rumusan Masalah 4
C. Tujuan Penelitian 5
D. Manfaat Hasil Penelitian 5
E. Kerangka Berpikir 5
F. Hipotesis 7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 9
A. Problem Based Learning 9
1. Definisi *Problem Based Learning* (PBL) 9
2. Prinsip *Problem Based Learning* (PBL) 10
3. Tahapan *Problem Based Learning* (PBL) 11
4. Keunggulan dan kekurangan *Problem Based Learning* (PBL) 12
5. Tantangan Implementasi *Problem Based Learning* (PBL) 13
6. Implementasi *Problem Based Learning* (PBL) 13
B. *Game* dalam Pendidikan 15
1. Definisi dan Jenis-jenis Game Pendidikan 15
2. Keunggulan Penggunaan *Game* dalam Proses Pembelajaran 17
3. *Game* Detektif Sains dan Relevansinya dengan Pembelajaran 17
C. Keterampilan Berpikir Kritis 18
1. Definisi Keterampilan Berpikir Kritis 18
2. Indikator keterampilan berpikir kritis 18
3. Pentingnya Berpikir Kritis dalam Pendidikan 18
4. Peran keterampilan berpikir kritis dalam memecahkan masalah kompleks 19
D. Literasi Digital 19
1. Definisi Literasi Digital 19

2. Indikator Literasi Digital 19
3. Pentingnya Literasi Digital di Era Digital 20
4. Tantangan dalam meningkatkan literasi digital siswa 20
E. Keaktifan Siswa 20
1. Definisi keaktifan siswa 20
2. Indikator keaktifan siswa 21
F. Kemagnetan dalam Fisika 21
1. Definisi Kemagnetan 21
b. Teori dasar kemagnetan 21
c. Kemagnetan Bumi 23
d. Gaya lorentz 24
e. Induksi elektromagnetik 25
f. Kemagnetan dalam produk teknologi 28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 30
A. Pendekatan dan Metode Penelitian 30
B. Jenis dan Sumber Data Penelitian 32
1. Subjek Penelitian 32
2. Instrumen Penelitian 33
C. Teknik Pengumpulan Data 35
D. Teknik Analisis Data 36
E. Tempat dan Waktu Penelitian 40
BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN 41
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian 41
1. Kelayakan Desain 41
2. Analisis Keterampilan Berfikir Kritis 47
3. Analisis Literasi Digital 51
4. Analisis Respon 55
B. Pengujian Hipotesis Penelitian 56
1. Uji normalitas 57
2. Uji Homogenitas 57
3. Uji Hipotesis 58
C. Pembahasan Hasil Penelitian 60
1. Kelayakan Implementasi PBL Melalui Game Detektif Sains 60
2. Peningkatan keterampilan berpikir kritis 61
3. Peningkatan literasi digital 62
4. Respon siswa terhadap implementasi PBL melalui game detektif sains 64

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG

5. Analisis Uji hipotesis 65
D. Analisis dan Penawaran Gagasan Baru 66
BAB V PENUTUP 68
A. Simpulan 68
B. Saran 68
DAFTAR PUSTAKA 69
RIWAYAT HIDUP.....167

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG