

Nama : Arnesta Az Zahra
NPM : 2313031066
Mata kuliah : Metodologi Penelitian

Identifikasi langkah-langkah Penelitian

Judul : Analisis Metode Pembelajaran "Riddle Games Economics" sebagai Alat evaluasi Pembelajaran pada pokok Bahasan Perdagangan Internasional di kelas XI IPS
Jurnal : Pendidikan Ekonomi
Vol & hal : Vol 16 Hal 1-11
Tahun : 2023
Penulis : Dnita Aulia Rahmayanti, Early Ni'mah Hayati, Nur Anisa Yunikawati

Identifikasi :

1. Jenis Penelitian

Dalam jurnal ini peneliti menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif

2. Tujuan Penelitian

Dalam jurnal ini, peneliti melakukan penelitian dengan tujuan untuk menganalisis Penerapan metode pembelajaran Riddle Games Economics pada Pembelajaran ekonomi pokok bahasan perdagangan internasional di siswa kelas XI IPS di SMAN 1 Lawang.

3. Rancangan Metodologi

Dalam jurnal ini, peneliti mengumpulkan data menggunakan metode deskripsi kualitatif dengan melakukan tes dan pengambilan sampel di SMAN 1 Lawang. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling.

4. Identifikasi Sampel

Dalam jurnal ini, Peneliti menggunakan sampel dari peserta didik kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4 SMAN 1 Lawang yang menempuh mata Pelajaran ekonomi dengan topik bahasan perdagangan internasional

5. Riview Literatur

Dalam jurnal ini, peneliti melakukan reutew literatur mengenai perbandingan hasil tes yang menunjukkan bahwa peserta didik di jepang memperoleh hasil yang lebih tinggi dari pada peserta didik di Jerman dan Amerika. Para tenaga pendidik di Amerika percaya bahwa Pembelajaran terjadi penguasaan materi secara bertahap, sehingga Pembelajaran perlu dilakukan sedikit dengan sedikit.

dengan meminimalkan kesalahan. Sedangkan pendidik di Jepang percaya bahwa peserta didik akan belajar dengan baik jika dimulai dengan berupaya memecahkan permasalahan. Kebingungan dan frustrasi merupakan bagian dari proses belajar, dan pemilihan metode penyelesaian masalah yang terbaik dapat dijadikan bagian dari pembelajaran. Maka dari itu, diperlukan metode pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang sedang berkembang di era saat ini.

Dalam jurnal ini, peneliti memberikan alternatif solusi mengenai metode pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan perkembangan di era saat ini, yaitu metode Piddle games economics. Dengan metode pembelajaran, ini dapat melatih kemampuan berpikir kritis, mempertajam daya inget, keakutuhan ekonomi, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis.