



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran berpikir kritis melalui instruksi berpikir kritis yang terintegrasi dengan *refutation text* dalam mereduksi miskonsepsi psikologi dan mempertimbangkan inhibisi kognitif sebagai moderator. Selain tujuan tersebut, peneliti juga mencoba mengembangkan media pengajaran instruksi berpikir kritis yang diintegrasikan dengan *refutation text* dalam bentuk *serious game*. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen *Between Subject Design* dengan desain *The Basic Randomized Design Comparing Two Treatments*. Partisipan pada penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Kristen Satya Wacana berjumlah 67 mahasiswa dengan rentang usia 18 – 22 tahun ($M = 19,6$; $SD = 1,244$). Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan miskonsepsi psikologi antara kelompok perlakuan 1 (IBKT) dengan kelompok perlakuan 2 (IBK) ($t(65)=0,229$; $p>0,05$). Perlakuan instruksi berpikir kritis menggunakan *serious game* yang terintegrasi dengan *refutation text* (IBKT) terhadap miskonsepsi psikologi memberikan hasil yang relatif tidak berbeda dengan instruksi berpikir kritis tanpa *refutation text* (IBK). Ini berarti bahwa berpikir kritis yang diberikan melalui instruksi berpikir kritis secara mandiri maupun yang terintegrasi dengan *refutation text* memberikan pengaruh yang serupa terhadap hasil miskonsepsi psikologi. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa inhibisi kognitif dapat menjadi moderator baik pada kelompok perlakuan 1 (IBKT) maupun pada kelompok perlakuan 2 (IBK). Pada kelompok perlakuan 1 (IBKT) inhibisi kognitif menjadi moderator dengan arah positif, sementara pada kelompok perlakuan 2 (IBK) inhibisi kognitif menjadi moderator dengan arah negatif. Sebagai implikasinya, IBKT dan IBK dalam *serious game* dapat menjadi metode untuk pembelajaran berpikir kritis untuk mengurangi miskonsepsi psikologi.

Kata kunci: instruksi berpikir kritis, *refutation text*, *serious game*, inhibisi kognitif, miskonsepsi psikologi



ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the role of critical thinking in reducing psychological misconceptions and considering cognitive inhibition as a moderator. In addition to these objectives, the researcher also tried to develop teaching media for critical thinking instructions to reduce these misconceptions by integrating critical thinking instructions with refutation text in the form of a serious game. This experimental research used *Between Subject Design* applied *The Basic Randomized Design Comparing Two Treatments*. The participants in this study were students of the Psychology Faculty at Satya Wacana Christian University, totaling 67 students with an age range of 18-22 years ($M = 19.6$; $SD = 1.244$). The results showed that there was no difference in psychological misconceptions between treatment group 1 (ICTI) and treatment group 2 (CTI) ($t[65]=0.229$; $p>0.05$). The implementation of critical thinking instructions using a serious game, which was integrated with refutation text (ICTI) against psychological misconceptions, gave relatively no different results from critical thinking instructions without refutation text (CTI). This means that ICTI and CTI share a similar effect on misconceptions in psychology. In addition, the result shows that cognitive inhibition can be a moderator in both treatment group 1 (ICTI) and treatment group 2 (CTI). As an implication, ICTI and CTI in serious games can be methods for critical thinking learning to reduce misconceptions in psychology.

Keywords: Critical thinking instruction, refutation text, serious game, cognitive inhibition, misconception in psychology