

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Definisi Operasional

Penerapan metode penugasan video adalah keberhasilan, ketercapaian, serta kenaikan penguasaan konsep siswa dan kenaikan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan metode penugasan yang berkaitan dengan materi pencemaran lingkungan dan sesuai dengan Kompetensi Dasar 3.11 dan 4.11.

Tugas yang dibuat adalah video pencemaran lingkungan. Video tersebut juga dibuat sebagai hasil produk kreativitas siswa. Kegiatan membuat video merupakan kegiatan siswa atas bimbingan peneliti (guru) dalam implementasi pembelajaran biologi yang meliputi merancang pembuatan video, pengumpulan data dengan merekam atau mengkompilasi video, pengorganisasian dengan mengedit, pengevaluasian, hingga penyajian data dalam tentang pencemaran lingkungan guna menambah pengalaman belajar siswa dan sebagai media pembelajaran.

Berpikir kreatif merupakan proses berpikir yang digunakan oleh siswa untuk mencari jawaban dan memunculkan gagasan baru dari suatu permasalahan lingkungan. Kemampuan berpikir kreatif dijamin melalui tes dan produk hasil kreativitas dinilai melalui analisis video yang dibuat oleh siswa. Proses berpikir kreatif siswa dan produk kreativitas dapat terukur dengan indikator berpikir lancar, berpikir merinci, berpikir luwes, dan berpikir asli.

Penguasaan konsep merupakan kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep dan makna secara ilmiah setelah pembelajaran yang diukur dengan soal tes materi lingkungan untuk mencapai Kompetensi Dasar 3.11 dan 4.11.

B. Design Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan kuasi eksperimen dengan jenis rancangan penelitian *Non-equivalent control group design*. Berikut merupakan gambaran design penelitian:

Tabel 3.1. Gambaran Design Penelitian

O₁	X _{eksperimen}	O₂
O₁	X _{kontrol}	O₂

Keterangan:

O₁ = *Pre-test*

O₂ = *Post-test*

X_{eksperimen} = Perlakukan pada kelas eksperimen dengan penugasan pembuatan video

X_{kontrol} = Perlakukan pada kelas kontrol dengan penugasan pembuatan Majalah Dinding

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan dua kelas sampel hasil dari pengundian secara acak dari kelas-kelas yang tersedia untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk mendapatkan data yang dapat menggambarkan efektivitas metode penugasan membuat video dan kemampuan berpikir kreatif siswa, maka dilakukan tahapan-tahapan penelitian sebagai berikut:

1. Kelas ditentukan secara acak berdasarkan teknik *random sampling* dari dua kelas yang homogen
2. *Pre-test* dilakukan berupa tes tertulis kepada kedua kelas untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap konsep pencemaran lingkungan dan berpikir kreatif. Melakukan uji homogenitas dan normalitas distribusi untuk terpenuhinya penentuan jenis perhitungan atau analisis selanjutnya. Kemudian melakukan analisis perbandingan rerata antara kedua kelas tersebut.
3. Penerapan metode penugasan pada kelas eksperimen yang meliputi:

- a. Minggu pertama, pertemuan pertama: Pembelajaran pendahuluan mengenai konsep-konsep awal pencemaran lingkungan dan perancangan pembuatan video oleh siswa dengan bantuan LKS.
 - b. Minggu kedua: Penugasan pembuatan video mengenai pencemaran lingkungan selama 1 minggu dengan bimbingan peneliti.
 - c. Minggu ketiga pertemuan kedua: Pembelajaran dengan video yang dihasilkan dan dikomunikasikan oleh siswa dengan penguatan guru dan pengumpulan data kinerja siswa antar kelompok.
4. Penerapan metode penugasan pada kelas kontrol yang meliputi:
- a. Minggu pertama, pertemuan pertama: Pembelajaran pendahuluan mengenai konsep-konsep awal pencemaran lingkungan dan perancangan pembuatan tugas mading.
 - b. Minggu kedua: Penugasan secara konvensional yaitu pembuatan mading mengenai pencemaran lingkungan selama 1 minggu dengan bimbingan peneliti.
 - c. Minggu ketiga, pertemuan kedua: Pembelajaran dengan mading yang dihasilkan dan dikomunikasikan oleh siswa dengan penguatan guru dan pengumpulan data kinerja siswa antar kelompok.
5. Hasil tugas yang dibuat oleh siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dipresentasikan pada minggu ke-tiga.
6. Dilakukan *post-test* berupa tes tertulis kepada kedua kelas untuk mengetahui tingkat penguasaan konsep dan berpikir kreatif pada materi pencemaran lingkungan.
7. Melakukan uji homogenitas dan normalitas distribusi untuk terpenuhinya penentuan jenis perhitungan/analisis selanjutnya. Kemudian melakukan analisis perbandingan rerata dan nilai gain antara kedua kelas tersebut.
8. Hasil video yang dibuat oleh siswa dinilai untuk mengetahui hasil produk kreativitas yang dibuat oleh siswa
9. Hasil penilaian kinerja kelompok diolah dan dianalisis untuk mengetahui faktor-faktor lainnya.

C. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini terdiri dari kemampuan penguasaan konsep dan berpikir kreatif siswa dan siswi kelas X Jurusan IPA di Sekolah Menengah Atas (SMA) Labschool UPI Bandung. Kelas X dipilih karena disesuaikan dengan kurikulum dimana materi pencemaran lingkungan dipelajari. Teknik sample yang dipilih adalah teknik *cluster random sampling* dalam menentukan dua kelas yang akan dipilih sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal tersebut dilakukan karena dianggap semua kelas mempunyai kemampuan yang sama sehingga hasil dari penelitian ini akan menggambarkan peningkatan penguasaan konsep dan berpikir kreatif siswa.

D. Waktu

Penelitian ini dilakukan di SMA Labschool UPI Bandung kelas X tahun ajaran 2016/2017 semester genap pada bulan Maret – April 2017.

E. Instrumen Penelitian

Untuk mendapatkan data pada penelitian ini, digunakan beberapa jenis instrumen. Instrumen tersebut dibagi menjadi instrumen utama dan instrumen pendukung.

Tabel 3.2. Instrumen Utama

No	Jenis Instrumen	Jenis tes	Tujuan Instrumen	Waktu
1.	Tes penguasaan konsep	PG	Mendapatkan data peningkatan nilai penguasaan konsep pada siswa	Sebelum dan setelah pembelajaran
2.	Tes berpikir kreatif	Essay	Mendapatkan data berpikir kreatif siswa	Sebelum dan setelah pembelajaran

Tabel 3.3. Instrumen Pendukung

No	Jenis Instrumen	Tujuan Instrumen	Waktu
----	-----------------	------------------	-------

Rahmi Qurota Aini, 2017

PENERAPAN METODE PENUGASAN VIDEO DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP DAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI PENCEMARAN LINGKUNGAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1	Rubrik penilaian video	Menilai produk hasil kreativitas siswa	KBM Pertemuan pertama
2	Rubrik penilaian kinerja anggota kelompok (<i>peer assessment</i>)	Untuk menilai hasil kinerja teman sebaya	KBM Pertemuan ketiga

1. Instrumen Penguasaan Konsep Dengan Tes Terulis

Tes tertulis dibuat sendiri oleh peneliti berpedoman pada tujuan pembelajaran dan kisi-kisi materi. Peneliti menyusun butir soal dibimbing oleh dosen pembimbing. Butir soal yang sudah diperbaiki di *judge* oleh ahli, di uji cobakan, diolah, dan diperbaiki sehingga dihasilkan set soal yang valid dan reliabel. Instrumen ini dipakai untuk pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* guna mengetahui tingkat penguasaan materi tentang pencemaran lingkungan (Lampiran B.1)

Tabel 3.4. Kisi-kisi instrumen soal pencemaran lingkungan

No	Indikator	C1	C2	C3	C4	Jumlah
1.	Mengidentifikasi konsep pencemaran lingkungan berdasarkan data dan jenis pencemaran	1, 24	10, 23	17		5 soal
2.	Mendeterminasi konsep dari jenis-jenis pencemaran lingkungan	3,	15, 6, 11, 30	4, 19, 2	7, 18	10 soal
3.	Mengidentifikasi penyebab dan dampak dari perubahan-perubahan tersebut bagi kehidupan	26	9, 27, 25	21	22	6 soal
5.	Menentukan upaya pelestarian lingkungan dari data perubahan lingkungan	5, 16	8, 12	13	14	6 soal
Jumlah		6 soal	11 soal	7 soal	4 soal	25 soal

2. Instrumen Berpikir Kreatif

Rahmi Qurota Aini, 2017

PENERAPAN METODE PENUGASAN VIDEO DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP DAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI PENCEMARAN LINGKUNGAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Instrumen ini digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa yang dikembangkan melalui indikator berpikir kreatif (berpikir divergen) dari Guilford (dalam Munandar, 2009) meliputi berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir merinci, dan berpikir asli.

Butir soal (Lampiran B.4) dibuat oleh peneliti dengan dan bimbingan dosen pembimbing. Butir soal yang sudah diperbaiki dan *dijudge* oleh ahli, Instrumen ini dipakai untuk pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* guna mengetahui tingkat berpikir kreatif siswa.

Tabel 3.5. Kisi-kisi instrumen berpikir kreatif

Aspek Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa	Prilaku Siswa yang Dapat Diidentifikasi	Nomor Soal
Kelancaran (Fluency)	1. Memiliki banyak gagasan mengenai suatu masalah 2. Mengajukan banyak pertanyaan	1 dan 2
Keluesan (Flexibility)	1. Memberi pertimbangan terhadap situasi, yang berbeda dari yang diberikan orang lain 2. Memberikan macam-macam penafsiran (interpretasi) terhadap suatu gambar	3 dan 4
Keaslian (Originality)	1. Memikirkan masalah-masalah atau hal-hal yang tidak terpikirkan oleh orang lain 2. Memiliki cara berpikir yang lain dari pada yang lain	5
Kerincian (Elaborasi)	1. Menambahkan atau merinci detail-detail suatu gagasan	6

3. Instrumen Penilaian Video Sebagai Produk Kreativitas Siswa

Video yang dibuat termasuk kedalam produk kreativitas dan dinilai dengan menggunakan rubrik penilaian video. Rubrik penilaian video yang dikembangkan oleh peneliti yang beracuan pada Model Penilaian Kreativitas dari Munandar (2009, hlm. 65) mengenai kelancaran, kelenturan, keaslian, dan keterperincian. Rubrik kemudian di judge oleh ahli. (Lampiran B.6)

4. Instrumen Kinerja Kelompok (*Peer Assessment*)

Rahmi Qurota Aini, 2017

PENERAPAN METODE PENUGASAN VIDEO DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP DAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI PENCEMARAN LINGKUNGAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Instrumen *peer asesment* digunakan untuk mengukur kinerja masing-masing anggota kelompok. Kinerja masing-masing siswa dalam penelitian ini adalah pengumpulan data dengan merekam, pengorganisasian dengan mengedit, dan pengevaluasian video. Adapun kisi-kisi dari angket kinerja dan contoh dari instrumen terlampir (Lampiran B.7.) Instrumen ini digunakan sebagai instrumen penunjang untuk menganalisis proses penugasan.

F. Analisis Instrumen

Setelah instrumen penelitian dibuat kemudian instrumen dikembangkan melalui tahap *judgement* yang dilakukan oleh dosen ahli. Instrumen soal pemahaman konsep dan berpikir kreatif telah dibuat dan selesai *dijudgement* kemudian diuji coba untuk menentukan analisis butir soal. Uji coba instrumen penelitian dilakukan kepada siswa yang tidak terlibat sebagai partisipan penelitian. Adapun analisis butir soal yang dilakukan adalah tingkat kesukaran, daya pembeda, daya pengecoh, validitas dan reabilitas soal.

1. Validitas

Menurut Widoyoko (2012. hlm. 128) sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat dengan tepat mengukur apa yang hendak diukur. Untuk menguji validitas dari instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan validitas butir soal dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2) - (N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

(Widoyoko, 2009, hal. 137)

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi = validitas butir soal.

X = skor tiap siswa pada butir soal.

Y = skor total tiap siswa.

N = jumlah siswa.

$\sum X$ = jumlah skor seluruh siswa pada butir soal.

$\sum Y$ = jumlah skor total seluruh siswa pada tes.

Validitas suatu tes dinyatakan dengan angka korelasi koefisien (r). Kriteria korelasi koefisien adalah sebagai berikut (Arifin, 2009, hlm. 257)

Tabel 3.6 Kategori validitas soal

Rentang	Keterangan
0,80-1,00	Sangat tinggi
0,60-0,79	Tinggi
0,40-0,59	Cukup
0,20-0,39	Rendah
0,00-0,19	Sangat rendah

(Arifin, 2009, hlm. 247)

2. Reabilitas

Uji reabilitas digunakan untuk mengetahui derajat konsistensi dari suatu instrumen. Suatu tes dikatakan jika selalu memberikan hasil yang sama bila diteskan pada kelompok yang sama pada waktu atau kesempatan yang berbeda (Arifin, 2009, hlm. 258).

Tabel 3.7. Kategori reliabilitas soal

Rentang	Keterangan
0,8-1,00	Sangat tinggi
0,6-0,79	Tinggi
0,4-0,59	Cukup
0,2-0,39	Rendah
0,0-0,19	Sangat rendah

3. Anallisis Tingkat Kesukaran

Analisis tingkat kesukaran ialah pengukuran seberapa besar derajat suatu soal. Jika suatu soal memiliki tingkat kesukaran seimbang (proporsional), maka dapat dikatakan bahwa soal tersebut terlalu baik. Langkah-langkah yang dilakukan untuk menentukan tingkat kesukaran adalah sebagai berikut.

- a. Satu persatu jawaban diperiksa terhadap masing-masing pokok uji dengan membuat format jawaban tes (kelompok tinggi dan rendah)
- b. Hasil tes kelompok siswa yang mempunyai skor tertinggi sampai terendah diurutkan. 27% teratas sebagai digolongkan sebagai kelompok atas (higher up), dan 27% terbawah sebagai kelompok terbawah. (higher down)
- c. Hasil di atas ditulis pada tabel analisis pokok uji

Rahmi Qurota Aini, 2017

PENERAPAN METODE PENUGASAN VIDEO DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP DAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI PENCEMARAN LINGKUNGAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tingkat kesukaran dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = B/JS$$

Keterangan:

P = indeks tingkat kesukaran.

B = jumlah siswa yang menjawab suatu soal dengan benar.

JS = jumlah seluruh peserta.

Adapun kriteria tingkat kesukaran soal dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.8 Kategori tingkat kesukaran soal

Rentang	Kategori
$0,0 < p < 0,28$	Sukar
$0,28 < p < 0,72$	Sedang
$0,72 < p < 1,00$	Mudah

(Arifin, 2009, hlm. 266)

4. Analisis Daya Pembeda

Perhitungan daya pembeda adalah pengukuran sejauh mana suatu butir soal mampu membedakan peserta didik yang sudah menguasai kompetensi dengan peserta didik yang belum atau kurang menguasai kompetensi berdasarkan kriteria tertentu. Untuk menguji daya pembeda dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

D = daya pembeda.

J = jumlah peserta tes.

J_A = banyaknya peserta kelompok atas.

J_B = banyaknya peserta kelompok bawah.

B_A = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar.

B_b = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar.

P_A = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar.

Rahmi Qurota Aini, 2017

PENERAPAN METODE PENUGASAN VIDEO DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP DAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI PENCEMARAN LINGKUNGAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

P_B = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar.

Berikut merupakan kategori daya pembeda soal

Tabel 3.9. Kategori daya pembeda

Rentang	Keterangan
0,0-0,20	Jelek
0,20-0,40	Cukup
0,40-0,70	Baik
0,70-1,00	Baik sekali

(Arifin, 2009, hlm. 274)

5. Analisis Daya Pengecoh

Pada soal pilihan ganda, terdapat alternatif jawaban atau opsi yang merupakan pengecoh. Butir soal yang baik akan dipilih secara merata oleh peserta didik yang menjawab salah. Indeks pengecoh dihitung dengan rumus:

$$IP = \frac{P}{(N - B)/(n - 1)} \times 100\%$$

Keterangan

IP = indeks pengecoh

P = Jumlah peserta didik yang memilih pengecoh

N = jumlah peserta didik yang ikut tes

B – Jumlah peserta didik yang menjawab benar pada setiap opsi

n = Jumlah alternatif jawaban

1 = Bilangan tetap

Berdasarkan uraian analisis butir soal yang dikemukakan di atas, dihasilkan hasil analisis butir soal setelah uji coba. Hasil analisis butir soal dalam penelitian ini dibantu dengan software anates versi 4.1.0 (Lampiran C).

Hasil analisis menunjukkan beberapa item soal yang harus direvisi. Revisi butir soal yang memiliki validitas sangat rendah dibuang, dan mengubah stem soal dan opsi pada bagian jawaban maupun alasan pada kualitas pengecoh rendah.

Rahmi Qurota Aini, 2017

PENERAPAN METODE PENUGASAN VIDEO DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP DAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI PENCEMARAN LINGKUNGAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

G. Analisis Data

1. Penguasaan Konsep dan Kemampuan Berpikir Kreatif

Untuk mengukur pengaruh penerapan penugasan video terhadap penguasaan konsep dan berpikir kreatif siswa digunakan tes tertulis berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari 25 soal. Untuk melihat pengaruh penerapan metode penugasan video, digunakan statistik parametrik dengan membandingkan dua beda rata-rata *post-test*. Untuk melihat peningkatan penguasaan konsep dan berpikir kreatif siswa digunakan analisis sebaran *n-gain*. Pengujian yang dilakukan diantaranya:

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data menggunakan uji normalitas dengan metode *Liliefors* dengan *Shapiro-Wilk* karena sample kurang dari 50 dengan bantuan perangkat lunak SPSS ver 22 (Priyatno, 2014). Jika signifikansi lebih dari 0,05 (Sig. > 0,05) maka artinya seluruh data pada penelitian ini berdistribusi normal. (Priyatno, 2014, hlm. 74)

2. Uji Homogenitas Varians

Pengujian homogenitas varians dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi berasal dari varians yang sama dan tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan satu sama lain. Pengujian dilakukan dengan uji statistik F (*Levene's Test for Equality of Variances*). Jika nilai signifikasin lebih dari 0,05 (Sig. > 0,05) maka varian kelompok homogen. (Priyatno, 2014, hlm. 88)

Setelah data terbukti memenuhi prasyarat distribusi normal dan variasi antar kelompok homogen, maka tahap analisis data selanjutnya adalah pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan hasil *post-test* dengan uji-z (*One sample t-test*) karena sampel lebih dari 30. Bila prasyarat distribusi normal dan homogenitas tidak terpenuhi, maka digunakan statistik non parametrik dengan rumus yang sesuai.

3. *One sample t-test*

Uji-z digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata antara dua dengan jumlah sampel lebih dari 30 ($n > 30$) dengan kriteria pengujian:

Hipotesis H_0 : tidak terdapat perbedaan yang signifikan

Hipotesis H_1 : terdapat perbedaan yang signifikan

Jika signifikansi kurang dari 0,05 (Sig. < 0,05) maka artinya H_0 ditolak, atau terdapat perbedaan yang signifikan. (Priyatno, 2014, hlm. 125)

4. Uji N-Gain

Untuk melihat peningkatan antar kelas menggunakan n-gain. Untuk menghitung n-gain dapat digunakan rumus Hake (Meltzer, 2002, hlm. 1260)

$$n - gain = \frac{Skor\ pascates - Skor\ Pretes}{Skor\ Maksimal\ Ideal - Skor\ Pretes}$$

Nilai perolehan n-gain kemudian dikelompokan berdasarkan kriteria dan di analisis sebarannya. Kriteria perolehan skor n-gain dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.10 Kategori perolehan skor n-gain

Batasan	Kategori
$G < 0,3$	Rendah
$0,3 < G < 0,7$	Sedang
$G > 0,7$	Tinggi

Produk Kreativitas Siswa (Video)

Hasil video yang dibuat oleh siswa digunakan untuk melihat kreativitas siswa. Indikator pemberian skor dalam penilaian produk meliputi kelancaran, keluwesan, keaslian, dan kerincian. Adapun langkah-langkah analisis hasil produk kreativitas siswa adalah sebagai berikut:

- Menghitung jumlah skor yang diperoleh untuk setiap indikator yang muncul. Mengubah skor tersebut menjadi nilai dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Total skor kelompok}}{\text{Total skor maksimum}} \times 100$$

- Setelah mengetahui penguasaan kreativitas pada masing-masing kelompok siswa, kemudian skor tersebut ditafsirkan dalam kategori

Tabel 3.11 Interpretasi Nilai

Nilai	Kategori
81 – 100	Sangat Baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup
21 – 40	Rendah
0 – 20	Sangat Rendah

(Arikunto, 2010)

2. Kinerja Siswa Melalui *Peer Assessment*

Kinerja siswa dinilai dengan penilaian antar anggota kelompok. Indikator yang dinilai meliputi pembagian tugas dan topik permasalahan, menentukan dan menyediakan peralatan yang dibutuhkan, proses pengambilan data dan pengorganisasian data, proses pencarian sumber dan pengevaluasian hasil video, serta kerja sama antar anggota kelompok. Kategori nilai skala kinerja siswa dikembangkan berdasarkan pengembangan rubrik yang dibuat.

Adapun langkah-langkah analisis hasil produk kreativitas siswa adalah sebagai berikut:

- Menghitung jumlah skor yang diperoleh untuk setiap siswa dan menghitung rata kelompok.
- Setelah mengetahui kinerja rata-rata kelompok, nilai tersebut ditafsirkan dalam kategori

Tabel 3.12. Skala Kinerja Siswa

Nilai	Kategori
2,00 – 3,00	Baik
1,00 – 2,00	Cukup
0 – 1,00	Rendah

4. Analisis Efektivitas Metode Penugasan Video

Untuk perhitungan digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Tingkat keberhasilan} = \frac{\text{Jumlah siswa mencapai KKM}}{\text{Jumlah total siswa}} \times 100$$

Dari tingkat keberhasilan diinterpretasikan makna sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2016

Rahmi Qurota Aini, 2017

PENERAPAN METODE PENUGASAN VIDEO DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP DAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI PENCEMARAN LINGKUNGAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tentang Standar Penilaian Pendidikan Pasal 10 mengenai mekanisme penilaian hasil belajar oleh satuan pendidikan.

H. Alur Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilakukan sesuai dengan alur penelitian sebagai berikut:



