

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ini, peneliti akan memaparkan mengenai metode penelitian yang digunakan dalam penerapan *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui video digital pada pembelajaran sejarah. Adapun subbab yang akan dipaparkan yakni lokasi dan subjek penelitian, desain penelitian, metode penelitian, metode penelitian, fokus penelitian, instrumen penelitian, teknik penelitian, pengolahan dan validasi data.

3.1 Lokasi dan Subjek Penelitian

Pada sub bab 3.1 ini akan disajikan informasi mengenai lokasi penelitian dan subyek penelitian dalam penelitian mengenai penerapan model *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui video digital pada pembelajaran sejarah.

3.1.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMAN 4 Depok. SMAN 4 Depok merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas Negeri yang berada di Provinsi Jawa Barat dan berdiri pada tahun 1993. Lokasi SMAN 4 Depok bertempat di Jl. Jeruk Raya No. 1, Sukatani, Kec. Tapos, Kota Depok, Jawa Barat, 16454. Bangunan sekolah ini berada di dalam perumahan yang bernama Pondok Sukatani Permai (PSP), sehingga suasana lingkungan sekolah dapat dipastikan sangat kondusif untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

SMAN 4 Depok memiliki visi yakni Sekolah berprestasi, berkarakter, dan berakhlak mulia serta berwawasan global. Berdampingan dengan visi tersebut, sekolah ini memiliki beberapa misi yang ingin diwujudkan oleh sekolah ini, sebagai berikut:

- 1) Menjadikan sekolah yang berstandar nasional
- 2) Menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif
- 3) Memberikan pelayanan yang prima terhadap masyarakat atau peserta didik
- 4) Menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam proses pembelajaran

5) Menjaga dan mengelola lingkungan hidup

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022, tepatnya dimulai pada bulan September hingga November tahun 2021. Untuk subjek penelitiannya yaitu guru sejarah dan siswa kelas XI IPS 2 SMAN 4 Depok.

3.1.2 Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 2 pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 di SMAN 4 Depok. Kelas XI IPS 2 berjumlah 39 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 26 siswa perempuan. Berikut ini tabel daftar siswa kelas XI IPS 2.

Table 3.1

No. Absen	Inisial Nama	Jenis Kelamin	No. Absen	Inisial Nama	Jenis Kelamin	No. Absen	Inisial Nama	Jenis Kelamin
1	AHL	P	14	IDR	P	27	NOR	L
2	ARA	P	15	ILA	L	28	NHAP	P
3	AKS	P	16	IRK	P	29	O	P
4	AR	P	17	MAP	P	30	RRP	L
5	AZR	L	18	MFA	L	31	RTF	L
6	BS	P	19	MR	L	32	RR	L
7	DO	P	20	MRAP	L	33	RLH	P
8	DA	P	21	NAA	P	34	SSW	P
9	DF	L	22	NRAT	P	35	SHA	L
10	FA	P	23	NR	P	36	SA	P
11	FNA	P	24	NEP	P	37	SADC	P
12	FY	L	25	NNA	P	38	VWA	P
13	FR	P	26	NQ	P	39	WW	L

Daftar Nama Siswa Kelas XI IPS 2

Guru yang mengajar mata pelajaran sejarah, khususnya sejarah peminatan di kelas XI IPS 2 adalah AIF. Peneliti memilih kelas XI IPS 2 sebagai subjek pada penelitian ini karena pertama, siswa kelas XI IPS 2 sudah memiliki gambaran bagaimana pembelajaran sejarah daring ini dilaksanakan, sehingga hal itu menarik perhatian peneliti untuk melakukan penelitian. Kedua, siswa kelas XI IPS 2 memiliki respons yang tidak bisa dibilang baik, karena berdasarkan hasil observasi peneliti, jauh sebelum melakukan penelitian, saat kelas XI IPS 2 sedang melangsungkan pembelajaran sejarah melalui *google meeting* terlihat bahwa antusias siswa sangat minim, ketika ditanya oleh guru sejarah, ibu AIF, respons dari siswa cukup lama, dan hal itu menjadikan pembelajaran sejarah berjalan

Nabila Jasmine, 2022

PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DALAM MEMINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI VIDEO DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS XI IPS 2 SMAN 4 DEPOK)

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

kurang optimal. Peneliti berupaya untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas XI IPS 2 dengan menggunakan model *Project Based Learning* melalui pembuatan video digital pada pembelajaran sejarah.

3.2 Metode Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian, tentunya terdapat suatu metode yang harus digunakan oleh para peneliti, sehingga penelitian yang dilakukan akan menghasilkan sebuah data yang dapat dipertanggungjawabkan nantinya. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui penerapan model *Project Based Learning* dalam membuat video digital pada pembelajaran sejarah. Menurut Arikunto, dkk. (2017, hlm. 124) dalam bukunya menuliskan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang diterapkan di dalam proses pembelajaran di kelas yang diyakini dapat lebih baik dari kegiatan pembelajaran yang biasanya dilakukan serta memiliki tujuan untuk memperbaiki permasalahan atau meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam hal itu, tindakan yang siswa dapatkan harus menonjolkan sisi inovatif dan kreatif. Penelitian ini hanya terbatas kepada kepentingan dari peneliti itu sendiri. Hal itu bertujuan agar peneliti dapat melaksanakan tugas dengan baik. Sedangkan menurut Asrori (2019, hlm. 6) dalam bukunya menjelaskan bahwa PTK merupakan suatu penelitian mengenai kegiatan belajar di kelas berupa tindakan yang dengan sengaja dilakukan.

Di samping itu, Mahmud & Priatna (2008, hlm. 11) dalam bukunya menjelaskan bahwa PTK adalah suatu tindakan yang dilakukan dengan tujuan mengembangkan keterampilan baru untuk memecahkan suatu masalah dengan penerapan secara langsung dan juga menggunakan cara yang dirasa cocok. Tindakan ini diberikan oleh guru sebagai pengajar kepada siswa sebagai yang diajar. Selain itu, dilaksanakannya PTK sebagai upaya guru untuk dapat meningkatkan perannya sebagai pengajar. Dengan dilaksanakannya PTK ini, peneliti juga dapat menganalisis terkait dengan kelemahan-kelemahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran, sehingga dapat merencanakan upaya perbaikan dan langsung mengimplementasikannya dalam pembelajaran yang dilaksanakan.

Nabila Jasmine, 2022

PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DALAM MEMINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI VIDEO DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS XI IPS 2 SMAN 4 DEPOK)

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

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini diawali dengan adanya kesadaran akan permasalahan yang terjadi di dalam kelas sehingga dirasa mengganggu terhadap proses pembelajaran. Berkaca dari hasil pra penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti di kelas XI IPS 2 SMAN 4 Depok. Pemilihan metode PTK salah satunya karena ditinjau dari penemuan masalah di lapangan sebagai hasil dari pra penelitian melalui observasi dan wawancara dengan guru sejarah SMAN 4 Depok.

3.3 Desain Penelitian

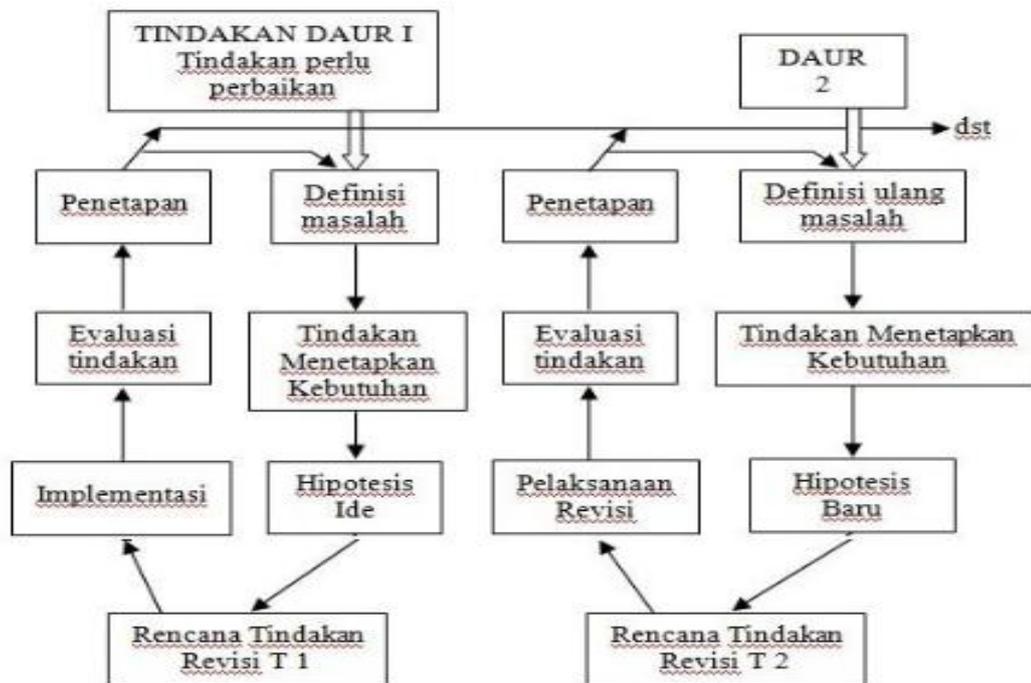
Desain penelitian adalah suatu pola yang telah ditentukan sejak awal agar membentuk penelitian yang diinginkan. Desain penelitian merupakan fondasi dari sebuah penelitian dan juga sebagai syarat yang mutlak dalam melakukan penelitian. Desain pada penelitian ini menggunakan model McKernan, yang dimana model ini dinamakan juga dengan proses waktu. Namun pada dasarnya, pola tahapan PTK terbagi menjadi empat, yakni Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, dan Refleksi. Pemilihan model siklus ini karena penelitian ini ingin melihat peningkatan kreativitas yang diperoleh dari penerapan model *Project Based Learning* dengan tidak terikat pada waktu. Karena menurut McKernan, suatu tindakan hendaknya dilakukan secara rasional dan demokratis, sehingga tidak perlu selalu terikat pada waktu, (Rahman, 2018, hlm. 9).

Alasan penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan dengan menggunakan desain McKernan bahwa desain ini tidak terikat dengan waktu, peneliti mengharapkan penelitian ini dapat menggunakan waktu yang tidak terlalu kaku atau fleksibel. Selain itu, peneliti menggunakan desain McKernan karena desain ini membuka peneliti dalam melakukan suatu tindakan perubahan yang fundamental. Ditemukannya permasalahan di lapangan, menjadi latar belakang peneliti untuk melakukan suatu perubahan yang dibutuhkan. Perencanaan PTK menggunakan desain penelitian ini yang dimulai oleh peneliti yaitu dengan melakukan penyusunan RPP pembelajaran sejarah, menyediakan lembar kegiatan, serta membuat instrumen penelitian yang akan digunakan pada tahap pelaksanaan yang akan dilakukan dengan beberapa siklus/daur. Maka dari itu, desain penelitian haruslah dibuat secara jelas dan rinci karena akan menjadi pedoman atau penuntun peneliti pada seluruh proses penelitian.

Nabila Jasmine, 2022

PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DALAM MEMINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI VIDEO DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS XI IPS 2 SMAN 4 DEPOK)

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



Gambar 3.1
Desain Penelitian Tindakan Kelas McKernan
Sumber: Rusman & Asrori, 2020, hlm. 5

Selanjutnya, peneliti akan memaparkan beberapa tahapan yang dilaksanakan dalam penelitian tindakan kelas ini, sebagai berikut:

1) Definisi Masalah

Sebelum melakukan penelitian, di awal peneliti mencari informasi atau masalah yang terjadi pada kegiatan pembelajaran. Hal itu dijadikan sebagai latar belakang untuk diadakannya penelitian. Peneliti melakukan observasi pra penelitian untuk menemukan masalah tersebut. Setelah mencari informasi, ditemukan masalah yang terjadi yakni rendahnya kreativitas siswa di kelas XI IPS 2 SMAN 4 Depok.

2) Tindakan Menetapkan Kebutuhan

Tindakan menetapkan kebutuhan merupakan langkah untuk menyusun rumusan permasalahan dalam penelitian, kemudian ditetapkanlah tujuan penelitian sebagai jawaban dari rumusan masalah yang disusun sebelumnya. Di mana dapat peneliti tetapkan bahwa model *Project Based*

Learning menjadi perangkat yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang telah peneliti temukan sebelumnya yakni mengenai kreativitas siswa.

3) Hipotesis Ide

Hipotesis ide merupakan bagian peneliti melakukan hipotesis untuk tindakan pemecahan masalah dilakukan. Hipotesis ide yang peneliti buat yakni “Bagaimana pelaksanaan penerapan model *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui video digital pada pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMAN 4 Depok?”

4) Rencana Tindakan

Tahap ini merupakan bagian perencanaan yang disusun oleh peneliti untuk dilaksanakannya daur dari tindakan satu, tindakan dua, dan tindakan tiga sebagai kegiatan selama penelitian. Perencanaan yang dimaksud adalah menyiapkan RPP, mempersiapkan media pembelajaran yang menarik, lembar kerja siswa berupa *story line*, serta instrumen penelitian yang akan digunakan, seperti catatan lapangan, lembar observasi guru, pedoman wawancara, dan rubrik penilaian kreativitas.

5) Implementasi

Tahap ini merupakan tahap pengaplikasian dari hipotesis ide yang telah direncanakan sebelumnya. Dalam kegiatan implementasi, dimaksudkan untuk melihat bagaimana peningkatan kreativitas siswa melalui penerapan model *Project Based Learning* membuat video digital dalam pembelajaran sejarah.

6) Evaluasi Tindakan

Pada tahap ini, peneliti dapat menelaah terkait dengan kekurangan atau kendala selama tindakan dilaksanakan. Pada tahap ini peneliti mencari tahu penyebab dari kekurangan atau kendala tersebut, yang nantinya hal itu dapat diatasi pada tindakan selanjutnya.

7) Penetapan

Pada tahap ini, peneliti melakukan perbaikan atau upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala yang ditemukan pada tindakan selanjutnya.

Untuk pelaksanaan Daur II memiliki tahapan yang hampir sama dengan Daur I, yang membedakan adalah terdapat hipotesis baru yang dikembangkan dari daur sebelumnya. Berdasarkan evaluasi tindakan dan penetapan pada pelaksanaan Daur I, diketahui apa kekurangan dalam pengimplementasi tindakan sebelumnya, disusunlah rencana tindakan revisi pada Daur II sehingga diharapkan implementasi Daur II lebih baik dibandingkan dengan daur sebelumnya.

3.4 Fokus Penelitian

Fokus penelitian pada penelitian ini tertuju kepada langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dalam menggunakan model *Project Based Learning* melalui pembuatan video digital oleh siswa pada pembelajaran sejarah dengan aspek yang diamati adalah kreativitas siswa. Berikut ini merupakan fokus penelitian yang akan diteliti, yakni:

3.4.1 Kreativitas

Kreativitas menurut Rachmawati (2012, hlm.14) merupakan suatu proses yang dilakukan oleh individu dalam melahirkan gagasan, proses, serta produk baru. Kreativitas dikatakan akan muncul pada seseorang termasuk siswa jika mereka memiliki rasa ingin tahu, motivasi tinggi, serta imajinasi. Dalam penelitian ini, kreativitas siswa dapat dimunculkan dengan siswa mencari informasi mengenai tema yang didapatkan dan membuat video digital yang menarik sebagai produk dari *Project Based Learning*.

Dalam penelitian ini, indikator dari kreativitas yang digunakan adalah Kelancaran, Orisinalitas, Elaborasi, dan Keluwesan. Untuk memberikan detail terhadap fokus penelitian, disusun tabel seperti berikut ini:

Tabel 3.2
Indikator dan Subindikator Kreativitas

Indikator	Subindikator
Kelancaran	Siswa memiliki strategi di dalam mengerjakan tugas
	Siswa menuangkan ide terhadap rancangan proyek video digital yang akan siswa buat
	Siswa mencari informasi terkait dengan tema yang didapatkan dari berbagai sumber
	Siswa membuat rancangan video digital dengan baik
Elaborasi	Diskusi kelompok
	Teknik Pembuatan Video Digital
Keluwesannya	Siswa mampu menemukan gambar atau cuplikan video yang sesuai dengan tema yang didapatkan
	Siswa memberikan ide baru pada rancangan yang telah dibuat sebelumnya
Orisinalitas	Video digital berisi teks, gambar, dan audio sesuai dengan kebutuhan hasil buatan sendiri
	Pembuatan narasi video digital

3.4.2 Video Digital

Video digital merupakan suatu produk dalam pembelajaran sejarah yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*. Proyek video digital ini dalam pelaksanaannya diharapkan mampu mengarahkan siswa untuk belajar secara terstruktur dalam menghasilkan suatu produk. Desain pada pembelajaran ini berupa video digital yang harus dibuat oleh siswa secara berkelompok sesuai dengan tema yang didapatkan oleh masing-masing kelompok. Dalam pembelajaran proyek ini, siswa dapat mengekspresikan ide yang mereka miliki untuk dituangkan ke dalam produk video digital, seperti mencari dan menemukan informasi terkait proses pembuatan video digital, informasi tersebut dinarasikan dalam bentuk tulisan dan dijadikan sebagai acuan rancangan video digital agar menjadi produk yang menarik.

Fokus penelitian mengenai penerapan *Project Based Learning* melalui video digital untuk meningkatkan kreativitas siswa akan disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 3.3
 Rubrik Penilaian Kreativitas
 Keterhubungan antara Tahapan Proyek Video Digital
 dengan Indikator Kreativitas

NO	Sintaks PJBL	Deskripsi Langkah Pembelajaran	Keterangan
1.	Pembagian Kelompok	Siswa dibagi ke dalam lima kelompok. Guru yang membagi kelompoknya.	Pembagian kelompok berdasarkan urutan absen, agar memudahkan kegiatan diskusi ketika dilaksanakan pada saat pembelajaran tatap muka
2.	Eksplorasi Topik	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memilih topik yang akan dibahas oleh tiap kelompok dengan cara diundi - Kemudian siswa mencari informasi sesuai dengan topik yang didapatkan. - Setelah mencari informasi, siswa bersama kelompok mulai merancang terkait dengan video digital yang akan dibuat 	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa mampu mencari informasi terkait dengan topik yang didapatkan dari berbagai sumber yang relevan. - Siswa mampu merancang video digital yang akan dibuat dengan baik dan memberikan hasil rancangannya kepada guru. - Siswa mampu menyampaikan ide, gagasan, dan produknya dengan baik
3.	Penyajian	Masing-masing kelompok menyajikan hasil informasi yang didapatkan melalui sumber yang relevan mengenai topik yang dibahas dalam bentuk <i>story line</i>	Siswa mengumpulkan <i>story line</i> melalui <i>whatsapp</i>
4.	Pembuatan Produk	Masing-masing kelompok mulai membuat video digital sesuai topik yang didapatkan sebagai bentuk penugasan dalam kurun waktu 2 minggu	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa mampu memberikan ide baru terkait dengan rancangan yang telah dibuat - Siswa mampu membuat video digital dengan komposisi warna yang pas dan kombinasi elemen yang tepat - Siswa mampu membuat kata-kata mereka sendiri berdasarkan informasi yang didapatkan untuk dituangkan ke dalam

Nabila Jasmine, 2022

PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DALAM MEMINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI VIDEO DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS XI IPS 2 SMAN 4 DEPOK)

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

			video digital
5.	Pengumpulan Video Digital	- Masing-masing kelompok mengumpulkan hasil video digitalnya melalui link Google Drive yang sudah guru siapkan	
6.	Penilaian Video Digital	- Guru menilai hasil video digital yang telah dikerjakan oleh semua kelompok siswa	- Guru menyesuaikan hasil proyek video digital buatan siswa dengan rubrik penilaian kreativitas siswa yang telah disiapkan sebelumnya

3.5 Instrumen Penelitian

Menurut Anufia & Al hamid (2019, hlm. 3), instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam sebuah penelitian yang dilakukan. Dalam penelitian kualitatif, peneliti sendiri merupakan instrumen atau alat penelitian. Peneliti sendiri lah yang akan terjun ke lapangan untuk melakukan pengamatan penelitian, (Winarni, 2018, hlm. 157). Peneliti sangat berperan penting dalam penelitian kualitatif, sebab peneliti berperan sebagai alat dalam mencapai hasil penelitian yang diharapkan. Adapun instrumen penelitian yang peneliti gunakan, yakni:

3.5.1 Manusia

Pada penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif, peneliti menjadi instrumen utama dalam penelitian yang dilakukan. Hal itu dikarenakan peneliti memiliki peran dalam menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai narasumber untuk mendapatkan data penelitian, melakukan pengumpulan data, menganalisis data, menafsirkan serta menyimpulkan hasil penelitiannya, (Alhamid & Anufia, 2019, hlm. 5).

3.5.2 Lembar Panduan Observasi

Pada penelitian ini, lembar panduan observasi digunakan untuk mengumpulkan data yang berisikan kegiatan guru dan siswa saat melaksanakan pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam melakukan observasi terhadap beberapa kegiatan yang seharusnya

dilaksanakan ketika proses pembelajaran berlangsung. Lembar panduan observasi yang disiapkan oleh peneliti untuk melakukan pengamatan dibuat dalam bentuk daftar ceklis dan disertai dengan keterangan. Lembar panduan observasi ini berisikan lembar observasi guru dan siswa untuk melihat ketercapaian indikator kreativitas yang telah peneliti tetapkan melalui observasi langsung dan pengamatan lembar kerja siswa. Berikut ini lembar panduan observasi yang digunakan dalam penelitian, sebagai berikut:

Tabel 3.4
Rubrik Penilaian Kreativitas

Tanggal :
Waktu :
Siklus :
Kelompok :

Indikator	No	Aspek yang diamati	Skor		
			3	2	1
Kelancaran	1.	Siswa memiliki strategi di dalam mengerjakan tugas	Proses pengerjaan dilakukan dengan terstruktur dan selesai tepat waktu	Proses pengerjaan dilakukan kurang terstruktur, namun selesai tepat waktu	Proses pengerjaan dilakukan kurang terstruktur dan tidak selesai tepat waktu (waktu tambahan)
	2.	Siswa menuangkan ide terhadap rancangan proyek video digital yang akan siswa buat	Semua anggota kelompok mampu berkontribusi menuangkan ide/gagasan terhadap rancangan produk	Hampir semua anggota kelompok mampu berkontribusi menuangkan ide/gagasan terhadap rancangan produk	Kurang dari 4 anggota kelompok yang menuangkan ide/gagasan terhadap rancangan produk
	3.	Siswa mencari informasi terkait dengan tema yang didapatkan dari berbagai sumber	Siswa menemukan 3 atau lebih sumber informasi mengenai tema yang didapatkan	Siswa menemukan 2 sumber informasi mengenai tema yang didapatkan	Siswa hanya menemukan 1 sumber informasi mengenai tema yang didapatkan
	4.	Siswa membuat	Menjabarkan rancangan	Menjabarkan rancangan	Menjabarkan rancangan video

Nabila Jasmine, 2022

PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DALAM MEMINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI VIDEO DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS XI IPS 2 SMAN 4 DEPOK)

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

		rancangan video digital dengan baik	video digital dengan jelas	video digital dengan kurang jelas	digital dengan tidak jelas
Elaborasi	5.	Diskusi kelompok	Semua anggota kelompok mampu berdiskusi mengenai tema yang didapatkan	Hampir semua anggota kelompok mampu berdiskusi mengenai tema yang didapatkan	Kurang dari tiga anggota kelompok yang mampu berdiskusi mengenai tema yang didapatkan
	6.	Teknik Pembuatan Video Digital	Video digital menggunakan teknik dubbing dan audio tambahan sebagai backsound	Video digital menggunakan teknik audio saja sebagai backsound	Video digital tidak menggunakan backsound
Keluwesannya	7.	Siswa mampu menemukan gambar atau cuplikan video yang sesuai dengan tema yang didapatkan	Gambar atau cuplikan video yang didapatkan sesuai dengan tema dan berjumlah lebih dari 3	Gambar atau cuplikan video yang didapatkan sesuai dengan tema dan berjumlah kurang dari 2	Gambar atau cuplikan yang didapatkan tidak sesuai dengan tema
	8.	Siswa memberikan ide baru pada rancangan yang telah dibuat sebelumnya	Siswa mengembangkan 2 atau lebih ide baru dari rancangan proyek yang dibuat sebelumnya	Siswa hanya mengembangkan 1 ide baru dari rancangan proyek yang dibuat sebelumnya	Siswa tidak mengembangkan ide baru dari rancangan proyek yang dibuat sebelumnya
Originalitas	9.	Video digital berisi teks, gambar, dan audio sesuai dengan kebutuhan hasil buatan sendiri	Video digital berisi tiga komponen yang sesuai dengan kebutuhan	Video digital hanya berisi dua komponen yang sesuai dengan kebutuhan	Video digital hanya berisi salah satu diantara tiga komponen yang sesuai dengan kebutuhan
	10.	Pembuatan narasi video digital	Narasi video digital yang dibuat sesuai dengan tema dan hasil narasi buatan sendiri	Narasi video digital yang dibuat sesuai dengan tema, namun hasil narasi merupakan kombinasi	Narasi video digital yang dibuat sesuai dengan tema namun hasil narasi seluruhnya berdasarkan

				antara sumber tertentu dan buatan sendiri	kutipan dari sumber tertentu
--	--	--	--	---	------------------------------

Tabel 3.5
Lembar Observasi Guru

No	Aspek yang Diamati	B	C	K	Keterangan
		3	2	1	
A. KEGIATAN PENDAHULUAN					
1.	Guru mengucapkan salam pembuka dalam pembelajaran, memeriksa kerapian siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran daring, mengecek kehadiran siswa, dan menyampaikan tujuan pembelajaran				Saat guru meminta siswa untuk menyalakan kamera, dan mulai mengecek presensi siswa.
2.	Guru mengulas materi pada pertemuan sebelumnya dan menjelaskan keterkaitannya dengan materi yang akan dibahas hari ini				Guru memberikan apersepsi dengan menanyakan kabar siswa
B. KEGIATAN INTI					
3.	Guru menyampaikan materi tentang Revolusi-revolusi besar di Dunia melalui media PPT				
4.	Guru melakukan sesi tanya jawab dengan siswa mengenai materi hari ini				
PROYEK VIDEO DIGITAL					
5.	Guru menjelaskan tentang video digital				Guru menjelaskan video digital dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa
6.	Guru menjelaskan tahapan dalam membuat video digital				Guru menjelaskan beberapa tahapannya dengan menggunakan istilah yang mudah dimengerti oleh siswa
7.	Guru menunjukkan contoh video digital yang dibuat oleh				Guru menunjukkan video digital dengan melakukan <i>share screen</i> ..
8.	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok				

Nabila Jasmine, 2022

PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DALAM MEMINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI VIDEO DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS XI IPS 2 SMAN 4 DEPOK)

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

9.	Guru mulai membagikan tema untuk masing-masing kelompok				
10.	Guru mengarahkan siswa untuk dapat membuat video digital dengan menarik dan kreatif				
C. PENUTUP					
11.	Guru menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya				Rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya disampaikan dengan cukup jelas oleh guru
12.	Guru menutup pembelajaran				Guru menutup pembelajaran dengan salam

Skala Skor	Keterangan
3	Baik
2	Cukup Baik
1	Kurang Baik

3.5.3 Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan catatan yang peneliti buat ketika melakukan observasi penelitian (Kunandar, 2008, hlm. 199). Pada proses penelitian tindakan kelas ini, catatan lapangan digunakan untuk mengamati serta mencatat kegiatan pembelajaran. Apek yang perlu dicatat dalam penelitian ini adalah suasana kelas, pengelolaan kelas, interaksi antara guru dan siswa, begitu juga siswa dan siswa. Berikut ini merupakan catatan lapangan yang dibuat oleh peneliti untuk mencatat hal-hal yang diperlukan selama melakukan tindakan.

Tabel 3.6
Lembar Catatan Lapangan

Hari/Tanggal :
Waktu :
Kelas/Lokasi :
Observer :

Waktu	Deskripsi
-------	-----------

--	--

3.5.4 Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara dilakukan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan terkait dengan penelitian kepada narasumber. Hal itu dilakukan guna mencari dan mengumpulkan informasi atas pertanyaan yang diajukan kepada narasumber. Fokus utama dalam wawancara ini yakni terkait dengan tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran sejarah menggunakan model *Project Based Learning* melalui pembuatan video digital untuk meningkatkan kreativitas siswa dan mengetahui sejauh mana guru mitra memaksimalkan pembelajaran berbasis proyek selama ini. Pada pedoman wawancara ini, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan kepada narasumber yang telah disesuaikan dengan jumlah subjek penelitian yakni guru sejarah dan siswa kelas XI IPS 2 SMAN 4 Depok. Berikut ini merupakan pedoman wawancara yang disusun oleh peneliti. Pada pedoman wawancara ini, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan kepada narasumber yang telah disesuaikan dengan jumlah subjek penelitian yakni guru sejarah dan siswa kelas XI IPS 2 SMAN 4 Depok.

Pedoman Wawancara Siswa (Pra penelitian)

1. Apakah kamu suka mata pelajaran sejarah? Bagaimana pandangan kalian terhadap pembelajaran sejarah?
2. Tugas apa saja yang biasanya diberikan oleh guru kepada kalian dalam mata pelajaran sejarah yang dilakukan secara daring ini?
3. Menurut kalian, apakah pembelajaran sejarah dapat meningkatkan kreativitas kalian?
4. Apakah selama ini pernah diberi tugas proyek untuk membuat suatu produk

Nabila Jasmine, 2022

PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DALAM MEMINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI VIDEO DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS XI IPS 2 SMAN 4 DEPOK)

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

tertentu?

5. Jika kalian pernah, proyek apa itu?

Pedoman Wawancara Siswa (Pasca penelitian)

1. Bagaimana menurut kalian belajar sejarah dengan menggunakan model *Project Based Learning* melalui penugasan membuat video digital bersama peneliti?
2. Apa yang kalian dapatkan dari pembelajaran sejarah dengan menggunakan model *Project Based Learning* melalui penugasan membuat video digital dibandingkan dengan pembelajaran sejarah yang biasa dilakukan di kelas sebelumnya?
3. Ketika melakukan diskusi dengan kelompok terkait project video digital yang akan dibuat, apakah ada kesulitan yang kalian alami?
4. Apakah dengan menggunakan model *Project Based Learning* melalui penugasan membuat video digital dapat meningkatkan kreativitas kalian? Apa alasannya?
5. Apa saran kalian untuk pembelajaran sejarah ke depannya?

3.5.5 Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian dilakukan untuk mengambil gambar sebagai bukti atau memperkuat hasil dari penelitian. Dokumentasi merupakan sebuah rangkaian yang berisikan proses penyimpanan atas bukti dari kejadian atau peristiwa yang terjadi. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Di mana dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto selama proses pembelajaran sejarah dengan menerapkan *Project Based Learning* melalui pembuatan video digital oleh siswa kelas XI IPS 2 SMAN 4 Depok.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Menurut (Herdayati & Syahrial, 2019, hlm.2-3) teknik pengumpulan data adalah suatu cara yang digunakan untuk mendapatkan atau mengumpulkan data yang diteliti. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik dalam pengumpulan data yang dirasa dapat memaksimalkan pengumpulan data dengan menjalin komunikasi dengan narasumber. Adapun kegiatan yang diamati pada

penelitian ini adalah peningkatan kreativitas siswa pada saat menyusun rancangan, presentasi, dan hasil produk yang dibuat.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang akan digunakan, yakni observasi, wawancara, dan studi dokumentasi.

3.6.1 Observasi

Observasi merupakan suatu kegiatan atau aktivitas mengamati perilaku yang dilakukan oleh manusia atau peristiwa yang terjadi, (Sugiyono, 2018, hlm. 145). Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi terhadap data yang dibutuhkan dengan bantuan instrumen. Instrumen yang dimaksud adalah instrumen penelitian yang sudah ditetapkan sebelumnya oleh peneliti. Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan belajar siswa dan guru di kelas saat melakukan tindakan sesuai dengan tujuan penelitian yaitu meningkatkan kreativitas siswa. Peneliti sendiri yang akan menjadi observer dan dibantu oleh beberapa rekan siswa. Pada penelitian ini, observasi yang dilakukan untuk melihat serta menilai sejauh mana peningkatan kreativitas siswa melalui penerapan *Project Based Learning* dalam pembelajaran sejarah. Peneliti menggunakan catatan lapangan untuk melihat aktivitas pembelajaran sejarah, sedangkan lembar aktivitas guru digunakan untuk melihat aktivitas guru selama proses pembelajaran sejarah dengan menggunakan model *Project Based Learning*.

3.6.2 Wawancara

Kunandar (2008, hlm. 157) wawancara merupakan salah satu teknik atau cara yang dilakukan untuk mengumpulkan informasi atau data yang lebih mendetail guna melengkapi hasil pengamatan. Menurut Narbuko & Achmadi (2018, hlm.83) penelitian tanpa wawancara, akan kehilangan berbagai informasi yang hanya bisa didapatkan dengan bertanya langsung kepada responden. Wawancara dilakukan melalui proses interaksi untuk memperoleh informasi dari sang peneliti kepada yang diteliti. Dalam penelitian ini, wawancara digunakan untuk mengetahui respons siswa terhadap penerapan model *Project Based Learning* melalui video digital dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran sejarah. Wawancara hanya dilakukan kepada beberapa siswa yang mewakili kelas.

Wawancara dilakukan melalui media komunikasi atau menyesuaikan dengan kondisi saat penelitian.

3.6.3 Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi menurut Rukajat (2018, hlm.26) yaitu suatu teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mempelajari hasil data yang diperoleh dari proses dokumentasi. Dokumentasi penelitian ini merupakan pengambilan gambar oleh peneliti untuk memperkuat hasil penelitian. Dokumentasi bertujuan sebagai penguat data-data yang telah diperoleh melalui observasi dan wawancara. Studi dokumentasi yang akan dilakukan peneliti yaitu mencari tahu mengenai data atau dokumen berupa foto selama proses pembelajaran sejarah dengan menggunakan model *Project Based Learning* serta dokumen lainnya seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

3.7 Teknik Pengolahan dan Analisi Data

Dalam penelitian tindakan kelas ini, proses pengolahan datanya akan menggunakan jenis analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data yang telah diperoleh dari berbagai sumber melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi kemudian akan diolah dengan cara analisis data agar dapat disesuaikan dengan kategori masing-masing. Menurut Narbuko & Achmadi (2018, hlm. 64) dikatakan bahwa untuk data kuantitatif sebaiknya disajikan dalam bentuk tabel, gambar atau grafik agar memudahkan pada proses pengolahannya. Dari data kuantitatif yang telah diolah kemudian dianalisis, sehingga dari hasil analisis data kuantitatif tersebut akan menghasilkan informasi. Untuk data kualitatif dapat dilihat dari hasil observasi, wawancara,, hingga studi dokumentasi yang berkaitan dengan penerapan model *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui video digital pada pembelajaran sejarah.

3.7.1 Data Kuantitatif

Menurut Siyoto & Sodik (2015, hlm. 17-18) data kuantitatif merupakan suatu data yang dihasilkan dari penelitian yang di mana lebih menekankan pada aspek pengukuran menggunakan angka-angka terhadap masalah yang diteliti. Pengolahan data untuk mengukur peningkatan kreativitas siswa dalam penerapan model *Project Based Learning* melalui video digital pada

Nabila Jasmine, 2022

PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DALAM MEMINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI VIDEO DIGITAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS XI IPS 2 SMAN 4 DEPOK)

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

pembelajaran sejarah diolah dengan cara data kuantitatif melalui skor. Data yang telah didapatkan kemudian dihitung dan disajikan dalam bentuk tabel serta diagram, sehingga dapat terlihat lebih jelas mengenai peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah. Berikut rumus dalam pengolahan data hasil skor observasi kreativitas siswa secara keseluruhan, sebagai berikut.

$$\text{Peningkatan Kreativitas Siswa} = \frac{\text{Jumlah skor per siklus} \times 100\%}{\text{Jumlah skor maksimum}}$$

Adapun skor maksimum yang diperoleh yaitu 30.

3.7.2 Data Kualitatif

Data kualitatif merupakan suatu data yang diperoleh untuk menggambarkan sebuah kegiatan tertentu. Misalnya dalam penelitian ini akan dideskripsikan mengenai proses belajar mengajar, proses interaksi antar guru dengan siswa atau siswa dengan siswa. Berikut proses analisis data kualitatif oleh Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2018, hlm. 247-252) sebagai berikut.

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Pada proses reduksi data mencakup seleksi pada data yang diperoleh dari hasil observasi. Reduksi data kualitatif merupakan proses pengurangan data dengan memfokuskan kepada hal-hal penting agar peneliti mudah mengolah data tersebut. Dalam penelitian ini, setelah peneliti mengumpulkan data-data yang telah diperoleh dari hasil wawancara dengan narasumber, catatan lapangan, dan studi dokumentasi, peneliti harus mengelompokkan data-data yang sudah diperoleh dan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti dan sesuai dengan penerapan *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui video digital pada pembelajaran sejarah. Sehingga, data yang direduksi dapat mempermudah penelitian dalam mengambil langkah selanjutnya di dalam tahap pengolahan data.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Pada tahapan selanjutnya yaitu proses penyajian data, peneliti melakukan penjabaran atau penjelasan terkait dengan data yang telah dikelompokkan pada tahap reduksi data sebelumnya agar data yang terlihat menjadi lebih jelas. Pemaparan data dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa cara seperti narasi, bagan, tabel, atau grafik.

3. Kesimpulan (*Conclusion/Verification*)

Pada tahap yang terakhir dalam proses pengolahan data ini, peneliti dapat melakukan proses menarik kesimpulan serta memverifikasi data yang tersedia. Sehingga, peneliti dapat menghasilkan data yang dirasa cocok dengan rumusan yang telah disusun dan menghasilkan sebuah solusi atas permasalahan yang telah dirumuskan.

3.8 Validasi Data

Dalam subbab 3.8 ini akan dipaparkan mengenai validasi data yang dilakukan pada penelitian ini. Untuk memastikan data yang diperoleh benar-benar memiliki keabsahan dan keakuratan, maka peneliti memilih beberapa langkah dalam menguji keabsahan dan keakuratannya, yaitu:

3.8.1 Triangulasi

Triangulasi merupakan pengecekan data dengan cara pemeriksaan ulang dari berbagai cara, (Barlian, 2016, hlm. 74). Di mana pada proses ini, peneliti memerlukan informasi dari luar data. Triangulasi pada penelitian ini akan dilakukan berdasarkan beberapa sudut pandang, yakni peneliti itu sendiri, observer terpilih, guru mitra, dan siswa selaku subyek pada penelitian ini untuk mengetahui sudut pandang siswa mengenai penerapan *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui video digital pada pembelajaran sejarah.

3.8.2 Member Check

Menurut Sidiq & Choiri (2019, hlm. 97-98), *member check* merupakan proses pengecekan terhadap hasil data yang telah diperoleh dari proses penelitian, mulai dari observasi serta wawancara dengan narasumber yang relevan dengan penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti. Hal itu dilakukan untuk menyamakan atau mengakuratkan hasil data dengan

cara menanyakan kembali kepada partisipan. Dalam penelitian ini, tahap *member check* dilakukan dengan mengecek kembali data yang telah didapatkan dari hasil observasi, wawancara, hingga studi dokumentasi. Hal itu bertujuan untuk mengetahui informasi yang didapatkan tetap tidak berubah sehingga dapat dipastikan kebenarannya.

3.8.3 *Expert Opinion*

Dalam *expert judgment* atau *expert opinion*, peneliti melakukan konsultasi kepada orang yang dianggap ahli dalam penelitian yang diteliti, (Hadi, 2017, hlm. 76). Hal itu untuk memeriksa tahapan penelitian dan memberi arahan kepada peneliti. Dalam *expert opinion* ini, peneliti dapat berkonsultasi kepada dosen pembimbing untuk melengkapi dan menyempurnakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti

