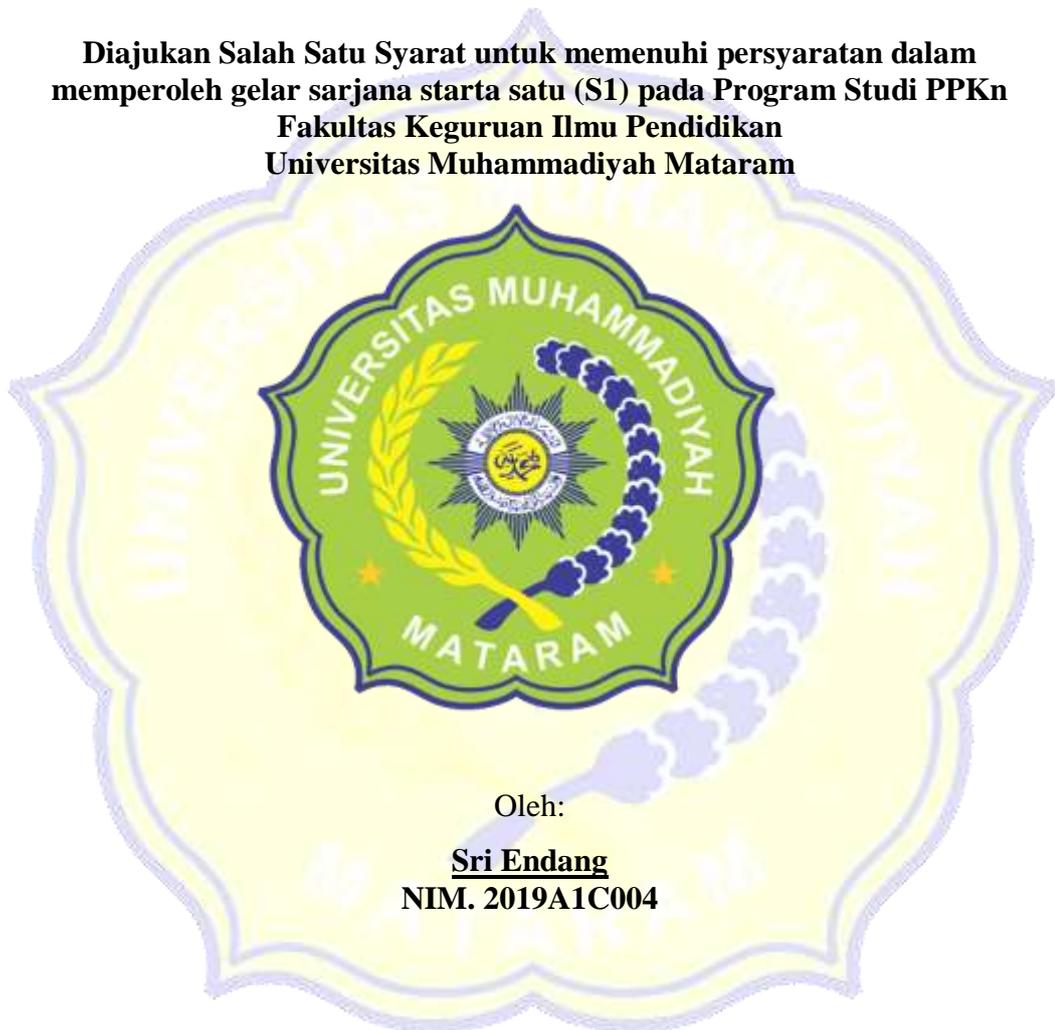


**SKRIPSI**

**PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* BERBENTUK MEDIA VIDEO UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS X IPS IV DI SMA NEGERI 1 LEMBAR TAHUN AJARAN 2022/2023**

**Diajukan Salah Satu Syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana starta satu (S1) pada Program Studi PPKn Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram**



Oleh:

**Sri Endang**  
**NIM. 2019A1C004**

**JURUSAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* BERBENTUK MEDIA VIDEO UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS X IPS IV DI SMA NEGERI 1 LEMBAR TAHUN AJARAN 2022/2023

Telah memenuhi syarat dan disetujui  
Tanggal, .....2023

Dosen Pembimbing I



Hafsah, S.Pd., M.Pd  
NIP. 196906052007012037

Dosen Pembimbing II



Saddam, S.Pd., M.Pd  
NIDN. 0826079103

Menyetujui  
Program Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Ketua Program Studi,



Isnaini, S. Pd., M.H., M.Pd  
NIDN.0803058401

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* BERBENTUK  
MEDIA VIDEO UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN  
BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN  
KEWARGANEGARAAN KELAS X IPS IV DI SMA NEGERI 1 LEMBAR  
TAHUN AJARAN 2022/2023

Skripsi atas nama Sri Endang telah di pertahankan di depan dosen penguji

Program studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, 22 juni 2023

Dosen penguji

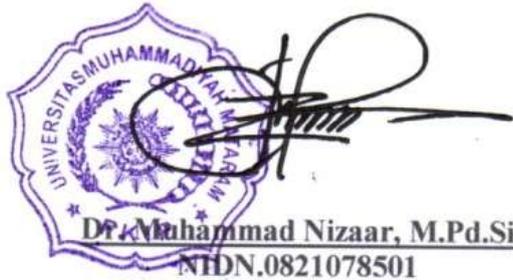
1. Hafsah, S.Pd. M.Pd (Anggota)  
NIP.196906052007012037
2. Saddam, S.Pd., M.Pd (Anggota)  
NIDN. 0826079103
3. Abdul Sakban, S.Pd., M.Pd (Anggota)  
NIDN.0824048404



Mengetahui,

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS  
MUHMMADIYAH MATARAM

Dekan,



Dr. Muhammad Nizar, M.Pd.Si  
NIDN.0821078501

## PERNYATAAN ORISINALITAS SKRISPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini saya mahasiswa Program Studi ppkn  
Universitas Muhammadiyah Mataram :

Nama : Sri Endang

Nim : 2019A1C004

Alamat : Mataram

Memang benar skripsi berjudul penerapan model *project based learning* berbentuk media video untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas X IPS IV di SMA Negeri 1 Lembar Tahun Ajaran 2022/2023 adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar Akademik di tempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan bimbingan, jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika kemudian hari pernyataan ini terbukti tidak benar saya siap mempertanggungjawabkan termasuk siap meninggalkan kesejamaan yang diperoleh. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tampak tekanan dari pihak manapun.

Mataram, Juni 2023  
Yang Membuat Pernyataan



Sri Endang  
NIM. 2019A1C004



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN  
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [perpustakaan@ummat.ac.id](mailto:perpustakaan@ummat.ac.id)

SURAT PERNYATAAN BEBAS  
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SRI ENDANG  
NIM : 2019A1C009  
Tempat/Tgl Lahir : Bima 09 Desember 2000  
Program Studi : PPEM  
Fakultas : FKIP  
No. Hp : 082390621377  
Email : eshendang31@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis\* saya yang berjudul :

Penetapan model Project Based Learning Berbentuk Media Video untuk  
meningkatkan keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pel  
ajaran Pendidikan kewarganegaraan kelas X IPS IV di SMA Negeri  
I Lombok Tahun ajaran 2022/2023

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 28%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis\* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, Senin, 7 Agustus...2023

Penulis



SRI ENDANG  
NIM. 2019A1C009

Mengetahui,

Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos.,M.A.  
NIDN. 0802048904

\*pilih salah satu yang sesuai



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN  
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [perpustakaan@ummat.ac.id](mailto:perpustakaan@ummat.ac.id)

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SRI ENDANG  
 NIM : 2019A1C009  
 Tempat/Tgl Lahir : Bima 09 Desember 2000  
 Program Studi : PPEN  
 Fakultas : FEIP  
 No. Hp/Email : 082340621377  
 Jenis Penelitian :  Skripsi  KTI  Tesis  .....

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengajaran Model Project Based Learning Berbentuk media video untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas X IPS IV di SMA Negeri 1 Lombok tahun ajaran 2022/2023

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, Senin, 7 Agustus 2023  
 Penulis

Mengetahui,  
 Kepala UPT Perpustakaan UMMAT



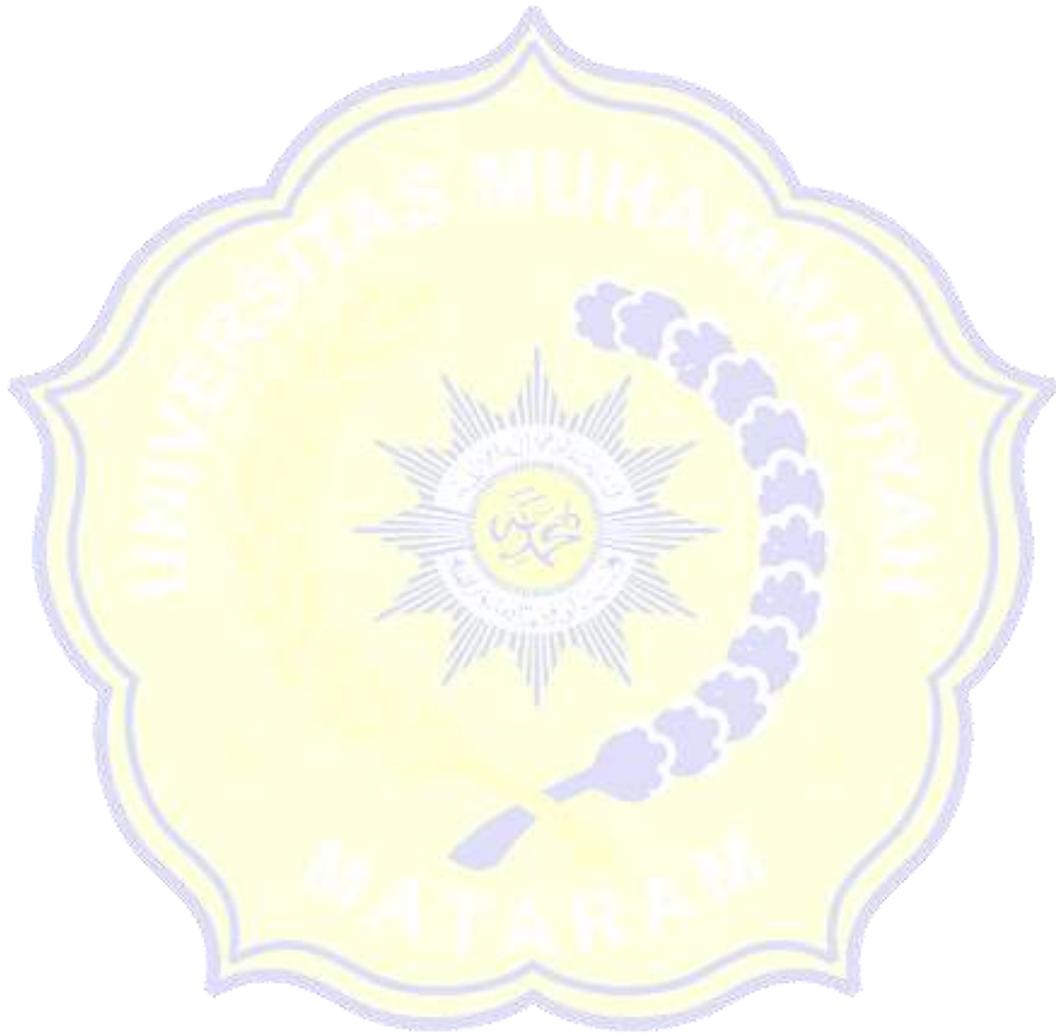
SRI ENDANG  
 NIM. 2019A1C009



Iskandar, S.Sos.,M.A.  
 NIDN. 0802048904

## MOTTO

“Teruslah berusaha, jangan ada kata menyerah tetap berdoa kepa allah swt karena setiap ada kesulitan pasti ada kemudahan.”



## PERSEMBAHAN

Puji syukur atas rahmat Alla swt. Skripsi ini spesial saya persembahkan untuk orang-orang yang saya cinta dan yang sayangi yang telah memberikan support sampai akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi ini guna untuk memenuhi syarat jenjang strata satu (S1).

Ucapan terimakasih yang tak terbatas dan tidak terhingga sepanjang masa saya ucapkan kepada :

1. Kedua orang tua tercinta Bapak Abdulla dan Kalisom terima kasi banyak sayng mu yag selalu ini dan menyekolahkan ku sampai ke perguruan tinggi dan semoga kerinat dan lelah mu berbua surga amin.
2. Abang dan adik-adiku tercinta (akhyar alimudin, yati inggrinigsari, eva susanti, nurlaella) terimakasih telah memberikan dukungan dan serta motivasi teradapku
3. Untuk keluarga kos pagesanan juneli, astir, liana, desi, bunaiya, fira, hartati, teriamakasih telah banyak meberikan motivasinya
4. Bapak Kepala Sekolah dan serta Guru SMPN 5 Lembar dan beserta siswa-siswi yang sangat membantu dalam menyelesaikan penelitian saya.
5. Almamater Tercinta kebangganku (Universitas Muhammadiyah Mataram)

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya atas selesainya penulisan skripsi ini, dengan judul penerapan model *project based learning* berbentuk media video untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas X IPS IV di SMA Negeri 1 Lembar Tahun Ajaran 2022/2023. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai kebulatan studi strata satu (S-1) Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

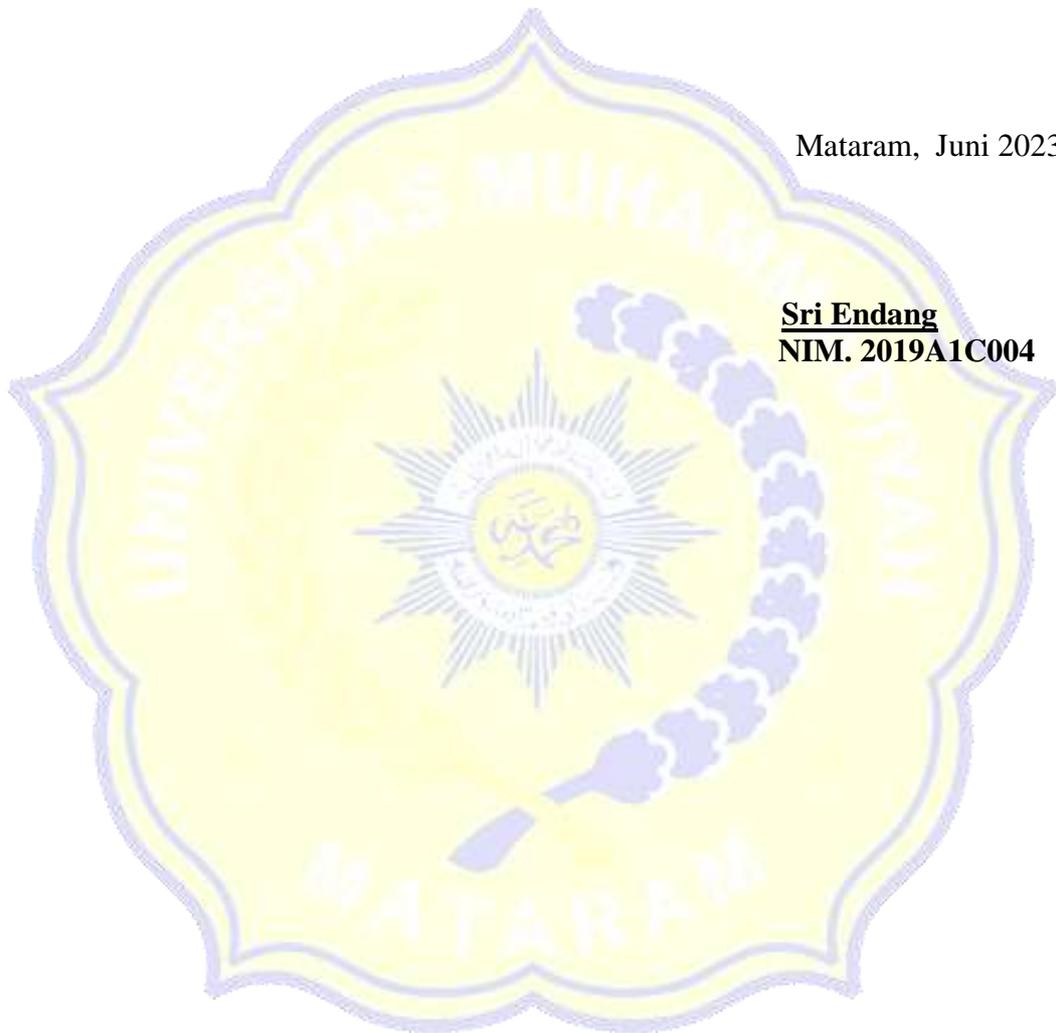
Penyelesaian skripsi ini tentu banyak hambatan dan tantangan, namun atas bantuan, dorongan, arahan dari berbagai pihak, maka skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh Karen itu, penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Drs. Abdul Wahab, MA, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Bapak Dr.Muhammad Nizaar, M.Pd.,Si. selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Bapak Saddam S.Pd.,M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.
4. Ibu Hafsa S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing I dan Bapak Saddam M.Pd. selaku pembimbing II.
5. Bapak dan Ibu Dosen FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram

Dan Semua pihak yang turut serta memberikan bantuan kepada penulis dan memberikan informasi yang diperlukan dalam memperlancar penyelesaian skripsi ini. Semoga segala kebaikan dan amal baik yang telah diberikan mendapatkan imbalan dari Allah SWT.

Mataram, Juni 2023

**Sri Endang**  
**NIM. 2019A1C004**



Sri Endang 2023. **Penerapan Model *Project Based Learning* Berbentuk Media Video Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas X IPS IV di SMA Negeri 1 Lembar Tahun Ajaran 2022/2023**. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1: Hafsa S.Pd., M.Pd.

Pembimbing 2: Saddam, S.Pd., M.Pd.

### ABSTRAK

*Project Based Learning* (PJBL) merupakan model pembelajaran yang melibatkan murid aktif dalam pembelajaran melalui penyelesaian proyek dan guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Tujuan dari Penelitian ini adalah: Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa antara sebelum dan sesudah penerapan Model *Project Based Learning* Berbentuk Media Video Berbentuk Media Video. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Lokasi penelitian di sekolah SMA Negeri 1 Lembar. Subjek penelitian adalah siswa kelas X IPS IV. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi (pengamatan), kuisisioner/angket, dan tes. Teknik analisis data dilakukan adalah uji validitas, reabilitas, uji tingkat kesukaran soal, uji daya pembeda soal dan uji kesamaan dua rata-rata data / uji beda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Penerapan Model *Project Based Learning* Berbentuk Media Video pada mata pelajaran PKn di kelas X IPS IV di SMA Negeri 1 Lembar dapat meningkatkan Kemampuan berpikir kritis siswa, 2) Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa antara sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbentuk media video, yang dibuktikan dengan hasil uji hipotesis dimana  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima. Artinya ada perbedaan yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* Berbentuk Media Video untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran PKn kelas X IPS IV di SMA Negeri 1 Lembar Tahun Pelajaran 2022/2023. Data ini didukung dengan perbandingan nilai rata-rata hasil test sebelum dan setelah penerapan pembelajaran *problem based learning* yaitu  $82,45 > 89,90$ .

**Kata kunci :** *Model Project Based Learning Berbentuk Media Video, Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*

*Sri Endang 2023. Application of the Project-Based Learning Model in the Form of Video Media to Improve Students' Critical Thinking Skills in Citizenship Education Subjects Class X IPS IV at SMA Negeri 1 Sheet for 2022/2023 Academic Year. Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.*

*Consultant 1: Hafsa S.Pd., M.Pd.*

*Consultant 2: Saddam, S.Pd., M.Pd.*

### ABSTRACT

*Project-Based Learning (PBL) is a learning model that involves active pupil participation in learning through project-based tasks facilitated by the teacher. This study seeks to compare students' critical thinking skills before and after the implementation of video-based Project-Based Learning. This investigation employs an experimental method of inquiry. The study was conducted at SMA Negeri 1 Lembar. The research participants were members of X IPS IV. Observation, questionnaires, and assessments were utilized for data collection. Validity and reliability tests, difficulty level tests, item discrimination tests, and paired t-test analyses were used to analyze the data. 1) Implementing the Project-Based Learning model using video media in the Civics Education course of X IPS IV at SMA Negeri 1 Lembar can improve students' critical thinking abilities. The calculated t-value is greater than the critical t-value, indicating that the null hypothesis is rejected and the alternative hypothesis is accepted, demonstrating a significant difference in students' critical thinking skills before and after implementing the Project-Based Learning model using video media. It means there is a significant difference in implementing the Project-Based Learning model using video media to enhance critical thinking skills in the Civics Education subject for X IPS IV class at SMA Negeri 1 Lembar in the 2022/2023 academic year. This finding is supported by comparing the average test scores before and after implementing the project-based learning, which is  $82.45 > 89.90$ .*

**Keywords:** *Project-Based Learning model, video media, students' critical thinking skills.*

**MENGESAHKAN**  
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA  
MATARAM \_\_\_\_\_



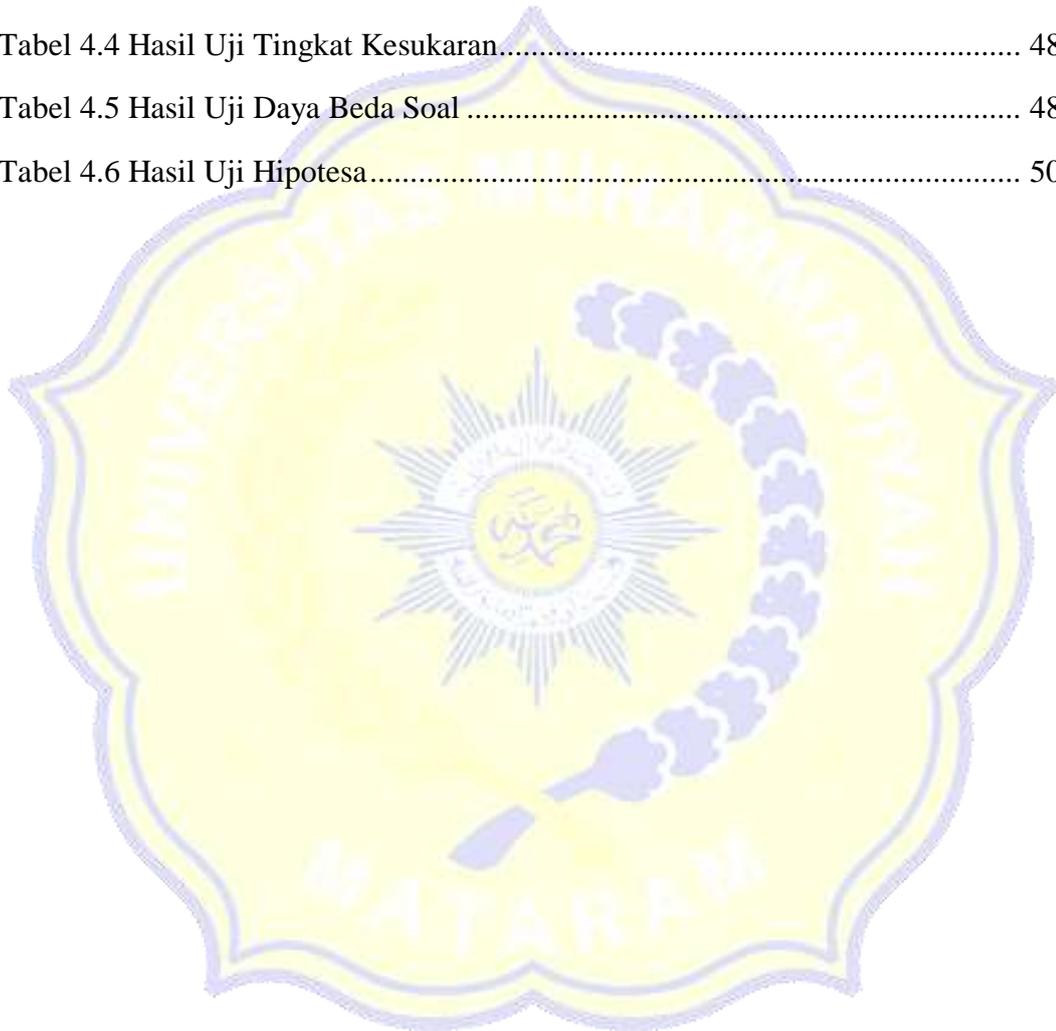
## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN SKRISPSI .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PLAGIASI .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PUBLIKASI.....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>10</b>
2.1 Penelitian yang Releven .....	10
2.2 Penerapan Model PJBL .....	13
2.2.1 Pengertian Penerapan Model PJBL .....	13
2.2.2 Tujuan Model <i>Project Based Learning</i> .....	14
2.2.3 Karakteristik Model <i>Project Based Learning</i> Berbentuk Media Video .....	14
2.2.4 Langkah-langkah Penerapan Model <i>Project Based Learning</i> Berbentuk Media Video .....	15
2.2.5 Kelebihan dan Kelemahan Model <i>Project Based Learning</i> .....	17
2.3 Media Video .....	19
2.3.1 Pengertian Media Video .....	19

2.3.2 Karakteristik Media Video .....	20
2.3.3 Tujuan dan Fungsi Media Video .....	21
2.3.4 Kelebihan dan kekurangan Media Video .....	22
2.4 Berpikir Kritis.....	23
2.4.1 Pengertian Berpikir Kritis.....	23
2.4.2 Unsur Kemampuan Berpikir Kritis.....	24
2.4.3 Indikator Kemampuan Berpikir Kritis.....	25
2.4.4 Langkah-langkah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis.....	25
2.5 Tinjauan Pembelajaran PKn .....	26
2.6 Kerangka Berfikir .....	29
2.7 Hipotesis Penelitian .....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
3.1 Rancangan Penelitian.....	31
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	32
3.3 Ruang Lingkup Penelitian .....	33
3.4 Populasi dan Sampel.....	34
3.5 Metode Pengumpulan Data .....	35
3.6 Teknik Analisis Data .....	36
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>42</b>
4.1 Deskripsi Data .....	42
4.1.1 Lokasi Penelitian .....	42
4.1.2 Deskripsi Hasil Nilai Siswa.....	43
4.1.3 Hasil Uji Instrumen .....	44
4.1.4 Hasil Uji Hipotesis.....	48
4.2 Pembahasan .....	49
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>52</b>
5.1 Simpulan.....	52
5.2 Saran .....	52
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>54</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>57</b>

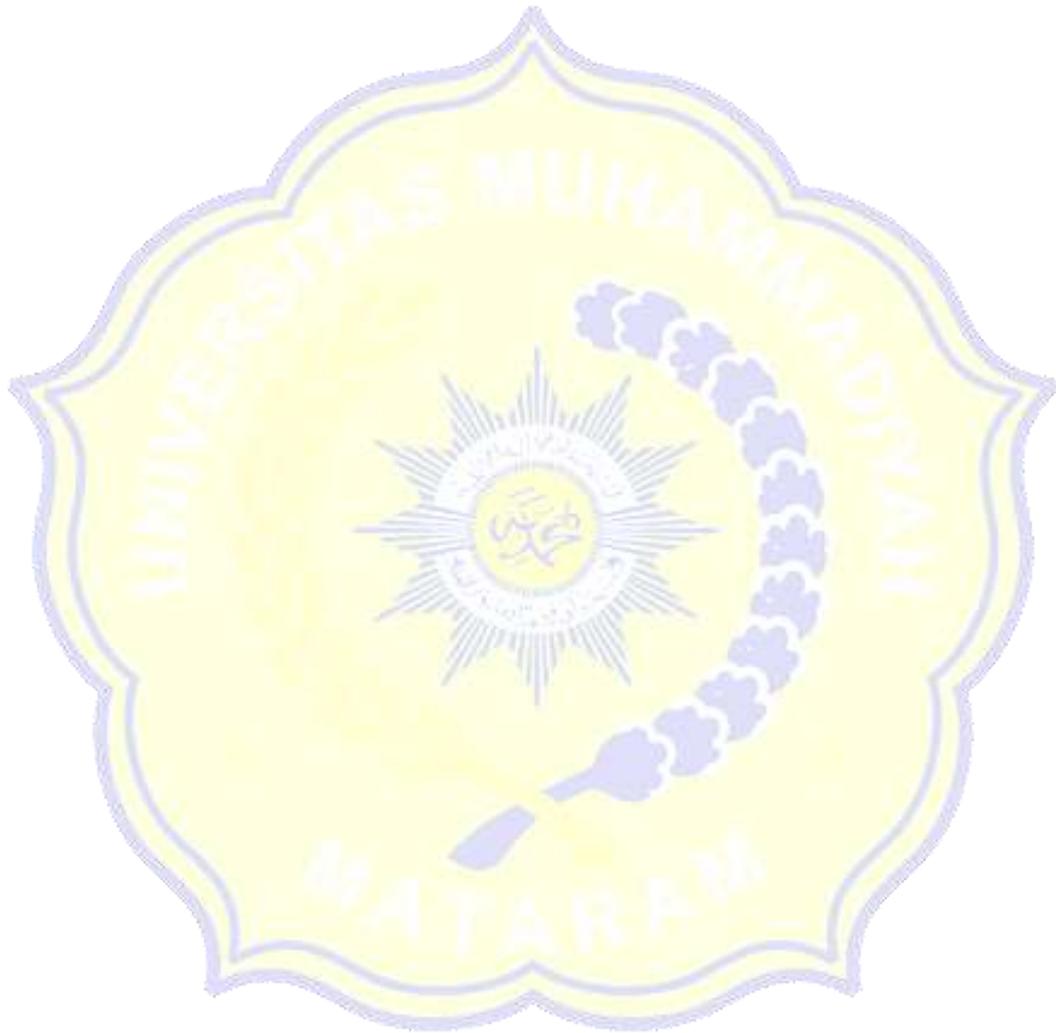
## DAFTAR TABEL

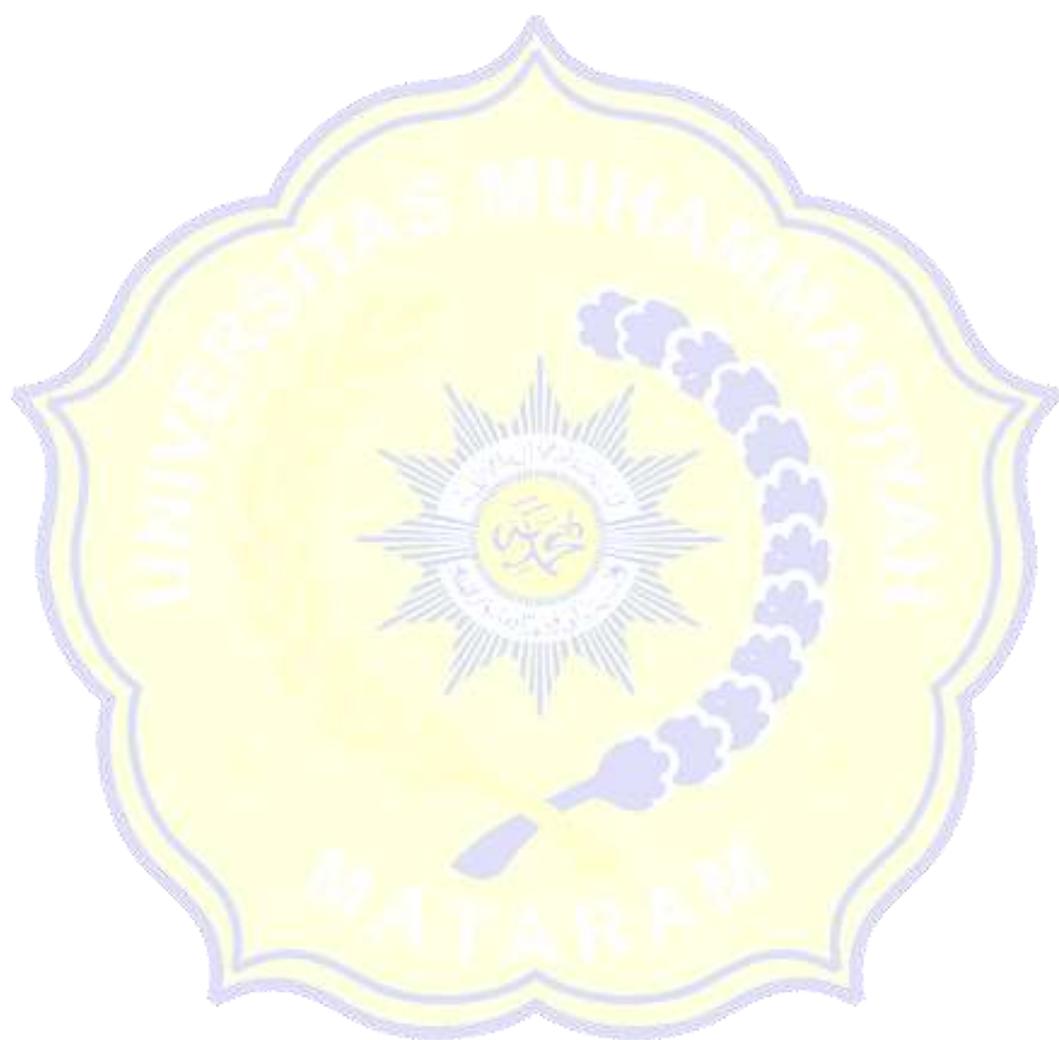
Tabel 3.2 Populasi penelitian .....	34
Tabel 4.1 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> .....	44
Tabel 4.2 Hasil validitas butir soal.....	44
Tabel 4.3. Hasil Uji Reabilitas .....	47
Tabel 4.4 Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	48
Tabel 4.5 Hasil Uji Daya Beda Soal .....	48
Tabel 4.6 Hasil Uji Hipotesa.....	50



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Langkah-langkah Penerapan Model <i>Project Based Learning</i> Berbentuk Media Video.....	16
Gambar 2.1 Bagang Kerangka berpikir kritis .....	30
Gambar 3.1 Time Series Design .....	33





# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pada era globalisasi di abad ke 21 ini, maka setiap warga negara dituntut untuk memiliki keterampilan yang dapat menjawab tuntutan perkembangan zaman. Hal ini menuntut peran guru untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada siswa dalam pembelajaran di sekolah agar dapat terjun ke dunia pekerjaan dan siap berkompetisi dengan negara lain. Guru menyiapkan segala perangkat seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan model atau metode yang diintegrasikan dengan pembelajaran abad ke-21. Dengan mengembangkan keterampilan abad ke-21 dalam pembelajaran, diharapkan setiap individu memiliki keterampilan untuk hidup di abad ke-21 dengan peluang dan tantangan yang akan dihadapi di era kemajuan teknologi dan informasi. Kecakapan ini bisa dimiliki oleh siswa apabila guru mampu mengembangkan rencana pembelajaran yang berisi kegiatan-kegiatan yang menantang siswa untuk berpikir tingkat tinggi dalam memecahkan masalah.

Pada abad 21 teknologi menjadi salah satu hal kunci dalam pelaksanaan berbagai kegiatan. Dampak dari kemajuan di abad 21 juga terjadi pada bidang pendidikan salah satunya adalah pembelajaran yang berbasis teknologi. Karakteristik abad 21 ditandai dengan semakin bertautnya dunia ilmu pengetahuan, sehingga sinergi diantara keduanya menjadi semakin cepat (Fakhrudin, dkk 2013). Sehingga peran pendidikan menjadi sangat penting dalam mempersiapkan peserta didik agar memiliki keterampilan abad 21. Dimana

tujuan pembelajaran abad ke 21 memiliki karakteristik 4C, yaitu komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreativitas dan inovasi (Mahanal, 2014).

Berpikir kritis merupakan cara berpikir sistematis yang dapat digunakan untuk berbagai tugas mental, termasuk namun tidak terbatas pada: pemecahan masalah, pengambilan keputusan, analisis asumsi, dan penelitian (Prihatiningsih, 2016).

Pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran tugas bertekstur, seperti yang dikatakan Komalasari Kokom Kemendikbud, Pembelajaran berbasis proyek adalah metode instruksional yang membutuhkan ruang kelas yang menyeluruh di mana siswa diberikan alat yang mereka butuhkan untuk mengeksplorasi dan mengeksplorasi secara mandiri. pada akhirnya menerapkan konten kursus ke masalah dunia nyata.

*Project Based Learning* (PjBL) merupakan Paradigma pembelajaran yang memposisikan instruktur sebagai pembimbing dan pendorong belajar siswa melalui media proyek. Siswa diharapkan untuk mengambil tanggung jawab untuk belajar mereka sendiri di bawah paradigma ini. (Handayani. 2019: 18)

Menurut Hosnan (2014) *Project Based Learning* merupakan metode pengajaran yang menggunakan latihan praktis atau proyek kelompok sebagai sarana utamanya. "Pembelajaran Berbasis Video" dimulai dengan perumusan masalah untuk memperoleh dan mengasimilasi pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dalam tindakan nyata.

Menurut Sugihartono dkk (2015: 84) memberikan kesempatan kepada siswa untuk menganalisis suatu masalah dari sudut pandang siswa sesuai dengan minat dan bakat siswa, serta mengungkapkan bahwa metode proyek adalah metode pembelajaran yang isinya disampaikan kepada siswa diawali dengan suatu masalah yang kemudian didiskusikan dari berbagai pihak terkait sehingga diperoleh solusi yang menyeluruh. Menurut Fathurrohman (2016:119), proyek digunakan sebagai ide pembelajaran dalam paradigma pembelajaran berbasis proyek untuk membantu siswa memperoleh kemampuan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan.

Menurut Saefudi (2014: 58) Tujuan dari kurikulum berbasis proyek adalah agar siswa mendapatkan pengetahuan melalui aplikasi praktis. Pemikiran kritis dan kreativitas kreatif siswa dapat berkembang dalam lingkungan pembelajaran berbasis proyek karena penekanan ditempatkan pada keadaan dunia nyata. Menurut Isriani (2015:5), pemanfaatan proyek di kelas memungkinkan guru lebih mengontrol pendidikan siswanya.

Menurut Putra dkk (2017) yang menyebutkan bahwa media video pembelajaran merupakan upaya untuk mewujudkan pembelajaran yang tidak membosankan dan tidak menyenangkan melalui penggunaan media audio visual yaitu proyektor yang menampilkan sejumlah gambar dan suara yang berhubungan dengan materi pelajaran yang dipelajari. Menurut Sokheh et al. (2017), media video pembelajaran merupakan salah satu jenis media yang memadukan unsur auditori dan visual untuk menyampaikan informasi. Prasety et al. (2018) menegaskan kembali hal ini, mencatat bahwa video adalah salah satu media

pembelajaran karena mengandung unsur visual dan auditori. Media video pembelajaran juga merupakan metode untuk memunculkan komponen auditori dan visual yang membentuk gagasan inti, penelitian, dan pilar pembelajaran, seperti dikemukakan oleh Eldarni et al. (Cahyo, 2020). Menurut Riyani (Primary, et al., 2020), media video pembelajaran adalah segala jenis media yang menggunakan audio dan visual untuk mengilustrasikan suatu mata pelajaran dari buku teks atau sumber pendidikan lainnya. Ihsan (2021) sependapat dengan hal di atas, mendefinisikan media video pembelajaran sebagai “media yang didalamnya materi pembelajaran disajikan dalam bentuk visual dan audio secara bersamaan, yang membantu membantu pemahaman siswa.

Menurut Putri dkk (2021) menyebutkan media video pembelajaran adalah peralatan dalam sistem persekolahan yang digunakan untuk menampung sumber daya pendidikan. Selanjutnya, Ariani et al. (2020) mengklaim bahwa alat yang menyajikan pesan pembelajaran dalam format video adalah media pembelajaran video, yang mendukung pandangan tersebut di atas. Menurut penelitian Parlindungan, dkk. (2020), tujuan video pendidikan adalah untuk "mengkomunikasikan berbagai jenis pesan dalam konteks pembelajaran.

Menurut Melinda (Qurrotaini dkk 2020) menyatakan bahwa Video untuk pembelajaran merupakan presentasi multimedia yang menggabungkan visual dengan audio untuk memamerkan item bergerak secara real time sambil memutar musik atau efek suara. Caroline et al. (2020) berpendapat bahwa media video pendidikan yang menggabungkan audio dengan teks dan gambar bergerak dapat

membantu siswa mempertahankan minat mereka dalam belajar meskipun pada kenyataannya mereka sebagian besar diajar melalui sarana eksternal.

Menurut Hakim dkk (2021) menyebutkan bahwa media video pembelajaran adalah adalah komponen alat peraga yang menampilkan gambar bergerak dan sekaligus memutar suara. Media video pembelajaran, seperti yang didefinisikan oleh Sadiman et al. (2018), adalah media yang menggunakan audio dan gambar untuk menampilkan berbagai tindakan dan pesan tentang objek nyata atau imajiner yang bersifat instruktif, informatif, dan instruksional.

Audio Visual Aids (AVAs) adalah subset dari kategori media video pembelajaran yang mencakup komponen visual dan auditori. Jenis media yang paling lengkap adalah media audio visual gerak (movement audio visual media), yang tidak hanya mencakup suara tetapi juga visual yang menunjukkan gerak dan bentuk suatu barang. Informasi yang disajikan dalam media ini disampaikan dalam bentuk “dokumen hidup” yang dapat dilihat di monitor komputer atau diproyeksikan ke layar besar disertai audio dan visual (seperti film atau animasi).

Berpikir kritis adalah pemikiran sistematis, evaluasi penalaran sistematis seseorang, dan kapasitas untuk membentuk keyakinan. Berpikir kritis, seperti yang didefinisikan oleh Ennis et al. (2014: 74), melibatkan penggunaan keterampilan penalaran seseorang untuk menentukan kesesuaian suatu tindakan. Dengan kata lain, berpikir kritis adalah proses menganalisis dan menafsirkan data untuk menarik kesimpulan yang bermakna dan memotivasi siswa untuk menetapkan dan menilai nilai dan pandangan mereka sendiri.

Menurut Rasima dkk (2018) Kapasitas siswa untuk berpikir kritis dapat didefinisikan sebagai kemampuan mereka untuk mengevaluasi manfaat relatif dari hipotesis, teori, atau potongan bukti yang bersaing.

Menurut Wulandari (2017: 39) kritis adalah Pekerjaan mental dilakukan oleh seseorang untuk memecahkan kesulitan dengan menggunakan data yang dikumpulkan dari berbagai sumber dan diorganisasikan dalam kepala seseorang.

Menurut Munasir dkk (2015) berpikir kritis adalah analisis, penemuan, pembelaan ide, perbandingan, dan kesimpulan adalah semua komponen pemikiran kritis. Pada 2016, kami menemukan diri kami di Ghofur. Oleh karena itu, berpikir kritis adalah suatu metode penalaran dan introspeksi yang mendorong siswa untuk percaya bahwa mereka dapat menemukan jawaban atas suatu masalah dengan menggunakan pengetahuan yang mereka miliki saat ini.

Berdasarkan observasi dan wawancara awal langsung yang dilaksanakan di kelas X IPS IV di SMA Negeri I Lembar permasalahan yang dihadapi adalah guru hanya menggunakan metode ceramah, dimana dalam proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan tidak memberikan kesempatan pada siswa untuk mengembangkan pemikirannya, sehingga siswa pada saat pembelajaran berlangsung tidak aktif dan sebagian siswa tidak mendengarkan apa yang disampaikan sama guru. Proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Lembar masih di dominasi dengan hafalan sehingga berdampak pada hasil belajar siswa masih rendah dan menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa yang masih rendah. Guru perlu lebih bebas berpikir dan membimbing kepada siswa,

bagaimana cara agar siswa bisa berpikir kritis dan memecahkan masalah yang disampaikan.

Salah satu keberhasilan pembelajaran terletak pada penggunaan metode atau model pembelajaran. Seperti wawancara pertama kepada guru PKn siswa tidak aktif saat pembelajaran berlangsung, sehingga kurangnya kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah. Sehubungan dengan rendahnya berpikir kritis siswa tersebut perlu ditingkatkan proses pembelajara. Dengan pembelajaran guru masih mengajar dengan metode ceramah sehingga menyebabkan tidak aktifnya siswa pada saat belajar. Pembelajaran masih dengan model atau metode ceramah tidak dapat melatih siswa dalam berpikir kritis, sehingga menyebabkan berpikir kritis siswa rendah. Dengan keadan seperti ini maka perluh diperbaiki proses pembelajaran dengan menggunakan suatu metode, dalam pembelajaran yang tepatuntuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis yang tinggi akan memilki hasil belajar yang sangat bagus.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal langsung yang di laksanakan di sekolah SMA Negeri 1 Lembar saya tertarik mengambil dan menerapkan *Project Based Leraning* maka penelitian ini di beri judul penelitian “Penerapan Model *Project Based Learning* Berbentuk Media Video Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikr Kritis” Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas X IPS IV di SMA Negeri 1 Lembar.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang informasi di atas, masalah yang akan diteliti adalah:

1.2.1 Bagaimana penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* Berbentuk Media Video untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa?

1.2.2 Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa antara sebelum dan sesudah penerapan Model *Project Based Learning* Berbentuk Media Video Berbentuk Media Video?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah

1.3.1 Untuk mempelajari bagaimana menggunakan Pembelajaran Berbasis Proyek berbasis video untuk menumbuhkan pemikiran analitis di kelas?

1.3.2 Untuk Selidiki dampak pendekatan pedagogis Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap keterampilan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah penerapannya menggunakan sarana berbasis video.?

### **1.4. Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Mengetahui dan menjelaskan adakah pengaruh berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah menerapkan *Model Project Based Learning* Berbentuk Media Video?

1.4.1.1 Studi ini berfungsi sebagai tinjauan literatur untuk penulis, yang berencana untuk memanfaatkan hasil untuk memandu studi masa depan.

1.4.1.2 Bagi orang lain yang minatnya terletak di tempat lain, karya ini dapat berfungsi sebagai sumber yang berguna untuk studi pembelajaran dan, khususnya, penelitian model pembelajaran berbasis masalah.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

1.4.2.1 Bagi penulis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk menerapkan teori yang diperoleh selama ini dalam kehidupan nyata dan mengembangkan pengetahuan guru dan sekolah.

1.4.2.2 Bagi guru, ini memberikan informasi yang perlu dipertimbangkan ketika memilih metode pembelajaran kewarganegaraan yang efektif dan positif.

1.4.2.3 Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dan kontribusi untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan kompetensi pedagogik guru.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Penelitian yang Relevan

- a. Penelitian “*Pengaruh Project Based Learning (PJBL) Terhadap keterampilan abad 21 peserta didik SMP Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia*” Yang dilakukan Oleh Dwi Oktaviyani. Survei Yang Di lakukan Pada Tahun (2020). Berdasarkan Hasil Penelitian Yang Di lakukan Oleh Dwi Oktaviyani. Siswa Sudah Cukup Efektif Dalam Proses Pembelajaran.
- b. Penelitian “Penerapan Modal Kajian Hana Nurfadillah, “Menggunakan Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Siswa Kelas V IPS” dilakukan di SDN 01 Sidoharjo Pringsewu. Data dikumpulkan pada tahun 2022. Hasil investigasi Hana Nurfadillah. Individu dengan efektivitas belajar rendah.
- c. Kajian Basmala “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Berbentuk Media Video (PJBL) Berbasis Pembelajaran Video Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas VI SD Impres Tinggime Kabupaten Gowa” (C). Pada Tahun Survei yang Mana (2022)? Atas dasar temuan investigasi Basmala. Siswa memanfaatkan waktu mereka dengan sangat baik di kelas.
- d. D. Kajian “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Media Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 5 Banda Aceh” oleh Riska Rahmadani, yang dilakukan pada tahun (2022).

Mengingat temuan Riska Rahmadani dalam studinya. Pembelajaran Sukses Telah Terjadi Di Kalangan Mahasiswa.

- e. Survei Inas Nafisah 2017 melihat pengaruh model pembelajaran berbasis proyek termasuk pembuatan bioplastik Aweta terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas VII SMP Negeri 12 Bandar Lampung terkait materi keanekaragaman makhluk hidup. Temuan Inas Nafisah menjadi dasar untuk hal ini. Efektivitas belajar siswa cukup memadai.
- f. Penelitian oleh Harnila Survey tentang dampak “Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri I 1 Unggul Seulimum Aceh Besar pada Materi Perminyakan” dilakukan pada tahun 2016. Berkaitan dengan temuan Harnila tentunya. Siswa telah melakukan dengan baik dalam studi mereka.

Adapun perbedaan dan persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh saya sekarang

Oktaviyani melakukan penelitian tentang “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek (PJBL) terhadap Keterampilan yang Dibutuhkan di Abad 21 “Pada (2020) Kajian yang dilakukan oleh Dwi Oktaviyani tidak termasuk media video, sedangkan penelitian yang akan dilakukan dalam waktu dekat ini termasuk. Namun, kedua pendekatan tersebut memanfaatkan Pembelajaran Berbasis Proyek.

Penelitian yang dilakukan oleh Hana Nurfadilah pada tahun 2022 berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi”, dan tidak menggunakan media video. Sebaliknya, penelitian yang sedang dilakukan saat ini memang memanfaatkan

media video. Kedua badan penelitian berbagi fakta bahwa keduanya menggunakan Pembelajaran Berbasis Proyek; perbedaannya hanya penelitian yang dilakukan oleh Hana Nurfadilah tidak menggunakan video

Pada tahun 2022, Basmala melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Berbentuk Media Video (PJBL) Berbasis Pembelajaran Video terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif”. Penelitian yang dilakukan oleh Basmal memanfaatkan Pembelajaran Berbasis Proyek dan video pembelajaran, sedangkan penelitian yang sedang dilakukan saat ini memanfaatkan Pembelajaran Berbasis Proyek dalam bentuk media video. Menggunakan Pembelajaran Berbasis Proyek dalam bentuk media video sama dengan menggunakan Pembelajaran Berbasis Proyek, perbedaannya hanya penelitian yang dilakukan oleh Basmal tidak menggunakan media, tetapi menggunakan video pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Riska Rahmadani tidak menggunakan media video, hanya menggunakan media animasi berupa gambar yang ditampilkan, sedangkan penelitian yang akan dilakukan akan menggunakan media video, jadi persamaannya sama-sama menggunakan Project Based Learning sedangkan Perbedaannya adalah penelitian yang dilakukan oleh Riska Rahmadani tidak menggunakan media video, hanya menggunakan media animasi berupa gambar yang ditampilkan, sedangkan penelitian yang akan dilakukan akan menggunakan media video.

Inas Nafisah melakukan penelitian tentang “*Model Project Based Learning Melalui Pembuatan Aweta Bioplastik Berbeda* dengan penelitian yang dilakukan

Inas Nafisa yang tidak melibatkan penggunaan media video untuk menumbuhkan berpikir kreatif, penelitian yang akan dilakukan saat ini memang melibatkan penggunaan media video untuk menumbuhkan berpikir kreatif.

Persamaan antara penelitian ini dengan yang dilakukan Harnila pada “Model Pembelajaran Berbasis Proyek” pada tahun 2016 adalah sama-sama menggunakan Pembelajaran Berbasis Proyek dan sama-sama menggunakan media video; perbedaannya terletak pada fakta bahwa penelitian pertama tidak menggunakan media video dan yang kedua tidak.

## **2.2 Penerapan Model PJBL**

### **2.2.1 Pengertian Penerapan Model PJBL**

Pembelajaran berbasis proyek, juga dikenal sebagai pendidikan pengalaman atau tugas bertekstur, adalah metode pengajaran yang disukai oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Komalasari Kokom. memerlukan lingkungan belajar yang mencakup semua di mana siswa dapat melakukan investigasi masalah otentik, melampaui tingkat permukaan konten pelajaran, dan bekerja secara mandiri untuk menciptakan karya asli.

Pembelajaran berbasis proyek, seperti yang didefinisikan oleh Hosnan (2014), adalah metode pengajaran yang memanfaatkan pekerjaan langsung. Pembelajaran berbasis masalah adalah landasan pembelajaran berbasis proyek, yang mengacu pada pengetahuan dan pengalaman siswa sebelumnya untuk menginformasikan pengembangan keterampilan baru.

### **2.2.2 Tujuan Model *Project Based Learning***

Setiap model pembelajaran harus digunakan untuk alasan tertentu, seperti yang dijelaskan dalam Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 (2014: 50). Tujuan untuk Pendidikan Berbasis proyek:

1. Meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa untuk proyek 1.
2. Dapatkan pengetahuan dan keahlian melalui mempelajari hal-hal baru.
3. Buat siswa lebih terlibat dalam mengatasi tantangan proyek sulit yang memiliki hasil yang nyata.
4. Bantu anak-anak mempelajari cara mengatur dan menggunakan sumber daya secara efektif untuk menyelesaikan tugas dan proyek.
5. Membuat siswa lebih banyak bekerja sama, terutama dalam kelompok PJB. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan Model Pembelajaran Berbasis Proyek sebagai Media Video adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi dan memecahkan masalah, bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri, dan bekerja sama secara efektif dengan teman sebayanya.

### **2.2.3 Karakteristik Model *Project Based Learning* Berbentuk Media Video**

Berdasarkan materi pelatihan implementasi kurikulum 2013, ciri-ciri paradigma Project Based Learning adalah sebagai berikut (2014, hlm. 22):

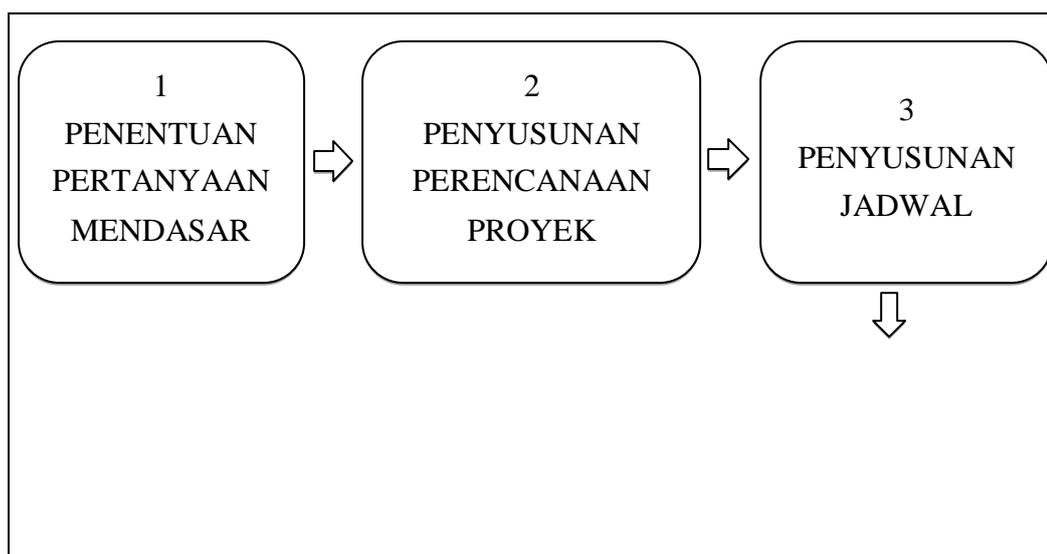
1. Mahasiswa memilih kerangka konseptual.
2. Siswa diberi soal atau tugas untuk diselesaikan.
3. Tidak ada cara bagi peserta untuk membuat prosedur untuk menemukan jawaban atas pertanyaan atau mengatasi hambatan.

4. Siswa bekerja sama untuk mendapatkan dan mengelola informasi untuk menemukan solusi untuk tantangan.
5. Penilaian selalu dilakukan.
6. Siswa didorong untuk merefleksikan pekerjaan mereka sendiri secara berkala.
7. hasil kegiatan pembelajaran akan dinilai secara kualitatif, dan kesalahan serta perubahan ditoleransi secara luas.

Berdasarkan uraian di atas tentang ciri-ciri Model Pembelajaran Berbasis Proyek melalui Media Video, maka keputusan mengenai kerangka disini adalah siswa akan mempelajari materi membaca dan keterampilan menggambar peta dengan mengikuti arahan guru dalam Model Pembelajaran Berbasis Proyek melalui Media Video . Dalam hal ini, kendala siswa berupa pertanyaan kepada instruktur tentang membaca dan menggambar peta, seperti cara menguraikan simbol peta. Siswa berbagi dan mengatur data dari berbagai sumber buku, LKS, peta, globe, internet, dll.

#### **2.2.4 Langkah-langkah Penerapan Model *Project Based Learning* Berbentuk Media Video**

Berikut rangkuman prosedur yang dituangkan dalam Buku Materi Pelatihan Guru Penerapan Kurikulum 2013 (2014: 24) untuk mempraktekkan model PJB:





**Gambar 2.2. Langkah-langkah pembelajaran model PJBL**

Sumber : Depdiknas (2014: 24)

Berikut adalah gambaran detail proses pembelajaran model PJBL yang disajikan dalam bentuk representasi grafis dari model Project-Based Learning. penjelasannya akan mirip dengan yang terlihat pada gambar yang terletak di atas ini:

a. Penentuan Pertanyaan Mendasar

Pertanyaan yang sangat penting untuk proses pembelajaran adalah pertanyaan yang dapat mengarahkan upaya siswa selama pelaksanaan tugas.

b. Mendesain Perencanaan Proyek

Bersama-sama, guru dan siswa mengembangkan pelajaran. Karena itu, ini menjadi alasan bahwa siswa akan memberi nilai tinggi pada kesuksesan mereka.

c. Menyusun Jadwal

Guru dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas tahap ini antara lain:

1. Kembangkan jadwal untuk menyelesaikan proyek dengan sukses.
2. Tetapkan tonggak penyelesaian proyek.
3. Ajari anak untuk mendekati sesuatu dengan cara yang berbeda.
4. Arahkan murid ke arah yang tepat ketika mereka memilih untuk pergi ke arah yang tidak terkait dengan tugas.

5. Instruksikan siswa untuk memberikan penjelasan (termasuk alasan mereka memilih strategi).

d. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek

Selama mereka mengerjakan proyek, instruktur bertanggung jawab untuk mengawasi aktivitas siswa. Memfasilitasi partisipasi siswa dalam setiap prosedur adalah bagaimana pemantauan dilakukan.

e. Menguji Hasil

Guru menggunakan penilaian untuk membantu mereka mengevaluasi siswa secara individual, menentukan bidang pendidikan apa yang perlu ditingkatkan, dan mengukur kemandirian strategi yang ada.

f. Mengevaluasi Pengalaman

Mengevaluasi Pengalaman pada pelajaran yang dipelajari dan tugas yang diselesaikan adalah bagian penting dari proses pendidikan. Tindakan kontemplasi dilakukan baik sendiri maupun dalam kelompok kecil.

## **2.2.5 Kelebihan dan Kelemahan Model Project Based Learning**

### **2.2.5.1 Kelebihan Model Project Based Learning Berbentuk Media Video**

1. Meningkatkan Dorongan intrinsik siswa untuk belajar harus dipupuk, dan mereka harus merasa bahwa mereka dihargai untuk pekerjaan yang mampu mereka lakukan.
2. Kembangkan kapasitas Anda untuk menemukan solusi atas masalah.
3. Mendorong partisipasi dan pencapaian siswa yang lebih besar dalam pemecahan tantangan yang sulit.

4. Dorong lebih banyak upaya kelompok.
5. Memotivasi siswa untuk membangun dan meningkatkan kemampuan komunikasi mereka melalui latihan dan dorongan.
6. Membantu siswa belajar mengelola dan mengatur tugas sekolah mereka dengan lebih baik.
7. Menetapkan waktu yang cukup dan sumber daya lain (seperti peralatan) untuk sebuah proyek hanyalah setengah dari perjuangan; siswa perlu belajar bagaimana mengelola faktor-faktor ini dan mempraktikkannya.
8. Pastikan bahwa kesempatan pendidikan yang Anda berikan kepada anak dimaksudkan untuk menantang mereka dengan berbagai cara dan untuk mempersiapkan mereka menghadapi tantangan yang akan mereka hadapi di dunia nyata.
9. Libatkan siswa agar mereka dapat menyerap materi, mensintesis pemahamannya, dan menerapkannya di dunia nyata.
10. Ciptakan lingkungan kelas yang menyenangkan sehingga siswa dapat menikmati pelajaran mereka.

#### **2.2.5.2 Kelemahan Model *Project Based Learning* Berbentuk Media Video**

1. Masalahnya cukup memakan waktu untuk diperbaiki.
2. Menghabiskan banyak uang memang perlu.
3. Banyak guru merasa paling nyaman dengan pengaturan ruang kelas yang lebih konvensional.
4. Akan ada banyak alat yang tersedia untuk digunakan.

5. Siswa yang kesulitan melakukan percobaan dan memperoleh data akan mengalami kesulitan di sekolah.
6. Mungkin ada penurunan partisipasi siswa dalam proyek tim.
7. Diyakini bahwa siswa akan gagal memahami cakupan penuh dari suatu subjek ketika ditugaskan ke kelompok terpisah yang mengerjakan topik yang berbeda.

## **2.3 Media Video**

### **2.3.1 Pengertian Media Video**

Media video pembelajaran dalam definisinya yang paling dasar adalah media yang digunakan untuk memutar ulang video pembelajaran. Putra dkk. (2017) Untuk itu, istilah “media video pembelajaran” digunakan untuk menjelaskan “media yang menggunakan audio dan visual yang terdiri dari berbagai gambar dan suara mengenai isi pembelajaran yang ditampilkan melalui media, khususnya proyektor, dalam upaya mewujudkan pembelajaran yang efektif”. Menurut Sokheh et al. (2017), media video pembelajaran adalah jenis media yang memadukan unsur visual dan auditori, memuat konten pembelajaran, dan memanfaatkan teknologi untuk menyampaikan informasi. Prasetio dkk. (2018) menganjurkan pendekatan ini dengan mendefinisikan media pembelajaran video sebagai media yang menyajikan gambar dan suara dengan menggunakan metode tertentu. Eldarni dkk. (Cahyo 2020) mendefinisikan media video pembelajaran sebagai alat untuk membuat konten aural dan visual yang mengintegrasikan konsep, penelitian, dan prinsip pengajaran. Riyani dkk. (2020) berpendapat bahwa pemahaman siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan

media video pembelajaran karena menyajikan konsep dalam format visual dan auditori sekaligus. Dengan kata lain, konten video pendidikan adalah media.

Jenis media yang paling lengkap untuk menyampaikan pengetahuan, media pembelajaran video termasuk dalam kategori Audio Visual Aids (AVA) atau media tampak. Semua data ini ditawarkan dalam bentuk makalah interaktif yang dapat dibaca di layar komputer atau didengar saat diproyeksikan ke layar besar. menggabungkan audio dengan gerakan visual yang terlihat jelas (video atau animasi).

### **2.3.2 Karakteristik Media Video**

Ada fitur dan aspek khusus yang membedakan satu media pembelajaran dari yang lain. Demikian pula, pembelajaran berbasis video menawarkan manfaat tersendiri yang dapat digunakan dalam berbagai pengaturan pendidikan. Menurut temuan Riyana et al. (2020), fitur media video meliputi beberapa unsur, yaitu sebagai berikut:

1. Penggunaan media video memungkinkan untuk melihat detail menit dengan lebih jelas.
2. Ada beberapa barang yang dipamerkan
3. Beberapa karakteristik visual dapat disesuaikan dengan selera Anda.
4. Gambar yang ditampilkan mungkin berasal dari titik waktu tertentu
5. Daya pikat media video cukup bagi siswa untuk tidak berpartisipasi dalam aktivitas lain.
6. Partisipasi siswa minim, dan fokus pada pendidik.

### **2.3.3 Tujuan dan Fungsi Media Video**

Video, seperti yang kita tahu, adalah media di mana subjek dapat didengar, terlihat bergerak, dan dianalisis bentuknya. Karena ini adalah jenis media yang paling mencakup segalanya, tujuan media video adalah menyampaikan informasi dengan cara yang menyenangkan, menarik, sederhana, dan tidak ambigu. Menurut sejumlah sumber, antara lain Aqib (2013:51):

- 1 Materi lebih mudah dipahami dan menarik.
- 2 Lebih menyenangkan menjadi bagian dari kelas sekarang. Konservasi waktu dan upaya.
- 3 Meningkatkan tingkat kualitas hasil pembelajaran secara keseluruhan
- 4 Pendidikan dapat diterima kapan saja dan di mana saja.
- 5 Mendorong sikap positif tentang berbagai metode pembelajaran dan sumber belajar yang digunakan
- 6 Meningkatkan konflik guru yang negatif dan tidak produktif ke arah yang konstruktif dan bermanfaat.

Berikut adalah daftar tujuan dari media berbasis video:

- a. Video dapat memberikan informasi yang dapat dipahami siswa secara setara.
- b. Video adalah media yang sangat baik untuk menjelaskan cara kerja sesuatu.
- c. Meninggalkan dampak abadi yang berpotensi mempengaruhi cara pandang siswa.

### **2.3.4 Kelebihan dan kekurangan Media Video**

#### **2.3.4.1 Kelebihan Media Video**

1. Media Membaca, berdiskusi, dan berlatih adalah tiga kegiatan mendasar yang dibutuhkan siswa, dan film pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk melengkapi kegiatan ini.
2. Memungkinkan untuk beberapa penggunaan dan menyajikan berbagai hal dengan cara yang otentik.
3. Mampu menanamkan sikap dan berbagai emosi lainnya
4. Dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi dan berkontribusi dalam diskusi kelompok
5. Dapat disesuaikan dengan berbagai pengaturan, termasuk pengaturan besar, kecil, dan individual.

#### **2.3.4.2 Kekurangan Media Video**

Kekurangan media video pembelajaran menurut Kustandi dkk (2017) adalah Membutuhkan banyak waktu dan biaya untuk memproduksi media video pembelajaran untuk pembelajaran, namun ketika film tersebut diputar, siswa tidak dapat memahami materi yang disajikan kepada mereka. Menurut Busyaeri dan kawan-kawan (2021), Karena biaya tinggi (terutama untuk guru), fokus pada pengiriman dari pada pembuatan, dan kebutuhan perangkat keras khusus (seperti layar besar untuk ruang kelas, pemutar video, laptop, dll.), persamaan tersebut menyatakan bahwa ada kelangkaan media video pembelajaran.

## **2.4 Berpikir Kritis**

### **2.4.1 Pengertian Berpikir Kritis**

Kapasitas untuk berpikir kritis memerlukan kemampuan untuk berpikir secara sistematis, mengevaluasi kualitas pemikiran sistematis seseorang, dan sampai pada kesimpulan tentang pandangannya sendiri. Berpikir kritis, sebagaimana didefinisikan oleh Ennis (dalam Husnidar et al. 2014: 73), adalah suatu cara berpikir yang menggunakan nalar untuk memilih arah tindakan yang paling tepat. Sederhananya, berpikir kritis adalah mengajari anak bagaimana menggunakan bukti dan alasan untuk membentuk pendapat mereka sendiri dan memecahkan masalah.

Adinda dkk. (2018) mendefinisikan pemikir kritis sebagai mereka yang dapat menarik kesimpulan dari pengetahuan mereka, menerapkan pengetahuan itu untuk pemecahan masalah, dan mengidentifikasi sumber informasi yang tepat untuk digunakan dalam analisis mereka. Berpikir kritis jika Anda ingin dapat menarik kesimpulan dari apa yang Anda ketahui, gunakan pengetahuan itu untuk memecahkan masalah, dan temukan informasi yang akan membantu Anda melakukannya (Rahma 2017: 17).

Berpikir kritis, seperti yang didefinisikan oleh Rasiman et al. (2018), mungkin dianggap sebagai kemampuan mental siswa untuk mengevaluasi manfaat relatif dari dua atau lebih sumber informasi, seperti informasi baru dengan pengetahuan yang diperoleh sebelumnya. Wulandari (2017) mendefinisikan berpikir kritis sebagai proses mental dimana seseorang memilih solusi yang tepat untuk tantangan dengan menggunakan pengetahuan yang diperoleh dari berbagai sumber dan metode.

Para penulis percaya bahwa penelitian ini tidak berusaha meninjau atau menganalisis sumber, membedakan antara informasi yang berguna dan tidak berguna, atau mengidentifikasi dan menilai asumsi, seperti yang disarankan oleh beberapa komentar yang disebutkan di atas. Kapasitas untuk menggunakan pendekatan baru, dalam pandangan kami, merupakan definisi yang baik dari berpikir kreatif. Panggil rapat untuk membuat pilihan. Nilai gagal. Membaca, menyimak, memahami, dan mengevaluasi hal-hal yang dinyatakan sebagai fakta dan informasi secara tepat dan logis merupakan contoh kemampuan berpikir kritis. Kesimpulan atau temuan yang dapat diterima. Fakta yang harus dipertimbangkan sebelum bertindak.

#### **2.4.2 Unsur Kemampuan Berpikir Kritis**

Arti dari unsur kemampuan berpikir kritis Facione (2013: 5)

1. *Interperantation*, yaitu kemampuan menangkap dan mengartikulasikan pentingnya seperangkat keadaan tertentu, seperangkat fakta, seperangkat penilaian, seperangkat aturan, seperangkat proses, atau seperangkat kriteria
2. keterampilan analisis pemecahan masalah, atau kapasitas untuk menarik kesimpulan yang lebih tepat dari seperangkat fakta dan ide dan konteks yang sesuai.
3. kemampuan untuk mengevaluasi manfaat solusi yang bersaing untuk suatu masalah dan mencapai keputusan tentang keandalan sumber informasi atau argumen berdasarkan kekuatan bukti yang disajikan.

4. Inferensi adalah kemampuan untuk menarik kesimpulan yang masuk akal dari pengetahuan yang diberikan dengan mempertimbangkan semua faktor yang relevan dan kemungkinan hasil," seperti yang didefinisikan oleh *Stanford Encyclopedia of Philosophy*.

#### **2.4.3 Indikator Kemampuan Berpikir Kritis**

Indikator berpikir kritis menurut Wowo, dkk (2016) sebagai berikut:

1. Tentukan tantangan, pertanyaan kunci, dan temuan kunci.
2. Mengevaluasi bukti pendukung
3. Ajukan dan jawab pertanyaan untuk mengklarifikasi atau mendorong percakapan ke depan
4. Tentukan kriteria untuk membuat pilihan dan bahas alasan di baliknya
5. Lihat laporan observasi dan nilailah
6. Simpulkan dengan meringkas dan mengkritisi pilihan
7. pikirkan penyebabnya tanpa membiarkan ketidakpastian atau perselisihan memengaruhi penilaian

#### **2.4.4 Langkah-langkah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis**

Langkah-langkah berikut dirancang untuk membantu siswa menerapkan keterampilan berpikir kritis:

1. Mengidentifikasi masalah yang akan diselesaikan
2. Ajukan pertanyaan
3. Identifikasi solusi terbaik
4. Tunjukkan solusi anda
5. Analisis keputusan anda.

## 2.5 Tinjauan Pembelajaran PKn

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, berbagai komponen manusia, bukan manusia, dan teknologi berinteraksi (Hamalik, 2013: 57). Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang didesain ulang secara resmi diakui pada tahun 2014 (Permendikbud No. 58 Tahun 2014), setelah diperkenalkan pada kurikulum untuk pertama kalinya pada tahun 2006.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang bertujuan untuk memajukan peradaban Pancasila diharapkan dapat membantu siswa tumbuh menjadi warga negara dan pemimpin Indonesia masa depan yang bertanggung jawab dan berprinsip. (Permendikbud No. 58 Tahun 2014) cerdas dan akuntabel.

Model evaluasi Kewarganegaraan dan Hasil Belajar menekankan penggunaan evaluasi nyata dalam proses pendidikan. Peningkatan hasil belajar siswa di berbagai bidang seperti observasi, penalaran, percobaan, dan jaringan dapat dikaitkan dengan penggunaan penilaian otentik. Penilaian yang benar-benar asli menempatkan siswa dalam keadaan menantang di mana mereka dapat memamerkan pengetahuan dan kemampuan mereka (Permendikbud No. 58 Tahun 2014).

PKn adalah berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, mata kuliah yang menekankan perlunya merangkul keragaman agama, budaya, bahasa, usia, etnis, intelektual, dan spiritual seseorang. (Kemendiknas 2013.: 2) Anda harus menjadi warga negara Indonesia. PPKn adalah upaya untuk mendefinisikan bagaimana pembelajaran kontekstual dapat digunakan untuk meningkatkan IQ, kompetensi, dan karakter orang Indonesia.

Guru PKn memiliki tanggung jawab untuk memastikan siswa mereka menerima pendidikan yang konsisten dengan visi, maksud, dan tujuan sekolah yang dinyatakan:

#### 1. Perencanaan Pembelajaran PKn

Sebuah rencana pembelajaran kewarganegaraan harus dapat lebih mempersiapkan guru untuk melaksanakan Orang dewasa yang berpendidikan, jika Anda mau. Oleh karena itu, sudah menjadi tanggung jawab pengajar untuk mempersiapkan pelajaran setiap kali dia mengajar. Kegiatan belajar mengajar (KBK) tidak dapat dimulai kecuali instruktur sudah terbiasa dengan materi yang akan dibahas. Pendidik PKn harus melakukan hal-hal berikut untuk menyiapkan siswa untuk kelas.

##### a. Silabus

Setiap sekolah atau distrik memiliki kurikulumnya sendiri yang unik, tetapi mereka semua berbagi tujuan dan sasaran kurikuler yang sama, yang diuraikan dalam bentuk silabus. Jika dilihat dari indikator kinerja pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan evaluasi, kurikulum merupakan penajaman standar kompetensi dan keterampilan inti (Mulyasa, 2013: 190). Semua tanggung jawab untuk desain kurikulum harus berada pada komunitas pendidikan, dan lebih khusus lagi, pada guru (termasuk instruktur kewarganegaraan).

##### b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana penyampaian pembelajaran adalah strategi yang menguraikan bagaimana kursus akan dijalankan dan keterampilan apa yang

perlu dikuasai siswa agar dapat lulus, sebagaimana dinyatakan oleh persyaratan konten kursus dan dijelaskan dalam silabus kursus. Penanaman RPP merupakan upaya serius karena merupakan bagian integral dari pendidikan kewarganegaraan. Guru, khususnya guru PKn, memiliki kewajiban untuk menjelaskan komponen kurikulum terkait RPP. Contoh dan panduan yang lebih lengkap dan realistis kini tersedia. (Mulyasa, 2013: 212).

c. Model Pembelajaran

d. Peraturan Menteri No. 103 Tahun 2014, pasal 2, mendefinisikan model pembelajaran sebagai “kerangka pembelajaran kontekstual dan operasional yang mencakup nama, sifat logis, sifat kepribadian, dan budaya”.

2. Pelaksanaan Pembelajaran PKn

Seorang siswa belajar melalui interaksi dengan lingkungannya untuk mengubah perilakunya. Baik orang tersebut maupun lingkungan luarnya memiliki peran dalam membentuk hubungan ini.

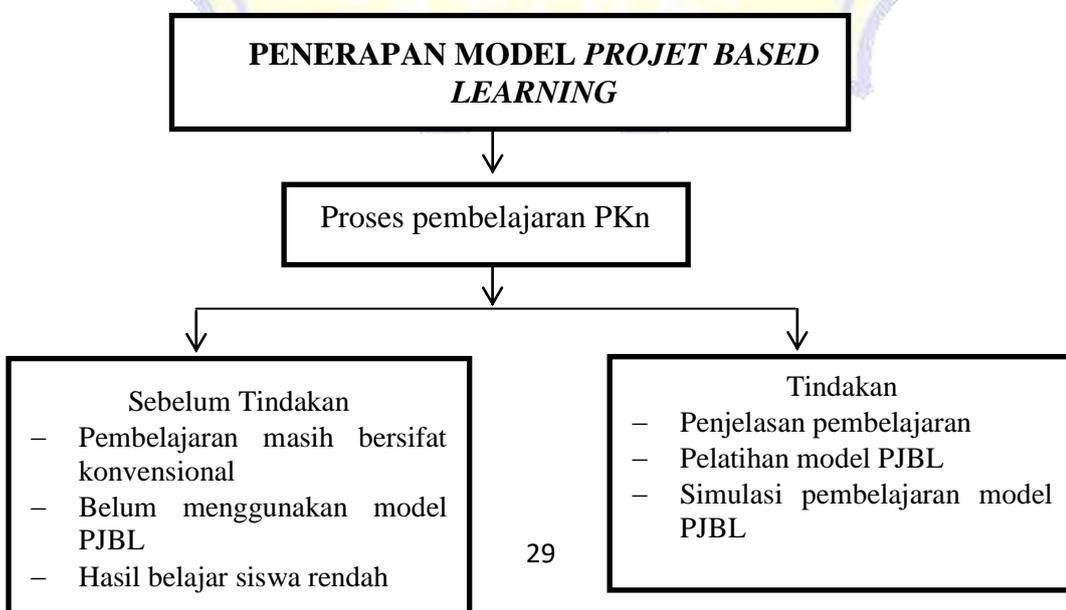
Peran utama citizen teacher dalam pembelajaran adalah menciptakan lingkungan yang mendukung perubahan perilaku siswa. Menurut PP No. 32 Tahun 2013, Komentar Pasal 77 (1), Agar pendidikan kewarganegaraan efektif dalam mengembangkan patriot dan warga negara yang setia, itu harus didasarkan pada sila-sila Pancasila. Penghormatan dan pemahaman terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, ketaatan pada Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, serta cita-cita dan semangat Bineka Tunggal Ika. (Permendikbud Nomor 58 Tahun 2014).

## 2.6 Kerangka Berfikir

Guru mempunyai konflik, yang memainkan peran penting dalam pertumbuhan dan peningkatan anak-anak. Agar siswanya senang selama proses pembelajaran, guru harus pandai memilih model pembelajaran dan materi pembelajaran yang relevan.

Bukan hanya guru PKn; sebagian besar pendidik masih menggunakan paradigma mengajar yang menitikberatkan pada pengajar. Hal ini menyebabkan anak-anak terlepas, pelajar yang tidak kritis yang mudah bosan.

Pembelajaran berbasis proyek dipandang sebagai pendekatan yang menjanjikan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang kewarganegaraan dan pengembangan keterampilan terkait. sebagai hasil dari metode pendidikan ini, siswa diajar untuk mengadopsi mentalitas konstruktif, memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk melakukan semua tugas dengan kemampuan terbaik mereka, dan pada akhirnya menjadi warga negara yang lebih baik sebagai hasilnya. Penulis yang tertarik dengan konsep simbiosis dalam ragam menerapkan salah satu model pembelajaran PBL berupa setting experiential learning. Berikut adalah penjelasan tentang landasan teori dari penelitian ini.





- Guru mampu menerapkan model PJBL
- Kualitas pembelajaran meningkat
- Aktifitas siswa menjadi lebih aktif.

Gambar 2.1 Bagang Kerangka berpikir kritis.

### 2.7 Hipotesis Penelitian

- Ho : Pada PKn X di Lembar IPS IV SMA Negeri 1, dengan menggunakan paradigma Project Based Learning melalui media video tidak meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
- Ha: Pada Kelas X IPS IV SMA Negeri 1 lembar . Penerapan paradigma Project Based Learning dengan media video meningkatkan kemampuan berpikir kriti.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Racangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi eksperimen kuantitatif. Metode ini meningkatkan praktik eksperimen yang dihormati waktu. Semua desain eksperimen ini, seperti dikemukakan Sugishirono (2018: 77), diciptakan untuk mengatasi masalah dalam mengidentifikasi kelompok kontrol dalam penelitian. Karakteristik penting untuk pendekatan semu eksperimental adalah penggunaan kelompok yang sudah ada dari pada penugasan acak. Eksperimental semua hampir identik dengan eksperimen nyata dengan perbedaan penggunaan subjek. Artinya, kuasi eksperimen dijalankan menggunakan kelompok yang ada dari pada penugasan acak. Dari pernyataan ini, kita dapat menyimpulkan bahwa metode kuasi eksperimental perangnya memiliki sifat utama menggunakan kelompok yang sudah ada dari pada membuat tugas acak.

Desain Metodologi deret waktu digunakan untuk penelitian ini. Tidak ada kelompok kontrol dalam desain ini. Menurut Sugiyono (2018:77), kelompok kontrol tidak diperlukan karena perencanaan deret waktu hanya menggunakan satu kelompok desain, seperti yang terlihat pada gambar berikut.

Gambar 3.1 Time Series Design

$O_1$	$X_1$	$O_4$
$O_2$	$X_2$	$O_5$
$O_3$	$X_3$	$O_6$

Keterangan:

$O_1 O_2 O_3$  = Pretest

$X_1 X_2 X_3$  = Perlakuan

$O_4 O_5 O_6$  = Posttest

### 3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di SMA Negeri 1 Lembar beralamat di Jembatan Kembar Lombok Barat.

#### 3.1. Ruang Lingkup Penelitian

Semua karya ini menggunakan pendekatan eksperimental untuk dipelajari. Metode ini merupakan perluasan dari metode eksperimen yang sebenarnya, dan semua metode eksperimen dikembangkan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan yang terkait dengan pelaksanaan rancangan eksperimen asli (Sugishirono, 2018, hlm. 75). Selama proses pemilihan subjek kontrol studi. Apa yang membedakan pendekatan kuasi-eksperimental adalah penggunaan kelompok yang sudah ada dari pada penugasan acak. adalah penggunaan subjek. Artinya, kuasi eksperimen dijalankan menggunakan kelompok yang ada dari pada penugasan acak. Dari pernyataan ini, kita dapat menyimpulkan bahwa metode kuasi eksperimental memiliki sifat utama menggunakan kelompok yang sudah ada dari pada membuat tugas acak.

#### 3.2. Populasi dan Sampel Penelitian

### 3.4.1 Populasi

Populasi adalah anggota dari sekelompok orang, kelompok makhluk, peristiwa, atau hal-hal yang hidup berdampingan dalam ruang tertentu dan menjadi fokus penyelidikan. (Scardi, 2013: 53). Siswa kelas X yang menggunakan LKS SMA Negeri 1 tahun 2022–2023 menjadi partisipan dalam penelitian ini. Tabel berikut menunjukkan partisipan dalam penelitian ini:

Tabel 3.2 Populasi penelitian

Kelas	Jumlah siswa tiap kelas		
	L	P	Jumlah
X	15	13	28
XI	11	14	25
XII	19	21	30

### 3.4.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian subset, biasanya sebagian kecil, dari populasi yang lebih besar yang digunakan sebagai sumber data untuk percobaan atau studi karena diyakini secara akurat mencerminkan populasi yang lebih besar secara keseluruhan. (Skardi, 2013:54). Kelas X IPS IV merupakan kelompok eksperimen untuk analisis ini.

### 3.3. Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*).

#### 3.5.1 Variabel Bebas (*Independen*)

Variabel bebas, prediktor, dan anteseden adalah contoh yang independen. Variabel independen, sebagaimana didefinisikan oleh Sugishirono (2015:61), adalah variabel yang dapat disesuaikan untuk menghasilkan keluaran yang bervariasi pada variabel dependen. Karena baik model maupun video berkontribusi atau menjelaskan asal-usul variabel dependen, maka video PJBL menjadi variabel independen dalam penelitian ini.

### **3.5.2 Variabel Terikat (*Dependen*)**

Ada sejumlah nama untuk variabel dependen, tetapi yang paling umum adalah keluaran, kriteria, dan hasil. Menurut Sugishirono (2015:61), variabel dependen terdiri dari variabel independen, variabel dependen, dan variabel resultan. Keterampilan berpikir kritis menjadi fokus penelitian ini.

### **3.4. Populasi dan Sampel**

Insterumen yang di gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.4.1 Tes Hasil Belajar berupa ujian berpikir kritis yang terdiri dari lima soal esai tentang Hasil Belajar PKn. Menulis Anjuran Kelas X Hasil belajar PKn dievaluasi dengan menggunakan penilaian IPS IV
- 1.4.2 saat ini. Berpikir kritis dalam mata kuliah PKn digunakan untuk memperoleh data evaluasi pelaksanaan PJBL, termasuk pengembangan standar untuk mengamati aktivitas siswa dan menilai hasil belajar siswa. model pembelajaran yang perlu disempurnakan Untuk penelitian ini, peneliti memeriksa log aktivitas siswa untuk melihat apa yang siswa lakukan selama kegiatan pembelajaran tertentu.

### **3.5. Metode Pengumpulan Data**

Pendekatan peneliti terhadap pengumpulan informasi dikenal sebagai "metode pengumpulan data. Metode berikut digunakan dalam penelitian ini:

#### **3.7.1 Observasi**

Metode observasi adalah mengamati secara langsung fenomena yang diteliti. Dimanakah anda mengamati atau memperhatikan suatu obyek dengan menggunakan seluruh panca indera anda? Pengamatan dapat dilakukan dengan melihat, mencium, mendengar dan mengecap (Arikunto, 2013: 229).

Observasi yang dipakai keterampilan berpikir kritis pada mata pelajaran PKn, Ilmuwan memantau keterlibatan siswa di kelas menggunakan lembar observasi aktivitas, bagaimana mereka menilai aktivitas dan hasil belajar, serta bagaimana cara yang lebih baik dalam melaksanakan model pembelajaran PjBl.

Peneliti dalam penelitian ini melakukan kerja lapangan di lokasi itu sendiri. Untuk lebih memercayai data dan menyelesaikan masalah di lapangan, kami melakukan pemeriksaan ini.

#### **3.7.2 Tes**

Tes Aktivitas Siswa digunakan untuk penelitian dalam artikel ini. Istilah "tes" mengacu pada pendekatan yang bersamaan dengan mengukur dan mengevaluasi proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Projek Based Learning*. Tes yang digunakan yaitu tes yang berupa soal esai terdiri atas pertanyaan tertentu untuk menuntut siswa menjawab secara individu berdasarkan pendapatnya sendiri, dan untuk memperoleh data dan hasil belajar siswa, dan untuk memperoleh data guru dengan membagikan lembaran soal esai

untuk di jawab oleh siswa agar mengetahui tingkat pemahaman siswa terkait materi yang di jelasakn sama guru.

### **3.7.3 Angket**

Menurut Sugiyono (2018: 2019) angket merupakan teknik untuk memperoleh data dengan menanyai peserta. Pilihan yang digunakan dalam survei digunakan dalam analisis ini. Untuk mengukur respons siswa terhadap PBL, kami akan meminta mereka merancang dan mengimplementasikan proyek pembelajaran yang efektif. Setelah menyelesaikan mata kuliah dan kegiatan yang ditugaskan, siswa kelas X IPS IV SMA Negeri 1 Lembar (Kelas Eksperimen) mencatat pengetahuannya.

## **3.6. Teknik Analisis Data**

### **3.8.1 Teknik Analisis Data**

Pemrosesan data mengikuti pelaksanaan pengujian dan perekaman data. Dengan menganalisis angka-angka ini, nilai akhir siswa dapat ditentukan. Dalam kebanyakan kasus, analisis statistik langsung digunakan untuk mengevaluasi data. Data mentah masih dalam bentuk di mana data uji yang diterima disajikan. Membuat tabel dan menentukan frekuensi setiap rating diperlukan untuk menyiapkan data untuk penelitian selanjutnya. Setelah pengumpulan data selesai, pemrosesan dapat dimulai. Hal ini dilakukan untuk memastikan kondisi data yang diterima guna memberikan konteks untuk penyelidikan ini. Ada banyak informasi dalam data karena ada penelitian.

#### **a. Uji Validitas**

Validitas menurut Arikunto (2013: 211) adalah metrik untuk menentukan kredibilitas atau keandalan instrumen. Validitas instrumen yang valid atau

valid tinggi. Instrumen dengan validitas rendah, di sisi lain, memiliki masalah sebaliknya. Penelitian ini menggunakan rumus korelasi product-moment untuk menetapkan reliabilitas alat ukur:

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

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi  
 $N$  = jumlah responden  
 $X$  = nilai item ganjil  
 $Y$  = nilai item genap

Untuk dapat menginterpretasikan koefisien korelasi menggunakan kriteria berikut.

0,81 – 1,00 = sangat tinggi

0,61 – 0,80 = tinggi

0,41 – 0,60 = cukup

0,21 – 0,40 = rendah

0,00 – 0,20 = sangat rendah

Setelah diperoleh koefisien korelasi, tingkat signifikansi juga diuji dengan menggunakan rumus.

$$t = r \sqrt{\frac{n-2}{1-r^2}}$$

Dimana  $t_{hitung} > t_{tabel}$  Pada  $dk = n - 1$  dan taraf signifikansi 0,05, soal tes dinyatakan valid.

## b. Uji Reliabilitas

Kami menyimpulkan reliabilitas tes karena hasil identik dicapai saat menilai kelompok yang sama pada periode lain. (Arikunto 2013: 221).

Rumus Spearman-Brown dapat digunakan dengan cara berikut untuk menilai reliabilitas tes:

$$r_{11} = \frac{2r_{\frac{1}{2}\frac{1}{2}}}{1 + r_{\frac{1}{2}\frac{1}{2}}}$$

Keterangan :

$r_{11}$  = koefisien reliabilitas yang sudah disesuaikan

$r_{\frac{1}{2}\frac{1}{2}}$  = korelasi antara skor-skor setiap belahan tes

Menurut Guilford dalam Jihad & Haris (2013) interpretasi nilai  $r_{11}$  adalah sebagai berikut:

$0,90 < r_{11} \leq 1,00$  = Sangat tinggi

$0,70 < r_{11} \leq 0,90$  = Tinggi

$0,40 < r_{11} \leq 0,70$  = Sedang

$0,20 < r_{11} \leq 0,40$  = Rendah

$0,00 < r_{11} \leq 0,20$  = Sangat rendah

## c. Tingkat Kesukaran Soal

Menurut Sudijono (2016: 371) bilangan menunjukkan Indeks kesukaran mengukur seberapa sulit atau mudah suatu soal. (*difficulty indeks*).

Untuk menghitung kesukaran bentuk tujuan dapat digunakan rumus kesukaran (TK) : (Arikunto, 2013: 93-208)

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = jumlah seluruh siswa

Adapun kriteria penafsiran tingkat kesukaran soal adalah:

Sebaiknya luangkan waktu Anda dengan pertanyaan P1.00-P.30. Soal-soal dari P.30 sampai P.70 lebih mudah dimoderasi. Semua pertanyaan dari P0.70 hingga P1.00 sangat sederhana.

d. Daya Pembeda

Dengan menggunakan berbagai pertanyaan, kami dapat mengidentifikasi siswa yang berprestasi di atas dan di bawah tingkat kelas. Semakin besar indeks daya pembeda suatu butir, semakin baik dalam memisahkan siswa yang telah mempelajari isi dari yang belum.

Untuk menghitung kekhasan setiap item, Anda dapat menggunakan rumus berikut: (Arikunto, 2013: 213).

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan:

J = jumlah peserta tes.

JA = banyaknya peserta kelompok atas.

JB = banyaknya peserta kelompok bawah.

BA = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar

BB = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

PA =  $\hat{A}/JA$  = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar (ingat, P sebagai indeks kesukaran).

PB =  $BB/JB$  = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Dengan klasifikasi daya pembeda:

D : 0,00 – 0,20 jelek (*poor*)

D : 0,20 – 0,40 cukup (*satisfactory*)

D : 0,40 – 0,70 baik (*good*)

D : 0,70 – 1,00 baik sekali (*excellent*)

D : negative, semuanya tidak baik, jadi semua butir soal yang mempunyai nilai D negative sebaiknya dibuang (Arikunto, 2013: 218)

e. Uji kesamaan dua rata-rata data / Uji beda

Untuk menentukan apakah ada perbedaan yang signifikan secara statistik antara kelompok eksperimen dan kontrol, tes ini membandingkan rata-rata masing-masing. Jika caranya serupa, maka kedua kelompok orang tersebut berada dalam situasi yang sama. Hipotesis kerjanya adalah:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan :

$\mu_1$  : Rata-rata data kelompok eksperimen

$\mu_2$  : Rata-rata data kelompok kontrol

Perbandingan Uji Sarana Signifikansi kesenjangan antara rata-rata distribusi ditentukan dengan menggunakan uji-t interval. Ini adalah prototipe sampel:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \text{ dengan } S^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan :

$t$  = statistik t

$\bar{X}_1$  = rata-rata hasil tes siswa pada kelas eksperimen

$\bar{X}_2$  = rata-rata hasil tes siswa pada kelas kontrol

$s_1^2$  = varians kelas eksperimen

$s_2^2$  = varians kelas kontrol

$n_1$  = banyaknya siswa pada kelas eksperimen

$n_2$  = banyaknya siswa pada kelas kontrol

Kriteria pengujian :

$H_0$  diterima, jika  $-t_{\text{tabel}} < t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$

$H_a$  diterima, jika  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$