

Pengembangan Media Pembelajaran Mata Kuliah Metode Penelitian Pada Mahasiswa S1-PGSD Universitas Terbuka Pokjar Pekalongan Lampung Timur

Ayyesha Dara Fayola*

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro

***Corresponding Author Email:** ayeshadara21@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the potential and conditions, Knowing the process of developing learning media, Knowing the effectiveness, feasibility and attractiveness of animated video learning media based on Microsoft Office Power Point. This research is a research and development (Research and Development) with 6 stages out of 10 Borg and Gall stages (Potentials and problems, data collection, product design, design validation, design revision and product trial) this research took place at the Open University Pokjar Pekalongan, East Lampung Regency for 6 months. The subjects of this study were 50 students of Semester V and BI 2 (conference class), two tutors for Research Methods courses and two validators of media and material experts. The research instrument uses a needs analysis questionnaire, media expert validation questionnaire, material expert, attractiveness, critical thinking ability. development. The result of this research and development is an animated video learning media product based on Microsoft office power point with posttest and pretest recapitulation results with N-gain 0.6 semester V and 0.7 semester BI (2) the criteria are quite effective. Then the results of the validation of the material, media, design obtained a score of 3.27 very interesting criteria. So based on this, animated video learning media is included in the appropriate category for use because it has fulfilled the learning needs of research methods courses at UT Pokjar Pekalongan, East Lampung.

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk Mengetahui potensi dan kondisi, Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran, Mengetahui efektivitas, kelayakan dan kemenarikan media pembelajaran video animasi berbasis Microsoft Office Power Point. Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan 6 tahap dari 10 tahap Borg and Gall yang (Potensi dan masalah, Pengumpulan data, Desain produk, Validasi desain, Revisi desain dan Uji coba produk) penelitian ini mengambil lokasi di Universitas Terbuka Pokjar Pekalongan Kabupaten Lampung Timur selama 6 bulan. Subjek penelitian ini adalah 50 mahasiswa Semester V dan BI 2 (Kelas konferensi), dua tutor mata kuliah Metode Penelitian serta dua validator ahli media dan materi. Instrumen penelitian menggunakan angket angket analisis kebutuhan, angket validasi ahli media, ahli materi, kemenarikan, kemampuan berpikir kritis. pengembangan. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah produk media pembelajaran video animasi berbasis Microsoft office power point dengan hasil rekapitulasi posttest dan pretest dengan N-gain 0,6 semester V dan 0,7 semester BI (2) kriteria cukup efektif. Kemudian hasil validasi materi, media, desain memperoleh skor 3,27 kriteria sangat menarik. Sehingga berdasarkan hal tersebut media pembelajaran video animasi termasuk dalam kategori layak digunakan karena telah memenuhi kebutuhan pembelajaran mata kuliah metode penelitian di UT Pokjar Pekalongan Lampung Timur

Article History

Received: 19-09-23
Reviewed: 24-01-23
Published: 25-01-23

Key Words

Learning media, animated videos, critical thinking skills

Sejarah Artikel

Diterima: 19-09-23
Direview: 24-01-23
Disetujui: 25-01-23

Kata Kunci

Media Pembelajaran, video animasi, kemampuan berpikir kritis

How to Cite: Fayola, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Mata Kuliah Metode Penelitian Pada Mahasiswa S1-PGSD Universitas Terbuka Pokjar Pekalongan Lampung Timur. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), 213-224. doi:<https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.5818>

 <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.5818>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](#).

Pendahuluan

Metode penelitian berbeda dengan metodologi penelitian. Metode penelitian adalah metode yang digunakan dalam aktivitas penelitian, misalnya mahasiswa melakukan penelitian guna Menyusun skripsi, tesis atau disertasi (Anggoro, 2014:4). Di semua perguruan tinggi disajikan mata kuliah Metode Penelitian, tidak terkecuali di Universitas Terbuka. Mata kuliah Metode Penelitian Pendidikan ini merupakan Mata Kuliah Dasar Keahlian (MKDK), yang mengupas tiga unsur penting dalam Langkah-langkah metodis sebuah penelitian, yaitu segala sesuatu yang berkaitan dengan masalah yang dihadapi manusia secara ontologis. (Anggoro, 2014:3).

Pentingnya peranan mata kuliah metode penelitian juga terlihat pada pengaruhnya terhadap mata kuliah lain. Contohnya mata kuliah PKM (Pemantapan Kemampuan Mengajar), TAP (Tugas Akhir Program), PKP (Pemantapan Kemampuan Profesional) atau skripsi. (Mardalis, 2014:30). Universitas Terbuka (UT) merupakan universitas yang memiliki system belajar jarak jauh yaitu system pembelajaran tutorial, yang terdiri dari dua macam, yaitu tutorial tatap muka (TTM) dan tutorial online (selanjutnya disebut tuton). (Susanti, 2012). Salah satu kelemahan penyelenggaraan system pendidikan terbuka dan jarak jauh (PTJJ) adalah rendahnya interaksi langsung antar pengajar (dalam PTJJ biasa disebut tutor) dengan peserta didik. Menurut (Lestari, 2013) kurangnya interaksi antara pengajar dan peserta didik ini dapat dijumpai dengan memanfaatkan media pembelajaran yang disampaikan serta memperoleh umpan balik terhadap respons tersebut dalam waktu yang relative cepat.

Namun saat ini, proses pembelajaran yang dilakukan di kampus khususnya UT Pokjar Pekalongan masih berpusat pada tutor (teacher centered). Media Pembelajaran yang disediakan oleh UT dalam hal ini CD Interaktif dan Modul kurang menarik karena desainnya terlalu monoton, Ketika pembelajaran berlangsung mahasiswa hanya membaca modul UT atau menyimak penjelasan dari tutor. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan tutor mata kuliah metode penelitian, disimpulkan bahwa kemampuan berpikiran kritis mahasiswa terhadap mata kuliah Metode Penelitian pada Kegiatan Belajar 1 dan 2 tentang “ Ruang Lingkup dan Tujuan Penelitian Pendidikan” bisa dikatakan masih rendah. Banyak yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan saat kuis yaitu 70, khususnya pada Pokoknya Bahasan “Ruang Lingkup dan Tujuan Penelitian Pendidikan” yang tercermin dari data rata-rata nilai kuis 1, 2, dan 3 mahasiswa Pokjar Pekalongan yang dihimpun pada mata kuliah Metode Penelitian tahun Akademik 2020/2021.1. yakni 56% dari 50 orang mahasiswa memperoleh nilai dibawah KKM yang diharapkan yaitu 70, dan 80% mahasiswa masih kebingungan untuk menganalisis serta memecahkan masalah pembelajaran yang dialami dikelas

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (RND). Prosedur yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah 6 tahap dari 10 tahap Borg and Gall yang sudah dimodifikasi oleh sugiyono (2010). Hal ini dilakukan karena keterbatasan, baik dari segi waktu maupun biaya pada penelitian ini. Adapun Langkah-langkah nya yaitu:

(1) Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain Produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk. Penelitian ini dilaksanakan selama 6 bulan dimulai pada bulan Juni-November 2020 dengan subyek penelitiannya adalah Mahasiswa S1-PGSD Universitas terbuka UPBJJ-UT Bandar Lampung Pokjar Pekalongan Lampung Timur dengan jumlah 50 mahasiswa pada mata kuliah metode penelitian. Adapun faktor yang diteliti adalah kemampuan berpikir mahasiswa.

Penelitian pengembangan ini menggunakan instrument penelitian berupa angket atau kuisioner. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket penilaian media pembelajaran. Angket ini diberikan kepada ahli materi dan ahli media pembelajaran serta mahasiswa untuk mengetahui kelayakan media. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini merupakan adaptasi dari penilaian Media pembelajaran video animasi oleh Tri Cipto Tunggul Wardoyo (2015).

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Hasil Penelitian

1. Kondisi dan Potensi untuk Pengembangan Media Pembelajaran

Sebelum dilakukan pengembangan terhadap Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah Metode Penelitian, terlebih dahulu dilakukan pengumpulan data melalui observasi, FGD (Focus Group Discussion), untuk mendapatkan saran dari ahli media, ahli materi, dan observer sebagai acuan merevisi produk media yang telah dibuat dan tingkat kebutuhan mahasiswa dan tutor terhadap produk yang dikembangkan.

Berdasarkan Observasi yang dilakukan di Pokjar Pekalongan Lampung Timur menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas, tutor hanya menggunakan Modul dari UT saja sebagai sumber belajar yang dianjurkan untuk mahasiswa tidak divariasi dengan media pembelajaran lainnya yang lebih menarik. Hal ini membuat mahasiswa merasa jenuh saat pembelajaran berlangsung karena hanya diminta untuk membaca modul dari pertemuan ke-1 hingga pertemuan ke-8. Mahasiswa antusias saat tutor melibatkan mereka secara aktif dalam pembelajaran.

Selain itu hasil wawancara terhadap Tutor Metode Penelitian, menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konsep mahasiswa di UT Pokjar Pekalongan Kab. Lam-Tim belum diberdayakan dengan baik. Sedangkan sistem pembelajaran yang mengarahkan keterpusatan kepada siswa (students centered) dengan bantuan Media Pembelajaran "Video Animasi" berbasis Microsoft Office Power Point akan dapat menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas dan melatih kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran maupun dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

a. Validasi Produk

Validasi Produk merupakan langkah untuk menilai apakah rancangan pengembangan produk, dalam hal ini sudah cukup dikatakan layak sebelum uji coba produk. Setelah desain produk selesai, kemudian dilakukan penilaian oleh para ahli materi dan ahli media. Berikut adalah penyajian data penilaian angket validasi ahli materi/media dan ahli desain.

1) Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

Data validasi ahli desain diperoleh dengan menggunakan kuisioner skala likert dengan 4 skala. Hasil data penilaian ahli desain dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil validasi ahli desain media pembelajaran video animasi

No	Pertanyaan	Nilai
TAMPILAN		
1	Teks dapat terbaca dengan baik	4
2	Pemilihan grafis <i>background</i>	3
3	Ukuran teks dan jenis huruf	3
4	Warna dan grafis	2
5	Gambar pendukung	3
6	Sajian animasi	3
7	Sajian Video	3
8	Suara terdengar jelas	3
9	Kejelasan uraian materi	4
10	Kejelasan petunjuk	4
PEMOGRAMAN		
11	Penempatan dan penggunaan <i>button</i>	3
12	Kemudahan penggunaan media	4
	Jumlah	39
	Rata-rata	3,25
	Nilai maksimal	48

Adapun data kualitatif yang didapatkan berdasarkan komentar dan saran dari ahli desain media terhadap media pembelajaran video animasi adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Saran perbaikan ahli desain media pembelajaran terhadap video animasi

No	Komponen	Komentar
1	Warna dan Grafis	Sebaiknya gunakan warna yang kontras dan tidak tabrakan dengan slide selanjutnya dan warna tulisan yg di gunakan (Gambar 4.1)
2	Ukuran Teks dan Jenis Huruf	Ukuran huruf jangan terlalu kecil dan gunakan jenis huruf standar dan warna tulisan yang standar, agar bisa dibaca dengan jelas. (Gambar 4.4 a & b)

Berdasarkan Tabel diatas Penilaian ahli desain mendapat rerata skor 3,25 masuk dalam kategori “sangat layak”. Dan dari 12 indikator penilaian aspek media pembelajaran terdapat beberapa 4 indikator yang mendapatkan penilaian tertinggi dibandingkan dengan indikator lain yaitu mendapat skor 4,00 yang termasuk kategori “sangat menarik”. Sedangkan 8 indikator lainnya memperoleh skor 3,00 termasuk kategori “menarik”.

2) Validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai apakah rancangan pengembangan video animasi berbasis *microsoft power point* untuk meningkatkan berpikir kritis mahasiswa sudah dikategorikan sebagai pembelajaran yang layak.. Hasil Validasi dapat dilihat pada Table 3 dibawah ini.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Skor
Pewarnaan		
1. Kombinasi warna menarik		4
2. Kesesuaian dari penyajian gambar dan materi yang dibahas		4
Pemakaian Kata Dan Bahasa		
3. Menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)		3
4. Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa		4
5. Kesantunan penggunaan Bahasa		4
6. Ketepatan dialog/teks dengan cerita/materi		4
Tampilan Pada Layar		
7. Desain gambar memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat belajar		3
8. Tipe huruf yang digunakan terlihat jelas dan terbaca		4
9. Kesesuaian warna tampilan dan background		4
Penyajian		
10. Penyajian media video mendukung siswa untuk terlibat dalam pembelajaran		3
11. Penyajian media video dilakukan secara runtut		3
12. Penyajian gambar menarik		4
13. Suara video yang digunakan jelas.		4
14. Antara animasi/video dengan suara sesuai		4
Jumlah		52
Rata-rata		3,7
Nilai maksimal		56

Berdasarkan tabel di atas Penilaian ahli media mendapa rerata skor 3,7 masuk dalam kategori “sangat layak”. Dari 14 indikator penilaian dari aspek pewarnaan, pemakaian kata dan bahasa, tampilan pada layer mendapatkan penilaian tertinggi yaitu dengan skor 4,00 termasuk kategori sangat menarik dibandingkan dengan indikator lain yaitu mendapat skor 3,00 yang termasuk kategori “menarik”.

3) Validasi Ahli Materi

Menurut pendapat ahli, media pembelajaran video animasi yang dikembangkan relevan dengan kompetensi dasar serta kegiatan pembelajaran sehingga membantu mahasiswa dalam memahami materi berdasarkan skor yang diperoleh, maka media Pembelajaran. Revisi dari ahli materi Ibu Dr. Ratini, M.Pd disajikan dalam Tabel 4

berikut :

Tabel 4. Hasil validasi ahli materi terhadap video animasi

No.	PernyataanAspek Rekayasa Media	Skor	Kriteria
1	Kesesuaianisi dengan KompetensiDasar (KD) dan Tujuan Pembelajaran.	4,00	Sangat baik
2	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	4,00	Sangat baik
3	Penyajian materi secara detail.	3,00	Cukup baik
4	Kejelasan topic pembelajaran.	3,00	Sangat baik
5	Keruntutan materi.	3,00	Sangat baik
6	Cakupan materi.	3,00	Cukup baik
7	Ketuntasan Materi.	4,00	Sangat baik
8	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif mahasiswa UT Pokjar Pekalongan Raya	4,00	Sangat baik
9	Keterkaitan contoh kasus dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar	4,00	Sangat baik
10	Kejelasan contoh yang diberikan.	4,00	Sangat baik
11	Ketepatan materi dan contoh untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis.	3,00	Sangat baik
12	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan Tujuan pembelajaran.	4,00	Sangat baik
13	Interaksi pengguna dan latihan dalam media	3,00	Cukup baik
14	Ketepatan contoh kasus dengan materi.	4,00	Sangat baik
15	Muatan aspek kognitif, psikomotor dan afektif pada materi yang disampaikan	3,00	Cukup baik
	Skor Keseluruhan	53,00	Sangat baik
	Rata-rata Keseluruhan	3,53	Sangat baik

Pada diagram diatas dapat dilihat bahwa penilaian kelayakan oleh ahli media terdapat 15 indikator yang dinilai. Dari 15 indikator penilaian dari aspek materi terdapat 8 indikator yang mendapatkan penilaian tertinggi yaitu dengan skor 4,00 termasuk kategori sangat menarik dan ada 7 indikator lain yaitu mendapat skor 3,00 yang termasuk kategori “menarik”. Berikut ini hasil rekapitulasi uji ahli disajikan dalam bentuk Tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi Uji Ahli Desain, Media, dan Materi

No	JENIS VALIDASI	Total skor	Rata-rata	Presentase	Kategori
1	Validasi Desain	39	3,25	81%	Sangat Layak
2	Validasi Media	52	3,71	93%	Sangat Layak
3	Validasi Materi	53	3,53	88%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji validasi ahli materi, desain, dan media tersebut dinyatakan sangat layak digunakan dengan perbaikan di beberapa bagian untuk penyempurnaan hasil video animasi.

b. Revisi Produk

Setelah dilakukan uji coba lapangan, media yang dikembangkan ini mengalami revisi sesuai dengan analisis hasil uji coba lapangan. Revisi ini dilakukan selama proses pengembangan agar media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan tujuan pengembangan yang telah disusun.



Gambar 1. Tampilan video setelah direvisi

Berdasarkan data hasil pengisian angket oleh tutor maka didapatkan nilai praktis dari media pembelajaran secara keseluruhan sebesar 82.. Hasil analisis data praktikalitas media pembelajaran oleh tutor untuk masing-masing item pernyataan angket disajikan pada Tabel 6 berikut:

Tabel 6. Data praktikalitas dari respon tutor

No	Item	Nilai Praktikalitas	Interprestasi
1	Kemudahan penggunaan media	100	Sangat praktis
2	Efisiensi waktu	60	Cukup praktis
3	Mudah diinterpretasikan	80	Praktis
4	Kesesuaian dengan materi	80	Praktis

5	Daya tarik	80	Praktis
6	Dapat digunakan secara mandiri	90	Sangat praktis
Total		82	Sangat praktis

c. Data Respon Mahasiswa

Data respon mahasiswa merupakan data hasil pengisian angket praktikalitas oleh mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran video animasi. Berdasarkan analisis data hasil pengisian angket oleh mahasiswa, maka didapatkan nilai praktis dari media pembelajaran secara keseluruhan sebesar 93. maka praktikalitas media pembelajaran berdasarkan penilaian mahasiswa berada pada taraf sangat praktis.

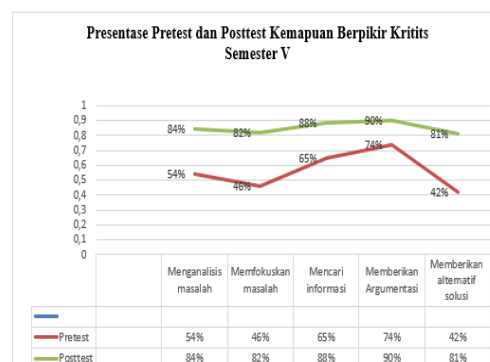
Tabel 7. Data praktikalitas dari respon tutor

No	Item	Nilai Praktikalitas	Interprestasi
1	Kenudahan penggunaan media	94	Sangat praktis
2	Efisiensi waktu	89	Sangat praktis
3	Kesesuaian dengan materi	86	Sangat praktis
4	Daya tarik	96	Sangat praktis
5	Dapat digunakan mandiri	98	Sangat praktis
Total		93	Sanagat praktis

Berdasarkan tabel hasil analisis data pada tabel diatas, maka dapat diketahui bahwa 5 item pernyataan angket berada pada taraf sangat praktis serta didukung dengan nilai total praktikalitas media pembelajaran yang berada pada taraf sangat praktis, dengan demikian maka media pembelajaran video animasi sangat praktis digunakan oleh mahasiswa.

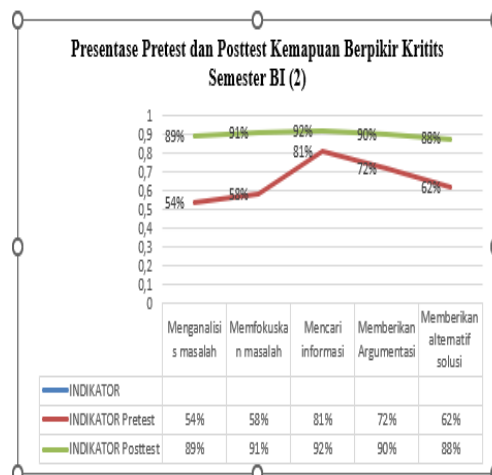
1. Hasil Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap tutor metode penelitian dan beberapa mahasiswa dalam materi Ruang Lingkup dan Tujuan Penelitian Pendidikan belum menampilkan hasil yang baik.



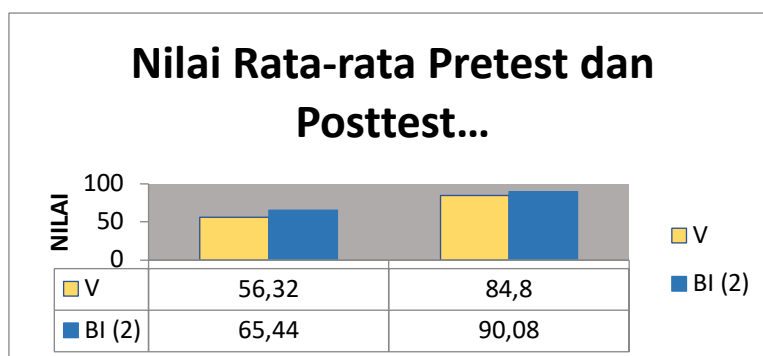
Gambar 2. Presentase pretest dan posttest

Pada gambar 2 juga dijelaskan bahwa indikator yang sebelum nya rendah setelah menggunakan media pembelajaran video animasi power point menjadi kriteria tinggi dan sangat tinggi. Artinya mahasiswa yang mendapat nilai di bawah KKM berkurang.



Gambar 3. Presentase rata-rata kemampuan berpikir kritis

Pada gambar 3 menjelaskan bahwa presentase rata-rata kemampuan berpikir kritis mahasiswa sebelum diberikan pembelajaran dengan menggunakan produk video animasi berbasis microsoft power point ada tiga indikator juga yang mendapat kriteria berpikir kritis rendah yaituhana 54%, 58% dan 62% yaitu indicator memfokuskan, indikator memberikan alternatif solusi. Tapi setelah diberikan perlakuan maka indikator yang sebelum nya enda menjadi kriteria baik.



Gambar 4. Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest Semster V dan BI (2)

Berdasarkan gambar 3 bahwa untuk semester V rata-rata skor pretest nya 56,32 % kategori rendah, BI(2) 65,44% kategori sedang, setelah menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis microsoft power point mengalami peningkatan menjadi 84,8% untuk semester V kategori tinggi, dan 90,08% untuk BI(2) kategori sangat tinggi.

2. Efektivitas Video Animasi Berbasis Microsoft Office Power Point

Menurut Soemadi Suryabrata (2002: 8) efektivitas diartikan sebagai tindakan atau usaha yang membawa hasil. Keefektifan juga dapat dikatakan tercapainya sebuah tujuan untuk bidang tertentu. pembelajaran dikatakan efektif jika memenuhi syarat Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Tabel 8. Hasil kriteria N-Gain Semester V

Kriteria N-gain Semester v	
Rata-rata Skor pretest	56,32
Rata-rata Skor posttest	84,4
Skor maksimal	100
Nilai G	0,6
kriteria	Cukup Efektifitas

Tabel 9. Hasil Kriteria N-gain Semester BI(2)

Kriteria N-gain Semester BI(2)	
Rata-rata Skor pretest	65,44
Rata-rata Skor posttest	90,08
Skor maksimal	100
Nilai G	0,7
kriteria	Cukup Efektifitas

Berdasarkan Tabel diatas menjelaskan bahwa skor N-gain pada semester V yaitu 0,6 dan pada semester BI(2) 0,7, artinya media pembelajaran video animasi berbasis *microsoft power point* cukup efektifitas dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa S1-PGSD UT Pokjar Pekalongan.

3. Kemenarikan Video Animasi Berbasis Microsoft Office Power Point

Menurut Rivai (2013) pembelajaran memiliki daya tarik apabila; 1) menyediakan tantangan dan memberikan harapan yang tinggi, 2) memiliki relevansi dan keaslian pengalaman mahasiswa atau peserta, 3) memiliki elemen yang menyenangkan dan melibatkan emosional.

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket yang diterima maka dapat diketahui bahwa video animasi dalam kategori “sangat menarik” untuk digunakan oleh mahasiswa dalam pembelajaran. Berikut ini merupakan hasil uji daya tarik video animasi berdasarkan angket yang diberikan kepada peserta didik dalam uji lapangan.

Tabel 10. Rekapitulasi hasil angket daya tarik video animasi

Semester	Rata-rata Skor	Klasifikasi
V	3,17	Menarik
BI (2)	3,36	Sangat Menarik
Rata-rata	3,27	Sangat Menarik

Jika dilihat berdasarkan hasil analisis diperoleh skor rata-rata daya tarik produk adalah 3,27 dan termasuk kategori sangat baik/ sangat menarik. Video animasi berbasis *microsoft power point* ini merupakan sebuah sarana yang sangat layak dan tepat untuk membantu tutor/ dosen dalam upaya meningkatkan kemampuan

berpikir kritis mahasiswa terhadap mata kuliah metode penelitian.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran “video animasi” pada materi Ruang Lingkup dan Tujuan Penelitian Pendidikan dengan berbasis Microsoft Power Point untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa semester V dan BI(2) UT Pokjar Pekalongan Tahun Akademik 2020/2021 mengadaptasi dari prosedur pengembangan RnD yakni proses Penelitian & Pengumpulan Informasi Awal, Perencanaan/Planning Pengembangan Format Produk Awal, validasi produk, uji coba produk, revisi produk Pembuatan video ini menggunakan microsoft power point dengan menyesuaikan standar kompetensi dan kompetensi dasar serta silabus dalam menyusun materi yang akan di tampilkan dalam video. Tahap selanjutnya dilakukan validasi instrumen penilaian produk oleh dosen ahli pembelajaran.

Video animasi berbasis microsoft power point dapat dipergunakan oleh mahasiswa sebagai sumber belajar tambahan untuk memahami materi pokok ruang lingkup dan tujuan penelitian pendidikan karena bahan ajar ini sangat mudah digunakan, menarik dan dapat melibatkan mahasiswa secara aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa.

Berdasarkan hasil yang diperoleh setelah dilakukan uji coba produk video animasi berbasis Microsoft office power point pada mahasiswa UT semester V dan BI(2) mengalami peningkatan yaitu dari 56,32 pada semester V menjadi 84,8 kategori sangat tinggi. Kemudian pada semester BI (2) mengalami peningkatan dari 65,4. Soal-soal evaluasi pada video animasi berbasis microsoft office power point pada penelitian ini mengukur 5 indikator berpikir kritis menurut Ma’rifah (2014) yaitu: Menganalisis masalah, memfokuskan masalah, mencari informasi, memberikan argumentasi dan memberikan alternatif solusi

Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian adalah terdapat potensi dan kondisi UT Pokjar Pekalongan sangat mendukung dan memungkinkan untuk dilakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran “video animasi” berbasis microsoft power point untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa PGSD UT Pokjar Pekalongan Lampung Timur. Proses pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis microsoft power point untuk.

Saran

Adapun saran-saran yang dapat diberikan berkaitan dengan video animasi berbasis microsoft power point pada materi ruang lingkup dan tujuan penelitian pendidikan adalah sebagai berikut: (1) Untuk Pengelola UT Pokjar Pekalongan Raya Kab. Lam-Tim diharapkan kedepannya dapat lebih memberdayakan keterampilan kemampuan berpikir kritis mahasiswa; (2) Pendidik dapat menggunakan video animasi berbasis microsoft power point pada materi pokok lain sebagai sumber belajar untuk membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa

Daftar Pustaka

- Andrizal, A., & Arif, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Sistem E-Learning Universitas Negeri Padang. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 17(2), 1-10.
- Anggraini, R. H. (2018). Implementasi Klasifikasi Media dalam Pembelajaran. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Anggoro Toha M, dkk. (2014). Metode Penelitian. Tangerang Selatan. Universitas Terbuka.
- Darmayanti, T., & Sumantri, D. E. (2004). Pengembangan tutorial melalui media telepon pada pendidikan jarak jauh (studi kasus di FISIP Universitas Terbuka). *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, 5(2), 108-127
- Erman, S. (2013). Model belajar dan pembelajaran berorientasi kompetensi siswa. *Jurnal Pendidikan dan Budaya Generated*, 12(9), hlm: 239
- Haryani, D. (2011). Pembelajaran matematika dengan pemecahan masalah untuk menumbuhkan kembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. In *Prosiding*
- Heong, Y.M., Yunos, J.M., Hassan, R.B., Othman, W.B., Kiong, T.T. (2011). The Perception of The Level Of Higher Order Thinking Skills among Technical Education Student. *International Conference on Social Science and Humanity Journal. Faculty of Technical Education, Universiti Tun Hussein Onn Malaysia*, 5 (2), hlm: 282
- Lestari, I. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Dengan Memanfaatkan Geogebra Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.01 No.1, hlm: 6
- Maharani, M., Supriadi, N., & Widiyastuti, R. (2018). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Kartun untuk Menurunkan Kecemasan Siswa. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(1), 101-106.
- Mardalis. (2014). Metode Penelitian. Ed. 1, Cet. 13. Jakarta. Bumi Aksara. hlm: 30
- Marjito, E. R. (2016). Pengaruh Penggunaan Power Point Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Kemerdekaan Indonesia Di Program Studi Pendidikan Sejarah IKIP PGRI Pontianak. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 2(2), 146-157.
- Ma'rifah, N. (2014). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Cooperative Tipe Think Pair Share dalam Pembelajaran Pkn Siswa Kelas V SD Negeri 3 Puluhan Trucuk Klaten. Skripsi S1. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Marzuki, Saleh, H.M, (2012), Pendidikan Non Formal, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rivai, A. (2013). Teknologi Pengajaran. Sinar Baru Algensindo: Jakarta. hlm: 200.
- Sari, E. I. P. (2018). Penggunaan MultiMedia Interaktif MacroMedia Flash Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pengaruh Gaya Terhadap Bentuk Dan Gerak Suatu Benda (Penelitian Pada Siswa Kelas V SDN Losari 153 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017). Karya Ilmiah Mahasiswa Progd Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP, 2(2), hlm: 75-76
- Sihotang, Kasdin; Febiana, Rima. K; Benyamin, Molan; dkk. (2012). *Critikal Thinking*. Jakarta. Pustaka Sinar Harapan. Hlm: 2
- Sugiono. (2019). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D). Bandung: Penerbit ALFABETA