

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* (PJBL) BERBASIS *DESIGN THINKING* BERBANTUAN MEDIA TIKTOK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA MAHASISWA

PUTU ANDYKA PUTRA GOTAMA

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancang bangun, validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya model. Dalam penelitian ini digunakan desain penelitian pengembangan atau *Research and Development* dengan desain ADDIE yang melibatkan 33 orang sebagai subjek penelitian. Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji validitas yaitu *Lawshe Content Validity Ratio* dan *Content Validity Indeks*. Kepraktisan diuji dengan Skor rata-rata dan kriteria Kepraktisan Perangkat Pembelajaran dari Guilford. Efektivitas dilakukan dengan *pre-experimental* dengan *One group pretest-posttest design* serta memakai uji normalitas *Shapiro-Wilk Test*, uji hipotesis dengan *Wilcoxon Signed Rank Test* untuk skala terbatas dan *Paired Sample T-Test* untuk skala luas yang dilanjutkan dengan uji *effect size*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) rancang bangun model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis *Design Thinking* dengan berbantuan media TikTok memiliki tujuh fase dan dengan produk berupa buku panduan implementasi; (2) model ini memiliki validitas sangat tinggi yaitu Konstruksi sebesar 1 dengan rata-rata 97 dan konten/materi sebesar 1 dengan rata-rata 98,6; (3) model ini masuk ke dalam kategori sangat praktis dari uji pada kelompok kecil, sedang, dan besar yaitu dosen dengan skor rata-rata 3,68, 3,76, 3,80 dan mahasiswa dengan skor rata-rata 3,51, 3,71, 3,80; (4) model ini efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa dengan *efek size* sebesar 0,86 yang termasuk dalam kategori *large effect* sehingga layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Design Thinking, Keterampilan Berbicara, Media TikTok, Model Project Based Learning*

**DEVELOPMENT OF PROJECT BASED LEARNING (PBL) MODEL BASED
ON DESIGN THINKING ASSISTED BY TIKTOK MEDIA TO IMPROVE
STUDENTS' SPEAKING SKILLS**

PUTU ANDYKA PUTRA GOTAMA

ABSTRACT

This study aims to establish the design, validity, practicality and effectiveness of the model. This study used a research and development design based on the ADDIE model, involving 33 participants. The data analysis techniques used to test validity were the Lawshe Content Validity Ratio and the Content Validity Index. Practicality was tested using the mean score and Guilford's criteria for the practicality of learning tools. Effectiveness was assessed using a pre-experimental, one-group pretest-posttest design, employing the Shapiro-Wilk normality test, hypothesis testing with the Wilcoxon Signed Rank Test for limited scales and the Paired Sample T-Test for broad scales, followed by an effect size test. The results of this study indicate that (1) The design of a Project Based Learning (PjBL) model based on Design Thinking and utilising TikTok media has seven phases and an implementation guidebook as its output; (2) this model has very high validity, with a construct validity score of 1 and an average of 97, and a content validity score of 1 with an average of 98.6; (3) this model is categorized as very practical based on tests conducted on small, medium, and large groups, with lecturers scoring an average of 3.68, 3.76, and 3.80, and students scoring an average of 3.51, 3.71, and 3.80; (4) this model is effectively improving students' speaking skills with an effect size of 0.86, which is classified as a large effect, therefore it is suitable to be implemented in the learning process.

Keywords: *Design Thinking, Speaking Skills, TikTok Media, Project-Based Learning Model*

