

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan kuantitatif merupakan proses berlandaskan filsafat positivisme untuk mencari pengetahuan yang digunakan guna mempelajari suatu populasi atau sampel tertentu umumnya data akan berbentuk angka-angka atau data bersifat kuantitatif atau statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2011). Ciri dari pendekatan kuantitatif adalah hubungan peneliti dengan subjek penelitian relatif jauh agar menjaga objektivitas dan penelitian bertujuan untuk menguji teori atau hipotesis dimana konsep atau teori yang telah dikumpulkan akan dibuktikan dengan data yang dikumpulkan saat terjun di lapangan (Wekke, 2019, hlm. 56). Berdasarkan penelitian yang akan dibahas, maka pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif.

Pendekatan kuantitatif dapat menjadi jenis penelitian yang menghasilkan temuan baru dengan prosedur statistik dari sebuah pengukuran yang akan dianalisis dengan alat uji statistik menggunakan teori yang objektif (Jaya, 2020, hlm. 12). Tujuan dari penelitian kuantitatif adalah untuk dapat mengetahui kondisi populasi dan kecenderungannya lalu dianalisis berdasarkan analisis statistik yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh kepercayaan, manfaat yang dirasakan, dan motivasi (Jannah, 2019, hlm. 8). Berdasarkan pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan yang disampaikan secara kuantitatif berupa angka-angka untuk membuktikan suatu hipotesis atau dugaan sementara mengenai penelitian yang akan dilaksanakan.

Dalam penelitian ini, pendekatan kuantitatif ditujukan untuk mengetahui dan menghitung keefektifitas kegiatan melukis menggunakan teknik *finger painting* dengan peningkatan kreativitas dalam melukis pada siswa kelas 1 SD yang dimulai dari kegiatan *pretest* atau sebelum diberi perlakuan sampai ke kegiatan *posttest* atau setelah diberi perlakuan.

3.2 Desain Penelitian

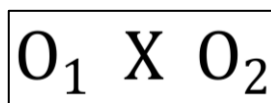
Penelitian menggunakan jenis penelitian eksperimen yang digunakan untuk mencari suatu pengaruh atau efektifitas perlakuan tertentu dalam kondisi

terkendalikan yang tidak mempunyai variabel kontrol sehingga berpengaruh terhadap terbentuknya variabel independen (Lestari & Yudhanegara, 2015, hlm. 121). Penelitian eksperimen yang dimaksud adalah eksperimen semu (*quasi eksperimen*) yaitu *pre-experimental* dengan desain *pre-eksperimen one group pretest-posttest*. Desain ini menjelaskan sebuah tipe awal-akhir kelompok tunggal sehingga digunakan apabila menggunakan satu kelompok yang akan diberikan sebuah perlakuan yang nantinya dimaksudkan untuk membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberikan sebuah perlakuan (Arikunto, 2010, hlm. 124).

Pola penelitian pada desain ini menerapkan pada kelompok tersebut pada tipe awal yang diberikan *pretest* (O_1), lalu diberikan sebuah perlakuan atau *treatment* (X), dan terakhir diberikan *posttest* (O_2) sehingga dengan begitu data yang diperoleh lebih akurat karena hasil dapat dilihat dari perbandingan data nilai *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah diberi perlakuan (Sugiyono, 2013, hlm. 74). Desain ini akan sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui keefektifitasan teknik *finger painting* terhadap kreativitas dalam melukis siswa kelas 1 SD. Dimana terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Pada penelitian ini variabel bebas adalah teknik *finger painting* sedangkan variabel terikat yaitu kreativitas dalam melukis.

Desain ini diharapkan dapat menjadi pegangan untuk menghasilkan data yang akurat mengenai kreativitas dalam melukis melalui teknik *finger painting* siswa kelas 1 SD.

Rancangan penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3. 1 Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest*

Keterangan :

O_1 = *Pretest* (sebelum diberikan perlakuan)

X = Pemberian perlakuan

O_2 = *Posttest* (sesudah diberikan perlakuan)

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

Partisipan merupakan seorang informan yang menjadi sumber dalam pengumpulan data dalam sebuah penelitian. Populasi adalah wilayah generalisasi

dari sejumlah data yang jumlahnya sangat luas yang kemungkinan orang tersebut memiliki karakteristik tertentu untuk dipelajari menjadi objek yang akan diteliti (Purwanza dkk., 2022, hlm. 43). Sedangkan sampel merupakan bagian dari populasi yang diambil peneliti (Amin dkk., 2023, hlm. 19) Proses pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik ini merupakan sumber data dengan pertimbangan tertentu dimana di dalamnya terdapat permasalahan atau keterangan-keterangan yang dibutuhkan peneliti. Ciri-ciri dari teknik *purposive sampling* yaitu sumber data disesuaikan dengan kebutuhan dan sumber data dipilih sampai jenuh, sehingga informan dianggap cukup apabila data sudah mencapai taraf jenuh (Sugiyono, 2014, hlm. 214). Oleh karena itu selain menggunakan teknik *purposive sampling*, secara tidak langsung digunakan pula teknik sampling jenuh. Sampling jenuh yaitu teknik pengambilan jumlah sampel yang sesuai dengan semua anggota populasi (Amin dkk., 2023, hlm. 23).

Dalam penelitian ini, populasi yang terlibat untuk menjadi subjek yang akan diteliti yaitu siswa SD fase A kelas 1 di salah satu SD Negeri Sukamaju 1 yang berada di Kota Cimahi. Populasi dipilih berdasarkan hasil analisis konten pada capaian pembelajaran kurikulum merdeka, bahwasannya materi pada fase A melibatkan unsur atau elemen dalam seni rupa berupa garis, bentuk, dan warna. Adapun sampel yang ditentukan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa jenjang kelas 1 di SD Negeri Sukamaju 1 dengan jumlah siswa sebanyak 43 siswa. Akan tetapi sampel akhir yang digunakan dalam penelitian berjumlah 38 siswa. Hal ini disebabkan karena 1 siswa tidak hadir saat *pretest* dan *posttest*, 2 siswa tidak hadir saat *pretest*, dan 2 siswa tidak hadir saat *posttest*.

Selain itu terdapat pertimbangan bahwa kelas 1 SD memenuhi kriteria dalam penelitian ini yaitu pada target capaian setiap tahunnya, kelas 1 SD sudah dapat mengenali dan menggunakan aneka jenis garis, bentuk, dan wana serta mengenali karakteristik alat dan bahan yang digunakan dalam berkarya. Dari target capaian tersebut, kegiatan melukis dengan teknik *finger painting* sangat tepat bila diterapkan pada jenjang kelas 1 SD.

3.4 Tempat dan Waktu Penelitian

Berikut penjabaran mengenai tempat dilaksanakannya penelitian dan partisipan yang terlibat dalam penelitian:

3.4.1 Tempat Penelitian

Dalam penelitian ini tempat penelitian ditetapkan di SD Negeri Sukamaju 1 Kota Cimahi yang berlokasi di Kelurahan Padasuka, Kecamatan Cimahi Tengah, Kota Cimahi. Tempat penelitian ditentukan atas beberapa pertimbangan yang ditentukan oleh peneliti seperti kesesuaian jumlah siswa dan permasalahan dalam penelitian ini.

3.4.2 Waktu Penelitian

Rangkaian keseluruhan penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari-Juli. Dalam waktu penelitian tersebut meliputi penyusunan laporan awal, pengumpulan alat serta perangkat pembelajaran, penelitian di tempat (pemberian *pretest*, pembelajaran sebagai *treatment*, dan pemberian *posttest*), dan hingga akhir mengolah data.

Tabel 3. 1 Jadwal Kegiatan Penelitian

Pertemuan	Hari, Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	Senin, 20 Mei 2024	07.30 – 09.30	Memberikan <i>pretest</i> , yaitu kegiatan melukis dengan teknik <i>finger painting</i> sebelum diberikan <i>treatment</i>
2	Selasa, 21 Mei 2024	07.15 – 08.30	Melaksanakan <i>treatment</i> , yaitu kegiatan demonstrasi yang dilakukan guru kemudian diikuti oleh siswa
		08.30 – 09.30	Memberikan <i>posttest</i> , yaitu kegiatan melukis dengan teknik <i>finger painting</i> setelah diberikan <i>treatment</i>

3.5 Prosedur Penelitian

3.5.1 Tahap Persiapan

Pada tahap ini akan menjadi langkah awal dalam melakukan penelitian. Terdapat beberapa langkah dalam tahap persiapan dalam penelitian ini:

- a. Menentukan masalah yang akan dicari solusi dan diukur kebenarannya

dalam penelitian ini

- b. Melakukan studi literatur untuk memperkuat dasar teori yang akan digunakan dalam penelitian
- c. Studi pendahuluan dengan melihat kondisi di lapangan secara langsung mengenai permasalahan yang akan diteliti
- d. Merumuskan masalah sesuai dengan data yang ingin diperoleh
- e. Membuat hipotesis atau dugaan sementara
- f. Memilih pendekatan penelitian dan desain penelitian
- g. Menentukan populasi dan sampel yang ingin dijadikan sebagai sumber data penelitian
- h. Menentukan teknik dan instrumen penelitian
- i. Melakukan uji coba instrumen penelitian
- j. Menganalisis hasil uji coba instrumen

3.5.2 Tahap Pelaksanaan

- a. Melakukan pelaksanaan *pretest* dengan melakukan kegiatan melukis menggunakan teknik *finger painting* untuk mengetahui kondisi awal kreativitas siswa dalam melukis
- b. Memberikan perlakuan dengan melakukan pembelajaran dengan melakukan demonstrasi secara langsung oleh peneliti kemudian siswa mengikuti bersama-sama.
- c. Melakukan *posttest* untuk mengetahui kreativitas siswa setelah mendapatkan perlakuan dan membandingkan hasil yang didapat saat melakukan *pretest* dan *posttest*.

3.5.3 Tahap Akhir

- a. Mengolah data dengan analisis data penelitian dari data yang telah dikumpulkan yaitu dengan menghitung skor atau nilai yang didapatkan siswa dalam rubrik penilaian keterampilan dan analisis data statistika dengan bantuan IBM SPSS *Statistic 27*
- b. Membahas hasil temuan penelitian secara umum yang nampak dari hasil karya siswa
- c. Menarik kesimpulan penelitian

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan sebuah cara untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan selama penelitian berlangsung. Dalam penelitian ini terdapat beberapa teknik dalam pengumpulan data untuk mendapatkan sebuah data yang akurat sehingga data diharapkan dapat memenuhi kriteria yang diinginkan.

3.6.1 Unjuk Kerja

Dalam kegiatan pembelajaran, unjuk kerja (*performance assessment*) adalah teknik penilaian yang dilakukan dalam pengumpulan data yang dikumpulkan secara observasi sistematis dimana merupakan proses bukan tes (Utomo & Ardiyarta, 2013, hlm. 3). Penekanan teknik unjuk kerja ini ditujukan pada jenisnya yang bukan termasuk tes seperti pilihan ganda yang dilakukan secara *paper and pencil* dimana subjek yang dituju yaitu seorang individu bukan suatu program atau tugas kelompok. Penilaian ini dapat dikatakan sebagai teknik penilaian yang lebih unggul dibandingkan dengan penilaian tradisional dan sangat tepat diterapkan dalam berbagai konteks salah satunya pada *art classes* atau kelas seni yang di dalamnya terdapat kegiatan membuat suatu karya (Reynolds dkk., 2010, hlm. 248–249)

Unjuk kerja dilakukan dengan menitikberatkan pada dua hal yaitu mengamati proses dalam kegiatan unjuk kerja keterampilan dan mengevaluasi hasil dari hasil produk tersebut. Saat kegiatan di kelas, unjuk kerja dilakukan dengan mengamati siswa melakukan suatu kegiatan yang dimaksud atau saat membuat suatu karya yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Nugroho dkk., 2021, hlm. 128). Dalam penelitian ini, unjuk kerja dilakukan saat melakukan teknik *finger painting* saat kegiatan *pretest* dan *posttest*.

3.6.2 Observasi

Observasi merupakan tindakan pengamatan yang bersifat sistematis pada suatu gejala yang bersifat fisik maupun mental pada suatu lokasi penelitian hingga dapat mengumpulkan data yang diinginkan (Rukajat, 2018, hlm. 22). Dalam observasi, peneliti akan memperelajari hingga memahami beberapa perilaku yang nampak dari orang-orang yang terlibat di dalamnya. Pertimbangan dari observasi mendapatkan beberapa manfaat, diantaranya: 1) dapat memahami konteks yang ingin diteliti secara holistik atau utuh bukan bagian yang terpisah-pisah, 2) peneliti tidak terpengaruh dengan suatu konsep ataupun pendapat-pendapat sebelumnya, 3)

terdapat hal-hal sensitif yang dapat terungkap secara tersirat ataupun tersurat yang tidak terungkap dalam pengumpulan data lainnya, 4) peneliti dapat merasakan situasi nyata yang sesungguhnya sehingga dapat menemukan beberapa kemungkinan yang terjadi (Nasution, 1992, hlm. 50)

Observasi dalam penelitian ini adalah observasi yang dilakukan sebanyak dua kali yaitu saat melakukan kegiatan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui bagaimana keadaan sebelum diberi perlakuan agar dalam langkah selanjutnya yaitu *posttest* peneliti mampu melihat bagaimana perbedaannya.

3.6.3 Studi Pustaka dan Dokumentasi

Studi pustaka merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara memahami dan menganalisis teori-teori dari berbagai literatur yang berhubungan dengan penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan cara mencari sumber dari buku, jurnal, atau riset yang telah dilakukan lalu menganalisis teori-teori yang berkaitan dengan penelitian agar mendukung gagasan yang tertuang di dalamnya. (Adlini dkk., 2022, hlm. 974). Studi dokumentasi merupakan teknik mengumpulkan data berupa dokumen-dokumen tertulis, gambar atau foto, atau karya monumental dari seseorang selama kegiatan penelitian berlangsung, ataupun bahan lainnya yang menunjang untuk dijadikan data penelitian dari peristiwa yang lalu (Wekke, 2019, hlm. 52).

Dalam penelitian ini sumber yang digunakan yaitu sumber primer dan sekunder. Sumber primer diperoleh secara langsung berupa foto atau dokumentasi dari hasil observasi dan uji kinerja. Sedangkan sumber sekunder yaitu berupa teori-teori ataupun hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dan beberapa gambar yang diperoleh dari buku atau artikel yang berkaitan dengan penelitian.

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur suatu variabel atau mengumpulkan data mengenai suatu variabel dalam sebuah penelitian. (Sappaile, 2007, hlm. 2). Pendapat lain dari DiscoverPhDs (2020) berpendapat bahwa instrumen penelitian merupakan segala sesuatu berupa alat yang dapat digunakan peneliti untuk memperoleh data, mengumpulkan data, hingga menganalisis data yang relevan dengan subjek dan masalah penelitian. Instrumen

sangat penting dalam hal pengumpulan data karena menjadi alat ukur yang akan memberikan informasi tentang apa yang sedang diteliti.

3.7.1 Rubrik Penilaian Keterampilan

Rubrik adalah sebuah metode sistematis sebagai alat penilaian untuk mengumpulkan data mengenai pengetahuan dan keterampilan yang menggambarkan kinerja yang diharapkan pada setiap kriteria pada hasil tertentu (Suwarno & Aeni, 2021, hlm. 164). Rubrik penilain dapat digunakan baik dalam tes dan non tes agar menghasilkan data kuantitatif yang berupa skor yang selanjutnya ditafsirkan hingga menjadi nilai (Made Yulyantari, 2018, hlm. 98). Menurut Wang (2010) terdapat tahapan yang dapat dilakukan dalam menyusun suatu rubrik penilaian antara lain, 1) memikirkan dan melakukan analisa mengenai aspek atau komponen yang akan diukur, 2) menguraikan komponen menjadi beberapa indikator yang akan dinilai, 3) menyeleksi tugas yang harus dilakukan, 4) menulis atau membuat suatu format penilaian, 5) menentukan kriteria atau ketentuan pemberian skor. Dengan melakukan tahap dalam membuat suatu instrumen, maka penilaian unjuk kerja dapat dilakukan secara menyeluruh dan mudah digunakan.

Dalam penelitian ini, rubrik penilaian akan digunakan untuk mengukur unjuk kerja bagaimana kreativitas melukis siswa kelas 1 SD saat melakukan *pretest* dan *posttest* menggunakan teknik *finger painting*. Berikut merupakan indikator yang digunakan dalam rubrik penilaian.

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kreativitas dalam Melukis Menggunakan Teknik *Finger Painting*

Komponen	Indikator
Keaslian (<i>Originality</i>)	Siswa dapat menciptakan karya yang sesuai dengan gagasan/ide secara orisinal tanpa meniru hasil karya orang lain
Keluwesanan (<i>Flexibility</i>)	Siswa dapat menghasilkan karya yang mengandung unsur garis dengan teknik <i>finger painting</i>
	Siswa dapat menghasilkan karya yang mengandung unsur bentuk dengan teknik <i>finger painting</i>
	Siswa dapat mengeksplorasi unsur warna pada bubur cat warna yang telah disediakan dengan baik
	Siswa dapat mengeksplorasi berbagai teknik saat melakukan <i>finger painting</i> dengan baik

Kelancaran (<i>Fluency</i>)	Siswa dapat menunjukkan sikap antusias untuk mencoba berbagai teknik yang baru mereka kenali
	Siswa dapat menunjukkan sikap mandiri tidak meminta bantuan kepada teman dan guru
	Siswa dapat menunjukkan sikap tertib dan bertanggung jawab menyelesaikan tugas tepat waktu
Penguraian (<i>Elaborasi</i>)	Siswa dapat menjawab pertanyaan dan mengidentifikasi secara verbal mengenai hasil karyanya
	Siswa dapat menghubungkan gagasannya ke dalam karya lukisan dengan teknik <i>finger painting</i>

3.7.2 Pedoman Observasi

Pedoman observasi adalah instrumen yang berisikan indikator untuk melakukan pengamatan. Indikator tersebut berfungsi sebagai acuan dan batasan untuk melakukan observasi selama penelitian. Hal ini dilakukan agar penelitian menjadi sistematis dan terarah serta data yang dihasilkan tidak menimbulkan bias (Sukendra & Atmaja, 2020, hlm. 4). Pedoman observasi yang digunakan akan melihat atau meninjau informasi lebih lanjut mengenai kejadian secara langsung di lapangan yang relevan dengan tujuan penelitian (Roosinda dkk., 2021). Pedoman observasi dapat berbentuk suatu lembar daftar periksa yang akan menjadi alat untuk memperhatikan dan mencatat aspek penting dalam proses observasi. Lembar tersebut berisikan kategori atau variabel yang akan diamati agar memudahkan mengorganisir serta mengumpulkan data yang relevan dengan topik penelitian (Creswell, 2009).

Lembar observasi dalam penelitian ini digunakan sebagai data tambahan untuk mengetahui secara langsung kejadian yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran saat melakukan teknik *finger painting* di kelas 1 SD. Lembar observasi akan digunakan dua kali, yaitu saat kegiatan *pretest* dan *posttest*. Berikut lembar observasi yang digunakan dalam penelitian :

Tabel 3. 3 Lembar Observasi Penelitian

Nama Sekolah :

Tanggal Pengamatan :

No	Aspek Pengamatan	Skor			
		1	2	3	4
1	Kesiapan siswa mengikuti kegiatan pembelajaran				
2	Respon siswa saat diberikan pertanyaan, apersepsi, dan motivasi				
3	Respon siswa terhadap arahan dan keterangan dari guru				
4	Antusias siswa dalam mempelajari kegiatan melukis dengan teknik <i>finger painting</i>				
5	Kemandirian siswa mengerjakan tugas yang diberikan tanpa bantuan guru dan teman				
6	Tanggung jawab siswa menyelesaikan tugasnya dengan benar dan tuntas				
7	Kemampuan siswa memunculkan komponen unsur, garis, dan warna pada hasil karya				
8	Kemampuan siswa menghasilkan karya yang orisinal				
9	Kemampuan siswa dalam mengajukan/menjawab pertanyaan				
10	Kemampuan siswa menyampaikan maksud dari karya yang telah dibuatnya				
11	Kekondusifan suasana pembelajaran				
Jumlah Skor					

3.7.3 Catatan Anekdote

Catatan anekdot merupakan uraian tertulis secara ringkas mengenai perkara atau kejadian unik yang dilihat dan dirasakan oleh peneliti selama kegiatan pembelajaran berlangsung serta menjadi catatan atau lembar harian peneliti (Hani, 2019, hlm. 53). Catatan ini bersifat bebas tanpa terikat oleh satu perilaku tertentu serta isi yang dapat dicatat dapat berupa ucapan siswa dan tindakan atau situasi yang terjadi. Catatan ini digunakan untuk menuliskan laporan narasi secara alamiah sesuai yang terjadi pada saat itu tanpa mengacu kepada indikator yang hendak dicapai (Nurisman & Syaodih, 2017, hlm. 143). Dengan demikian, catatan anekdot

dapat bersifat rinci karena ditulis dengan memperhatikan siapa, kapan, dimana, dan bagaimana kejadian terjadi sehingga hal tersebut menjadi kelebihan yang akan didapatkan jika menggunakan instrumen catatan anekdot.

Dalam penelitian ini, catatan anekdot digunakan untuk mencatat beberapa kejadian sebagai data tambahan yang terjadi selama kegiatan pembelajaran yang dimulai dari kegiatan *pretest*, *treatment*, dan *posttest*.

**Tabel 3. 4 Catatan Anekdote Harian Kegiatan Pembelajaran
Kegiatan Melukis Menggunakan Teknik *Finger Painting* Siswa Kelas 1 SD**

Nama Sekolah :

Tanggal Pengamatan :

Kegiatan :

Nama Siswa	Waktu	Peristiwa/Perilaku

3.8 Uji Instrumen Penelitian

Setelah pembuatan instrumen penelitian maka akan dilakukan pengujian terlebih dahulu untuk mengetahui kelayakan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini dilakukan validitas instrumen dengan jenis validasi ahli yang termasuk kedalam validitas isi (*content validity*). Validitas isi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen mencakup aspek dalam variabel penelitian yang ingin diukur (Ardiansyah dkk., 2023, hlm. 7).

Validitas dalam penelitian menyatakan ketepatan suatu alat ukur penelitian sebab instrumen yang digunakan dalam penelitian harus memiliki kadar validasi

yang baik. Uji validitas adalah derajat ketepatan suatu alat atau instrumen pengukuran yang digunakan (Sappaile, 2007, hlm. 4). Validasi dalam penelitian ini menggunakan angket yang diisi oleh beberapa ahli yaitu ahli pembelajaran seni rupa, ahli instrumen penelitian, dan ahli pembelajaran/praktisi guru (wali kelas). Skala likert memiliki empat atau lebih pernyataan hingga menjadi sebuah skor atau nilai (Aulianingsih dkk., 2021, hlm. 5). Dalam penelitian ini, lembar angket menggunakan skala likert dengan skala 1 sampai 4.

Tabel 3. 5 Pedoman Penilaian Kevalidan

Alternatif Pilihan	Nilai
Sangat Baik (SB)	4
Baik (B)	3
Tidak Baik (TB)	2
Sangat Tidak Baik (STB)	1

Setelah skor hasil dari validasi telah didapatkan, selanjutnya akan menghitung rata-rata hingga menemukan kategori yang terdapat di dalamnya. Berikut kategori dalam skala likert :

Tabel 3. 6 Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert

Rentang Skor	Interpretasi
81% - 100%	Sangat Layak (SL) / Sangat Baik (SB)
61% - 80%	Layak (L) / Baik (B)
41% - 60%	Cukup Layak (CL) / Cukup Baik (CB)
21% - 40%	Tidak Layak (TL) / Tidak Baik (TB)
0% - 20%	Sangat Tidak Layak (STL) / Sangat Tidak Baik (STB)

Setelah hasil validasi diperoleh, kemudian untuk menentukan bobot atau skor akhir dari masing-masing ahli dapat menggunakan rumus persentase sebagai berikut :

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Berikut hasil validasi atau *judgment* yang didapatkan dari ketiga validator :

3.8.1 Validasi Ahli Pembelajaran Seni Rupa

Ahli pembelajaran seni rupa dalam penelitian ini adalah Bapak Bandi Sobandi, M. Pd. Dalam validasi ini, ahli pembelajaran seni rupa menilai rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan selama penelitian dan beberapa instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. Instrumen pokok yang akan digunakan yaitu rubrik penilaian keterampilan dan perangkat pembelajaran yang digunakan yaitu LKPD. Indikator penilaian dalam validasi ini menggunakan skala 1-4 dan terdapat kolom komentar untuk mengetahui kekurangan atau kesalahan dalam validasi. Berikut tabel hasil dari validasi mengenai instrumen pembelajaran seni rupa :

Tabel 3. 7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Seni Rupa

Aspek	Indikator Penilaian	Skor
Kegiatan Pembelajaran		
Kelayakan Isi	Kesesuaian kegiatan dengan capaian pembelajaran	4
	Kesesuaian kegiatan dengan tujuan pembelajaran	4
	Kesesuaian kegiatan dengan indikator capaian pembelajaran	4
	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	4
	Kegiatan pembelajaran dapat memunculkan indikator kreativitas	4
	Kegiatan pembelajaran memuat teknik <i>finger painting</i>	4
Aktualisasi dalam Pembelajaran	Kegiatan pembelajaran dapat mendorong kreativitas siswa	4
	Kegiatan pembelajaran dapat menumbuhkan rasa ingin tahu	3
	Kegiatan pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam menciptakan karya	4
	Kegiatan pembelajaran sesuai dengan masa perkembangan siswa	3
Kemudahan untuk digunakan	Kegiatan pembelajaran mudah dipahami	4
	Kegiatan pembelajaran mudah diikuti siswa	4
		46
Rubrik Penilaian Keterampilan		
Kelayakan Isi Instrumen	Kesesuaian isi dengan capaian pembelajaran	4
	Kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran	4
	Kesesuaian isi dengan indikator capaian pembelajaran	4

	Sudah dapat mengukur kreativitas siswa dalam hasil kegiatan	4
	Sudah dapat mencerminkan kreativitas siswa dalam proses kegiatan	4
	Instrumen mudah untuk dipahami	4
Penulisan Instrumen	Tulisan dapat dilihat dan dibaca dengan jelas	4
	Tidak ada kesalahan dalam penulisan	4
	Kesesuaian dalam penggunaan bahasa	4
Kemudahan untuk digunakan	Efisien saat digunakan	3
	Efektif saat digunakan	3
Reusabilitas	Dapat digunakan dan dikembangkan kembali	4
		46
LKPD		
Kelayakan Isi LKPD	Dapat memandu siswa dalam melakukan kegiatan melukis dengan teknik <i>finger painting</i>	4
	Dapat membantu siswa meningkatkan kreativitas dengan kegiatan melukis dengan teknik <i>finger painting</i>	4
Desain LKPD	Desain visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran	4
	Ilustrasi dan tulisan dapat dilihat dengan jelas	3
	Ilustrasi disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas 1 SD	3
	Komposisi antara gambar, warna, dan tulisan mempermudah pemahaman	4
Penulisan LKPD	Tulisan dapat dilihat dan dibaca dengan jelas	4
	Tidak ada kesalahan dalam penulisan	4
	Kesesuaian dalam penggunaan bahasa	4
Kemudahan untuk digunakan	Efisien saat digunakan	4
	Efektif saat digunakan	4
Reusabilitas	Dapat digunakan dan dikembangkan kembali	4
		46
Jumlah Skor		138
Penilaian	$P = \frac{138}{144} \times 100\%$	95,83% (Sangat Layak)

Skor yang didapat dari validasi tersebut yaitu 138 dibagi dengan skor ideal atau skor maksimal yaitu 144 dikali dengan 100% maka didapatkan persentase sebesar 95,83% yang termasuk dalam interpretasi validitas kategori “Sangat Layak” berdasarkan kriteria interpretasi skor skala likert. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian valid dan dapat digunakan.

3.8.2 Validasi Ahli Instrumen Penelitian

Ahli instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah Bapak Sendi Fauzi Giwangsa, M. Pd. Dalam validasi ini, ahli instrumen penelitian menilai beberapa instrument yang akan digunakan dalam penelitian. Instrumen pokok yang akan digunakan yaitu rubrik penilaian keterampilan dan perangkat pembelajaran yang digunakan yaitu LKPD. Indikator penilaian dalam validasi ini menggunakan skala 1-4 dan terdapat kolom komentar untuk mengetahui kekurangan atau kesalahan dalam validasi. Berikut tabel hasil dari validasi mengenai instrumen penelitian :

Tabel 3. 8 Hasil Validasi Ahli Instrumen Penelitian

Aspek	Indikator Penilaian	Skor
Rubrik Penilaian Keterampilan		
Kelayakan Isi Instrumen	Kesesuaian isi dengan capaian pembelajaran	4
	Kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran	4
	Kesesuaian isi dengan indikator capaian pembelajaran	4
	Sudah dapat mengukur kreativitas siswa dalam hasil kegiatan	4
	Sudah dapat mencerminkan kreativitas siswa dalam proses kegiatan	4
	Instrumen mudah untuk dipahami	4
Penulisan Instrumen	Tulisan dapat dilihat dan dibaca dengan jelas	4
	Tidak ada kesalahan dalam penulisan	4
	Kesesuaian dalam penggunaan bahasa	4
Kemudahan untuk digunakan	Efisien saat digunakan	4
	Efektif saat digunakan	4
Reusabilitas	Dapat digunakan dan dikembangkan kembali	4
		48
LKPD		
Kelayakan Isi LKPD	Dapat memandu siswa dalam melakukan kegiatan melukis dengan teknik <i>finger painting</i>	4
	Dapat membantu siswa meningkatkan kreativitas dengan kegiatan melukis dengan teknik <i>finger painting</i>	4
Desain LKPD	Desain visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran	4
	Ilustrasi dan tulisan dapat dilihat dengan jelas	4
	Ilustrasi disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas 1 SD	4
	Komposisi antara gambar, warna, dan tulisan mempermudah pemahaman	4

Penulisan LKPD	Tulisan dapat dilihat dan dibaca dengan jelas	4
	Tidak ada kesalahan dalam penulisan	4
	Kesesuaian dalam penggunaan bahasa	4
Kemudahan untuk digunakan	Efisien saat digunakan	4
	Efektif saat digunakan	4
Reusabilitas	Dapat digunakan dan dikembangkan kembali	4
		48
Jumlah Skor		96
Penilaian		100% (Sangat Layak)
$P = \frac{96}{96} \times 100\%$		

Skor yang didapat dari validasi tersebut yaitu 96 dibagi dengan skor ideal atau skor maksimal yaitu 96 dikali dengan 100% maka didapatkan persentase sebesar 100% yang termasuk dalam interpretasi validitas kategori “Sangat Layak” berdasarkan kriteria interpretasi skor skala likert. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian valid dan dapat digunakan.

3.8.3 Validasi Ahli Pembelajaran/Praktisi Guru

Ahli pembelajaran dalam penelitian ini adalah wali kelas 1 SD Negeri Sukamaju 1 Kota Cimahi yaitu Ibu Irma Pamilah. Dalam validasi ini, ahli pembelajaran menilai rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan selama penelitian dan beberapa instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. Instrumen pokok yang akan digunakan yaitu rubrik penilaian keterampilan dan perangkat pembelajaran yang digunakan yaitu LKPD. Indikator penilaian dalam validasi ini menggunakan skala 1-4 dan terdapat kolom komentar untuk mengetahui kekurangan atau kesalahan dalam validasi. Berikut tabel hasil dari validasi mengenai instrumen ahli pembelajaran :

Tabel 3. 9 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran/Praktisi Guru

Aspek	Indikator Penilaian	Skor
Kegiatan Pembelajaran		
Kelayakan Isi	Kesesuaian kegiatan dengan capaian pembelajaran	4
	Kesesuaian kegiatan dengan tujuan pembelajaran	4
	Kesesuaian kegiatan dengan indikator capaian pembelajaran	4
	Kesesuain materi dengan capaian pembelajaran	4

	Kegiatan pembelajaran dapat memunculkan indikator kreativitas	4
	Kegiatan pembelajaran memuat teknik <i>finger painting</i>	4
Aktualisasi dalam Pembelajaran	Kegiatan pembelajaran dapat mendorong kreativitas siswa	4
	Kegiatan pembelajaran dapat menumbuhkan rasa ingin tahu	4
	Kegiatan pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam menciptakan karya	4
	Kegiatan pembelajaran sesuai dengan masa perkembangan siswa	4
Kemudahan untuk digunakan	Kegiatan pembelajaran mudah dipahami	4
	Kegiatan pembelajaran mudah diikuti siswa	3
		47
Rubrik Penilaian Keterampilan		
Kelayakan Isi Instrumen	Kesesuaian isi dengan capaian pembelajaran	4
	Kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran	4
	Kesesuaian isi dengan indikator capaian pembelajaran	4
	Sudah dapat mengukur kreativitas siswa dalam hasil kegiatan	4
	Sudah dapat mencerminkan kreativitas siswa dalam proses kegiatan	4
	Instrumen mudah untuk dipahami	4
Penulisan Instrumen	Tulisan dapat dilihat dan dibaca dengan jelas	4
	Tidak ada kesalahan dalam penulisan	4
	Kesesuaian dalam penggunaan bahasa	3
Kemudahan untuk digunakan	Efisien saat digunakan	3
	Efektif saat digunakan	3
Reusabilitas	Dapat digunakan dan dikembangkan kembali	3
		44
LKPD		
Kelayakan Isi LKPD	Dapat memandu siswa dalam melakukan kegiatan melukis dengan teknik <i>finger painting</i>	4
	Dapat membantu siswa meningkatkan kreativitas dengan kegiatan melukis dengan teknik <i>finger painting</i>	4
Desain LKPD	Desain visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran	4
	Ilustrasi dan tulisan dapat dilihat dengan jelas	4
	Ilustrasi disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas 1 SD	4
	Komposisi antara gambar, warna, dan tulisan mempermudah pemahaman	4

Penulisan LKPD	Tulisan dapat dilihat dan dibaca dengan jelas	3
	Tidak ada kesalahan dalam penulisan	3
	Kesesuaian dalam penggunaan bahasa	3
Kemudahan untuk digunakan	Efisien saat digunakan	3
	Efektif saat digunakan	3
Reusabilitas	Dapat digunakan dan dikembangkan kembali	3
		42
Jumlah Skor		133
Penilaian		92,36% (Sangat Layak)
$P = \frac{133}{144} \times 100\%$		

Skor yang didapat dari validasi tersebut yaitu 133 dibagi dengan skor ideal atau skor maksimal yaitu 144 dikali dengan 100% maka didapatkan persentase sebesar 92,36% yang termasuk dalam interpretasi validitas kategori “Sangat Layak” berdasarkan kriteria interpretasi skor skala likert. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian valid dan dapat digunakan.

3.9 Analisis Data

Proses pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis akan diolah sehingga dikenal sebagai langkah teknik analisis data. Data yang diperoleh bersumber dari hasil rubrik penilaian, observasi, studi pustaka, dan studi dokumentasi. Proses tersebut dapat mempermudah mengumpulkan data hingga menjadi kesimpulan tentang hasil penelitian yang dilakukan. Untuk pengujian di bawah ini, dilakukan dengan bantuan IBM SPSS *Statistics* versi 27

3.9.1 Uji Normalitas

Dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak menggunakan uji normalitas dengan uji *Shapiro Wilk* dalam taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ ($\alpha = 0,05$) yang dilakukan untuk mengetahui kenormalan distribusi beberapa data dengan kaidah pengujian sebagai berikut :

H_0 : Skor *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal

H_a : Skor *pretest* dan *posttest* berdistribusi tidak normal

- Jika probabilitas (sig) > 0,05 maka H_0 diterima dan data berdistribusi normal
- Jika probabilitas (sig) < 0,05 maka H_0 ditolak dan data tidak berdistribusi normal

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah hasil data *pretest* dan *posttest* rubrik penilaian mengenai teknik *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas melukis siswa berdistribusi normal atau tidak.

3.9.2 Uji Hipotesis (Uji *Paired Sample T Test*)

Dalam penelitian ini menggunakan uji T dengan uji *dependent paired sample T test* yang bertujuan untuk menguji kebenaran sebuah hipotesis yang diajukan dalam penelitian dengan perhitungan dari data *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan. Uji *paired sample T test* merupakan bagian dari statistik parametrik sehingga data penelitian yang digunakan harus berdistribusi normal. Uji ini akan menguji ada atau tidaknya perbedaan pada *mean* dalam dua perlakuan atau pengukuran yang berbeda tetapi satu sampel yang sama (Afifah dkk., 2019, hlm. 103).

Terdapat hipotesis dasar atau hipotesis alternatif (H_1) dan hipotesis pembandingan yaitu hipotesis nol (H_0). Hipotesis nol digunakan untuk pernyataan tentang suatu nilai yang hasilnya tidak diterima.

Perumusan hipotesis dari uji *paired sample t-test* adalah sebagai berikut :

H_1 : Terdapat efektivitas dari teknik *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas dalam melukis pada siswa kelas 1 SD

H_0 : Tidak terdapat efektivitas dari teknik *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas dalam melukis pada siswa kelas 1 SD

Jika nilai probabilitas atau sig.(2-tailed) < 0,05 maka terdapat peningkatan yang signifikan antara dua variabel yang diteliti. Dengan kata lain H_0 dapat ditolak dan H_1 diterima. Sebaliknya jika nilai probabilitas atau sig.(2-tailed) > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan atau H_0 dapat diterima dan H_1 ditolak.

3.9.3 Uji Normalitas *Gain* (Uji *N Gain*)

Dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas *gain* yang digunakan untuk melihat keefektifitasan hasil *pretest* dan *posttest*. Adapun rumus yang digunakan dalam uji *n gain* yaitu rumus Hake sebagai berikut :

$$N - gain = \frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S_{max} - S_{pretest}}$$

Berikut kategori skor dari uji *n gain* :

Tabel 3. 10 Kriteria Koefisien Nilai Normalitas Gain

Nilai Normalitas Gain	Korelasi
$0,70 \leq n \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq n < 0,70$	Sedang
$0,00 \leq r < 0,30$	Rendah

Selain itu terdapat kategori tafsiran efektivitas dari skor *n gain*, yaitu :

Tabel 3. 11 Kriteria Tafsiran Efektivitas Nilai *Normalitas Gain*

Persentase (%)	Tafsiran
> 76	Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
< 40	Tidak Efektif