

**PENGEMBANGAN MEDIA *CARDBOARD TOYS* PADA PEMBELAJARAN  
SBDP UNTUK MELATIH KREATIVITAS DAN KERJASAMA SISWA  
SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh  
Marsanda Claudia Parameswara  
2007184

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS DAERAH CIBIRU  
2024**

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**MARSANDA CLAUDIA PARAMESWARA**  
**2007184**  
**PENGEMBANGAN MEDIA *CARDBOARD TOYS* PADA PEMBELAJARAN**  
**SBDP UNTUK MELATIH KREATIVITAS DAN KERJASAMA SISWA**  
**SEKOLAH DASAR**

disetujui,

**Pembimbing I**



**Dr. Ai Sutini, M.Pd.**  
NIP 197409092006042001

**Pembimbing II**



**Dr. Dede Trie Kurniawan, S.Si., M.Pd.**  
NIP 920200419870113101

diketahui,

**Ketua Program Studi PGSD**



**Dr. Tita Mulyati, M.Pd.**  
NIP 198111082008012015

**PENGEMBANGAN MEDIA *CARDBOARD TOYS* PADA PEMBELAJARAN  
SBDP UNTUK MELATIH KREATIVITAS DAN KERJASAMA SISWA  
SEKOLAH DASAR**

Oleh  
**Marsanda Claudia Parameswara**

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Marsanda Claudia Parameswara 2024  
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru  
Agustus 2024

Hak cipta dilindungi undang-undang Skripsi ini tidak boleh diperbanyak  
seluruhnya atau sebagian dengan cetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa  
izin dari penulis.

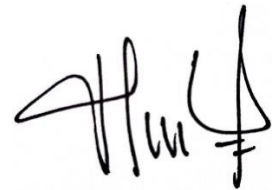
## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Cardboard Toys* pada Pembelajaran SBdP untuk Melatih Kreativitas dan Kerjasama Siswa Sekolah Dasar” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar hasil karya saya sendiri. Saya tidak melakukan tindakan plagiarisme atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang diberikan pada saya apabila ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya yang saya buat.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan kesadaran penuh dan tidak ada tekanan atau paksaan dari siapapun.

Bandung, Agustus 2024

Yang Membuat Pernyataan



Marsanda Claudia Parameswara

NIM 2007184

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

“No one said it was easy, but I made it through”\_Penulis

### **PERSEMBAHAN**

1. Kedua orang tua Bapak Jabidin dan Ibu Suriyah yang selalu menyemangati, mendukung, memberikan apapun yang terbaik untuk anaknya.
2. Rija Egyptians Pinandita kakak yang selalu membantu dalam segala hal dan dengan sepenuh hati.

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim*, segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Cardboard Toys* pada Pembelajaran SBdP untuk Melatih Kreativitas dan Kerjasama Siswa Sekolah Dasar” dengan baik. Tidak lupa shalawat serta salam penulis limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, para keluarga, sahabat, dan mereka semua yang telah berjuang untuk membimbing umat manusia sehingga dapat menjalani kehidupan yang lebih baik.

Tugas akhir skripsi ini merupakan tahap akhir penulis dalam menempuh jenjang pendidikan S1 di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Cibiru. Besar harapan bagi penulis agar penelitian ini dapat memberikan manfaat dan mampu menjadi referensi untuk berbagai pihak khususnya bagi para calon pendidik dan pihak yang memiliki konsep pengetahuan dalam bidang kajian Seni di sekolah dasar.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa belum sepenuhnya sempurna dan masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan karya yang lebih baik lagi kedepannya.

Bandung, Agustus 2024

Penulis

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru berkat adanya bimbingan, bantuan, dan kerjasama dari berbagai pihak sehingga penyusunan skripsi dapat terselesaikan. Dengan kerendahan hati dan rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Ai Sutini, M. Pd. Selaku dosen pembimbing I yang selalu meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya sehingga dapat membimbing dan mengarahkan penulis dengan penuh kesabaran.
2. Ibu Dr. Dede Trie Kurniawan, S. Si., M. Pd. Selaku dosen pembimbing II yang selalu meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya sehingga dapat membimbing dan mengarahkan penulis dengan penuh kesabaran.
3. Ibu Dr. Tita Mulyati M.Pd. selaku ketua Program Studi S-1 PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru yang senantiasa memberikan bimbingan dan motivasi dalam menyusun skripsi ini.
4. Ibu Dr. Dinie Anggraeni, M.Pd. selaku sekretaris Program Studi S-1 PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru yang senantiasa memberikan bimbingan dan motivasi dalam menyusun skripsi ini.
5. Bapak Prof. Dr. Deni Darmawan, M.Si., M.Kom., MCE selaku direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru yang senantiasa memberikan bimbingan dan motivasi dalam menyusun skripsi ini.
6. Ibu Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd. selaku wakil direktur bidang akademik dan kemahasiswaan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru yang senantiasa memberikan bimbingan dan motivasi dalam menyusun skripsi ini.
7. Seluruh Dosen di lingkungan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru yang telah memberikan ilmu pengetahuannya.
8. Seluruh tenaga kependidikan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
9. Nurul Hidayah, M. Pd., Uus Kurnadi, M. Pd., Dr. Hj. Prihantini, M. Pd., Dra. Hj. Rd. Deti Rostika, M. Pd., Ranu Sudarmansyah, S. Pd. M. Pd., Mahfudin, M. Pd., Muhammad Yunus, M. Pd., dan Pandu Yogaswara, S. Sn.

- Gr. Selaku validator ahli yang telah memberikan penilaian dan membantu memberikan arahan pada Media *Cardboard Toys* yang penulis kembangkan.
10. Jabidin, S. Pd. I., S. Ipem., M. Pd. I. Selaku kepala sekolah UPTD SDN 2 Temiyang yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
  11. Fitria, S. Pd. Selaku wali kelas II UPTD SDN 2 Temiyang yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian.
  12. Siswa dan siswa kelas II UPTD SDN 2 Temiyang yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian.
  13. Kedua orang tua yaitu Ibu Suriyah dan Bapak Jabidin yang senantiasa memberikan semangat, motivasi, dukungan serta doa yang tulus dan ikhlas serta dengan sabar yang tiada henti dari awal lahir sampai detik ini, tentunya banyak sekali jasa dan dukungan moral yang tidak dapat dibalas selamanya.
  14. Keluarga tercinta Rija Egyptians Pinandita, Ayumita Karina, Siti Hadijah, Kaminah, dan Acil serta keluarga besar lainnya yang ikut membantu dalam perjalanan selama kuliah.
  15. Shelly Wayundiah dan Sarkem selaku sahabat yang selalu ada sebagai tempat berkeluh kesah dan yang selalu memberikan semangat.
  16. Teman seperjuangan diperkuliah yang banyak membantu dalam penyusunan skripsi.
  17. Rekan-rekan kelas B PGSD angkatan 2020 yang telah bersama-sama menyelesaikan perkuliahan serta berjuang dalam menyelesaikan skripsi.
  18. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Tidak ada kata yang dapat penulis sampaikan selain ucapan terima kasih sebesar-besarnya dan dengan rasa syukur yang tidak dapat terukur atas segala dukungan, kebaikan, dan pengorbanan, yang diberikan kepada penulis. Tanpa adanya bimbingan, dukungan, kritik, saran, dan motivasi untuk penulis menyusun skripsi ini tidak akan bisa selesai dengan tepat waktu. Penulis berharap semoga Allah SWT membalas segala kebaikan, pengorbanan, serta dukungan yang telah diberikan.

Aamiin.



## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN MEDIA *CARDBOARD TOYS* PADA PEMBELAJARAN SBDP UNTUK MELATIH KREATIVITAS DAN KERJASAMA SISWA SEKOLAH DASAR

Marsanda Claudia Parameswara

2007184

Kreativitas dan kerjasama merupakan keterampilan yang penting untuk dilatih khususnya pada jenjang sekolah dasar, hal tersebut dikarenakan kreativitas dan kerjasama merupakan dua keterampilan yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan bermasyarakat. Namun, keterampilan kreativitas dan kerjasama siswa masih terbilang rendah yang disebabkan kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Cardboard Toys* pada pembelajaran SBDP sekolah dasar yang valid dan reliabel, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian *Design and Development* (D&D) tipe 2. Hasil penelitian ditemukan bahwa media pembelajaran *Cardboard Toys* dibutuhkan sebagai solusi untuk melatih kreativitas dan kerjasama siswa. Berdasarkan hasil uji validitas media menggunakan *Aikens' V* menunjukkan kategori Sangat Tinggi dan uji reliabilitas menunjukkan cukup reliabel. Hasil validator materi menunjukkan sangat tinggi dan reliabel. Hasil validator pembelajaran SD menunjukkan sangat tinggi dan sangat reliabel. Hasil validator lembar observasi menunjukkan sangat tinggi dan reliabel. Kemudian hasil respon pengguna yaitu guru dan siswa menunjukkan kategori sangat baik. Selanjutnya hasil observasi kreativitas dan kerjasama menunjukkan adanya peningkatan yang termasuk kategori berkembang sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, maka media *Cardboard Toys* dinyatakan dapat melatih kreativitas dan kerjasama siswa kelas II.

**Kata Kunci:** *Cardboard Toys*, Kreativitas, Kerjasama

## **ABSTRACT**

### **DEVELOPMENT OF CARDBOARD TOYS MEDIA IN SBdP LEARNING TO TRAIN CREATIVITY AND COOPERATION OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

**Marsanda Claudia Parameswara**

**2007184**

*Creativity and cooperation are important skills to be trained, especially at the elementary school level, because creativity and cooperation are two skills that cannot be separated in social life. However, students' creativity and cooperation skills are still fairly low due to the lack of use of media in learning. This study aims to develop Cardboard Toys media in elementary school SBdP learning that is valid and reliable, so that it can be used in learning. This research is a type 2 Design and Development (D&D) research. The results of the study found that Cardboard Toys learning media is needed as a solution to train students' creativity and cooperation. Based on the results of the media validity test using Aikens' V shows a Very High category and the reliability test shows quite reliable. The material validator results show very high and reliable. The results of the elementary learning validator showed very high and very reliable. The results of the observation sheet validator show very high and reliable. Then the results of user responses, namely teachers and students, show a very good category. Furthermore, the results of observations of creativity and cooperation showed an increase which included a very well-developed category. Based on these results, it is stated that Cardboard Toys media can train the creativity and cooperation of grade II students.*

**Key Words:** *Cardboard Toys, Creativity, Cooperation*

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian .....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....	7
<b>BAB II</b> .....	<b>8</b>
<b>KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>8</b>
2.1 Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).....	8
2.1.1 Pengertian SBdP .....	8
2.1.2 Tujuan Pembelajaran SBdP .....	8
2.1.3 Sifat Pembelajaran SBdP.....	9
2.1.4 Kondisi Pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar .....	9
2.2 Media Pembelajaran.....	11
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	11
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran .....	11
2.2.3 Macam-macam media Pembelajaran.....	12
2.2.4 Peran Media Pembelajaran di Sekolah Dasar.....	13

2.2.5 Kriteria Media Pembelajaran untuk di Sekolah Dasar .....	14
2.3 Media <i>Cardboard Toys</i> .....	14
2.3.1 Pengertian Media <i>Cardboard Toys</i> .....	15
2.3.2 Media <i>Cardboard Toys</i> di Sekolah Dasar .....	15
2.3.3 Langkah-langkah Pembuatan Media <i>Cardboard Toys</i> .....	17
2.3.4 Langkah Penggunaan Media <i>Cardboard Toys</i> .....	17
2.4 Kreativitas .....	18
2.4.1 Pengertian Kreativitas .....	18
2.4.2 Ciri-ciri Kreativitas.....	20
2.4.3 Indikator Kreativitas .....	19
2.4.4 Cara Melatih Kreativitas .....	21
2.5 Kerjasama.....	24
2.5.1 Pengertian Kerjasama .....	24
2.5.2 Tujuan Kerjasama dalam Belajar .....	24
2.5.3 Peran Keterampilan Kerjasama bagi Siswa.....	24
2.5.4 Indikator Kerjasama .....	25
2.5.5 Cara Melatih Kerjasama .....	25
2.6 Penelitian yang Relevan .....	26
2.7 Kerangka berpikir.....	28
2.8 Definisi Operasional Variabel .....	30
2.9 Hipotesis Penelitian.....	30
<b>BAB III.....</b>	<b>31</b>
<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
3.1 Desain Penelitian.....	31
3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	32
3.2.1 Identifikasi Masalah ( <i>identify the problem</i> ).....	32
3.2.2 Mendeskripsikan Tujuan ( <i>Describe the Objectives</i> ) .....	33

3.2.3 Perancangan dan Pengembangan Produk ( <i>Design and Develop the Artifact</i> )	33
3.2.4 Uji Coba Produk ( <i>Test the Artifact</i> )	33
3.2.5 Evaluasi Hasil Uji Coba ( <i>Evaluate Testing Result</i> )	34
3.2.6 Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba ( <i>Communicate the Testing Result</i> )	34
3.3 Subjek Penelitian	35
3.4 Teknik Pengumpulan Data	35
3.5 Instrumen Penelitian	37
3.6 Teknik Analisis Data	48
3.6.1 Uji Validitas	49
3.6.2 Uji Reliabilitas	50
<b>BAB IV</b>	<b>54</b>
<b>TEMUAN DAN PEMBAHASAN</b>	<b>54</b>
4.1 Identifikasi Masalah	54
4.1.1 Analisis Proses pembelajaran	54
4.1.2 Analisis Kebutuhan Pengembangan Media	56
4.1.3 Analisis Kurikulum	57
4.1.4 Analisis Karakteristik Siswa	58
4.2 Mendeskripsikan Tujuan	59
4.3 Desain Pengembangan Produk	60
4.3.1 Penyusunan Garis Besar Program Media (GBPM)	60
4.3.2 Penyusunan <i>Storyboard</i>	60
4.3.3 Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	61
4.3.4 Penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	62
4.3.5 Pembuatan Media <i>Cardboard Toys</i>	63
4.4 Uji Coba Produk	73
4.4.1 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Ahli Media	74
4.4.2 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Ahli Materi	77

4.4.3 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Ahli Pembelajaran SD .....	79
4.4.4 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Lembar Observasi .....	81
4.4.5 Uji Coba Pengguna.....	83
4.5 Evaluasi Hasil Uji Coba .....	86
4.5.1 Hasil Respon Pengguna.....	86
4.5.2 Hasil Observasi Kreativitas dan Kerjasama .....	88
4.5.3 Hasil Wawancara Akhir .....	89
4.5.4 Analisis SWOT .....	90
4.6 Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba .....	91
4.7 Pembahasan.....	92
4.7.1 Pengembangan Media <i>Cardboard Toys</i> pada Pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar .....	92
4.7.2 Kelayakan Media <i>Cardboard Toys</i> pada Pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar .....	93
4.7.3 Kreativitas dan Kerjasama Siswa Setelah Dilakukan Pengembangan Media <i>Cardboard Toys</i> .....	94
<b>BAB V.....</b>	<b>96</b>
<b>SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>96</b>
5.1 Simpulan .....	96
5.2 Implikasi.....	97
5.3 Rekomendasi .....	97
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>99</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>104</b>
<b>RIWAYAT PENULIS .....</b>	<b>197</b>

## DAFTAR TABEL

### BAB II

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan .....	26
---	----

### BAB III

Tabel 3.1 Tipe Metode Pengembangan D&D .....	31
Tabel 3.2 Instrumen dalam Tahap Pengembangan Media <i>Cardboard Toys</i> .....	37
Tabel 3.3 Kisi Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Media.....	39
Tabel 3.4 Kisi Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Materi .....	40
Tabel 3.5 Kisi Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Pembelajaran SD .....	41
Tabel 3.6 Kisi Kisi Lembar Angket Guru .....	42
Tabel 3.7 Kisi Kisi Lembar Angket Siswa .....	42
Tabel 3.8 Kisi Kisi Lembar Obsevasi .....	44
Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Observasi Kreativitas dan Kerjasama .....	46
Tabel 3.10 Pedoman Wawancara Guru .....	46
Tabel 3.11 Pedoman Wawancara Siswa .....	47
Tabel 3.12 Pedoman Penskoran Skala Likert Angket Validasi dan Respon Pengguna .....	48
Tabel 3.13 Pedoman Penskoran Skala Likert Hasil Observasi .....	48
Tabel 3.14 Kriteria Validasi Isi.....	50
Tabel 3.15 Tingkat Reliabilitas .....	51
Tabel 3.16 Kategori Skor Angket Respon.....	52
Tabel 3.17 Kategori Skor Penilaian Observasi .....	53

### BAB IV

Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	57
Tabel 4.2 Hasil Tampilan Media <i>Cardboard Toys</i> .....	67
Tabel 4.3 Identitas Validator Ahli.....	73
Tabel 4.4 Rekapulasi Hasil Uji Validitas Ahli Media .....	75
Tabel 4.5 Rekapulasi Hasil Uji Reliabilitas Ahli Media .....	76

Tabel 4.6 Catatan Perbaikan Ahli Media.....	76
Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas Ahli Materi.....	77
Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas Ahli Materi.....	78
Tabel 4.9 Catatan Perbaikan Ahli Materi .....	79
Tabel 4.10 Hasil Uji Validitas Ahli Pembelajaran SD.....	79
Tabel 4.11 Hasil uji reliabilitas ahli pembelajaran SD.....	80
Tabel 4.12 Catatan Perbaikan Ahli Pembelajaran SD .....	81
Tabel 4.13 Hasil Uji Validitas Lembar Observasi .....	82
Tabel 4.14 Hasil Uji Reliabilitas Lembar Observasi.....	82
Tabel 4.15 Catatan Perbaikan Lembar Observasi .....	83
Tabel 4.16 Hasil Angket Respon Guru.....	87
Tabel 4.17 Hasil Angket Respon Siswa .....	87
Tabel 4.18 Hasil Observasi Kreativitas .....	88
Tabel 4.19 Hasil Observasi Kerjasama .....	89
Tabel 4.20 Analisis SWOT.....	90



## DAFTAR GAMBAR

### BAB II

Gambar 2.1 Kerangka berpikir.....	29
-----------------------------------	----

### BAB III

Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Model D&D Menurut Peffers et al .....	32
--	----

### BAB IV

Gambar 4.1 Proses Pembelajaran Di Kelas.....	55
--	----

Gambar 4.2 Dokumentasi Wawancara .....	56
--	----

Gambar 4.3 Tampilan GBPM.....	60
-------------------------------	----

Gambar 4.4 <i>Storyboard</i> .....	61
------------------------------------	----

Gambar 4.5 RPP.....	62
---------------------	----

Gambar 4.6 LKPD .....	63
-----------------------	----

Gambar 4.7 Langkah Pertama.....	64
---------------------------------	----

Gambar 4.8 Langkah Kedua .....	64
--------------------------------	----

Gambar 4.9 Langkah Ketiga .....	65
---------------------------------	----

Gambar 4.10 Langkah Keempat .....	65
-----------------------------------	----

Gambar 4.11 Langkah Kelima .....	66
----------------------------------	----

Gambar 4.12 Langkah Keenam.....	66
---------------------------------	----

Gambar 4.13 Proses Pembuatan Infografik Penggunaan Media <i>Cardboard Toys</i> .....	69
---	----

Gambar 4.14 Infografik Penggunaan Media <i>Cardboard Toys</i> .....	70
---	----

Gambar 4.15 Penjelasan Deskripsi Video Panduan .....	71
--	----

Gambar 4.16 Proses Edit Video Panduan Penggunaan Media <i>Cardboard Toys</i> . .....	72
---	----

Gambar 4.17 Video Panduan Penggunaan Media <i>Cardboard Toys</i> .....	72
--	----

Gambar 4.18 Tahap Pertama Pembuatan Halaman Padlet.....	72
---	----

Gambar 4.19 Tahap Kedua Pembuatan Halaman Padlet.....	73
---	----

Gambar 4.20 Hasil Pembuatan Halaman Padlet .....	73
--	----

Gambar 4.21 Observasi Awal.....	84
---------------------------------	----

Gambar 4.22 Penelitian Hari Pertama.....	85
Gambar 4.23 Penelitian Hari Kedua .....	85
Gambar 4.24 Penelitian Hari Ketiga .....	86
Gambar 4.25 Bukti Submit Jurnal.....	91

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Surat Keputusan Dosen Pembimbing.....	104
Lampiran 1.2 Surat Izin Penelitian.....	107
Lampiran 1.3 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	108
Lampiran 1.4 Kisi Kisi Lembar Observasi .....	110
Lampiran 1.5 Garis Besar Program Media .....	112
Lampiran 1.6 <i>Storyboard</i> .....	115
Lampiran 1.7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	118
Lampiran 1.8 Lembar Kerja Peserta Didik .....	135
Lampiran 1.9 Lembar Observasi.....	138
Lampiran 1.10 Tampilan Pengumpulan Tugas LKPD pada Padlet.....	140
Lampiran 1.11 Tampilan Pengumpulan Karya Media .....	141
Lampiran 1.12 Surat Permohonan Validasi.....	142
Lampiran 1.13 Lembar Persetujuan Validasi .....	144
Lampiran 1.14 Hasil Angket Validasi Ahli Media .....	146
Lampiran 1.15 Hasil Angket Validasi Ahli Materi.....	147
Lampiran 1.16 Hasil Angket Validasi Ahli Pembelajaran SD.....	148
Lampiran 1.17 Hasil Angket Validasi Lembar Observasi.....	149
Lampiran 1.18 Rubrik Penilaian Angket Validasi.....	150
Lampiran 1.19 Rekapitulasi Validasi Ahli Media .....	156
Lampiran 1.20 Rekapitulasi Validasi Ahli Materi.....	157
Lampiran 1.21 Rekapitulasi Validasi Ahli Pembelajaran SD.....	158
Lampiran 1.22 Rekapitulasi Validasi Lembar Observasi .....	159
Lampiran 1.23 Catatan Perbaikan Validasi Ahli .....	160
Lampiran 1.24 Hasil Angket Respon Guru.....	161
Lampiran 1.25 Hasil Angket Respon Siswa.....	162
Lampiran 1.26 Rubrik Penilaian Angket Respon Guru Dan Siswa .....	164
Lampiran 1.27 Rekapitulasi Hasil Respon Guru Dan Siswa .....	168

Lampiran 1.28 Hasil Observasi Kreativitas Dan Kerjasama .....	169
Lampiran 1.29 Rubrik Penilaian Observasi Kreativitas Dan Kerjasama.....	173
Lampiran 1.30 Rekapitulasi Hasil Observasi Kreativitas Dan Kerjasama.....	178
Lampiran 1.31 Hasil Wawancara Studi Pendahuluan .....	181
Lampiran 1.32 Hasil Wawancara Respon Pengguna .....	184
Lampiran 1.33 Lembar Artikel.....	186
Lampiran 1.34 Kartu Bimbingan Skripsi.....	193
Lampiran 1.35 Dokumentasi Penelitian.....	194
Lampiran 1.36 Catatan Perbaikan Tugas Akhir Skripsi.....	195

## DAFTAR PUSTAKA

- Afri, L. D., Hasibuan, M. U., Harahap, N. D., Harahap, A. A. S., Sitorus, S. F., Batubara, D. R. K. (2024). Pemanfaatan Barang Bekas dalam Meningkatkan Kreativitas Anak-anak Dusun 3 Desa Aman Damai. *Nusantara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 66-70.
- Agusta, A. R., Setyosari, P., & Sa'dijah, C. (2018). Implementasi Strategi Outdoor Learning Variasi Outbound untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kerjasama Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 3(4), 453-459.
- Ahmad, N. R. A., Usman, H., & Irfan, M. (2023). Hubungan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar SBdP Kelas IV UPT Spf Sdi Kampus IKIP. *Pinisi Journal of Science & Technology*, 1-11.
- Anisa, N., Husin, & Ruwaida, H. (2020). Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBdP) Di Madrasah Berbasis Kearifan Lokal. *Prosiding Seminar Nasional Kahuripan I T*.
- Anggraini, M. S., Juniarso, T., Susiloningsih, W. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Era Pandemi Covid-19 Terhadap Pemahaman Siswa Kelas V di SD Hang Tuah 10 Juanda Surabaya. Repository Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
- Anggraini, I. A., Sunaryo, & Kurniawan, E. Y. (2022). Analisis Kreativitas Siswa dalam Membuat Kriya 3 Dimensi dari Barang Bekas pada Matapelajaran SBdP Kelas IV SDN Saga V Balaraja Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 11998-12003.
- Anam, M. S., & Dwiyoga, W. D. (2019). Teori Belajar Behavioristik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Universitas Negeri Malang*.
- Anwar, S. R. (2020). *Penerapan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Bermain Recorder Pada Mata Pelajaran Sbdp Siswa Kelas Vb Sd Inpres Minasa Upa 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar*.
- Arifin, Z. (2019). *Evaluasi Pembelajaran : Prinsip, Teknik, dan Prosedur*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Aryadillah, & Fitriansyah F. (2017). *Teknologi Media Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Percetakan Herya Media.
- Asnawir, H., & Usman, M. B. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Azzam, A., Nurkarlina, N. M., Tsaniya, P. A., Roofiqoh, S., & Sutianti, S. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Bahan Bekas di SDN Bungur Endah. *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung*. 3(5), 341-348.
- Batlawi, N., & Hamid, F. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik SMP Negeri 3 Kota Ternate. *Jurnal JBES: Journal of Biology Education And Sciencee*, 2, 128-134.
- Daryanto.(2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media

- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Dewi, N. P. S. (2020). Media Magic Book Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(3), 355-361.
- Farida, G., Engol S., Tindangen, M., Yulliono. Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan E-LKPD *Liveworksheets* pada Materi Transformasi Geometri. *Jurnal Inovasi Refleksi Profesi Guru*, 1(1), 8-14.
- Fauziyah, R. (2014). Pemanfaatan Kardus Bekas sebagai Media Pembelajaran untuk Memperkenalkan Tempat Ibadah pada Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini*, 5(2), 126-133.
- Helmatunnisa, N. (2022). Media Berdasarkan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Untuk Pembelajaran Tematik dan Cara Mengetahuinya. *Nubin Smart Journal*, 2(2), 107-112.
- Hosnan, M. (2016). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21: Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ibrahim, M. A., Fauzan, M. L. Y., Raihan, P., Nuriyah, S., Nurhadi, Setiawan, U., & Yustika Nur Destiyani, Y. N. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4, 106-113.
- Ilhamudin, D. S., Fathurohman, & Anwar, A. S. (2023). Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran SBdP Siswa Kelas IV Melalui Kegiatan Mewarnai di SDN Medangasem IV. *Abdima Jurnal Pengabdian Mahasiswa*, 2(2), 7669-7674.
- Imroati. (2019). Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dengan Memanfaatkan Barang Bekas. *Jurnal Educatio*, 14(1), 64-72.
- Johnson, D.W, & Johnson, R. T. (1991). *Learning Together and Alone: cooperative, and Individualistic*. Third Edition. Engelwood Cliffs, NJ: Prentice Hall
- Kemendikbud. Pengembangan Silabus dan Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Diambil dari <https://pusdiklat.kemdikbud.go.id/file/e-publikasi/02.%20BAHAN%20AJAR/Modul%20Pelatihan%20Teknis/03.15%20Pelatihan%20Teknik%20Fasilitasi%20Melatih%20bagi%20Pamong%20Belajar/03.15%20Modul%20Pelatihan%20TFM%20bagi%20Pamong%20Belajar%2002.%20Pengembangan%20Silabus%20dan%20Penyusunan%20RPP.pdf> . Diakses pada tanggal 2 April 2024.
- Kemendikbud. (2016). *Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*. Diambil dari <https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/Salinan%20Pernyataan%20KEMENDIKBUD%20Nomor%2021%20Tahun%202016.pdf> . Diakses pada 2 tanggal April 2024.
- Khoirunnisa, Y. V. (2022). Studi Analisis Kreativitas Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran pada Aspek Pengembangan Seni Budaya dan Prakarya di MI Siraajul Ummah Bekasi. *WILDAN: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(1), 85-97.

- Kisworo, D. A., Wasitohadi, W., & Rahayu, T. S. (2019). Perbedaan Efektivitas Group Investigation dengan Problem Based Learning terhadap Kerjasama Siswa Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas 5 SD Gugus Joko Tingkir. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 66-75
- Koentjoroningrat. (1993). *Metode Wawancara dalam Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kristanto, V. H. (2018). *Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI)*. CV Budi Utama.
- Lai, E. R. (2011). *Collaboration: A Literature Review*. United States of America: Pearson.
- Maasavet, E. T. (2011). Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Belajar Biologi Melalui Penerapan Strategi Inkuiri Terbimbing Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Kota Samarinda. *Jurnal Bioedukasi*, 2(1).
- Midayanti, D. P., Apriliani, D., Sofiyati, E., Novitasari, E., & Indarko, I. (2021). Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Media Pembelajaran Sekolah Dasar. *Elementa: Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin*, 3(1), 82-88.
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN*, 1(2), 95-105.
- Muin, A. (2017). Keterampilan Berbasis Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Seni Budaya di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI*, 20(2), 133-135.
- Muktadir, A., Wardhani, P. A., & Arif, A. (2020). Media Scrapbook Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 146-156.
- Mumtahanah, N. (2014). Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran PAI. *Al Hikmah Jurnal Studi Keislaman*, 4, 92-105.
- Munandar, U. (1999). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia.
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Murti, B. (2011). *Validitas dan Reliabilitas Pengukuran*. Journal Fakultas Kedokteran UNS.
- Mutia (2021). Characteristics of Children Age of Basic Education. *Jurnal FITRAH*, 3(1), 114-131.
- Moedjiono. 1991. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Nabila. M. (2021). Pengembangan Media Puzzle Tematik untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. Universitas Islam Negeri Sumatera

Utara. Diambil dari <http://repository.uinsu.ac.id/14081/> . Diakses pada tanggal 2 April 2024

- Nahak, K. E. N., Rafael, A. M. D., Kopa, M. A. R., Sada, M. A., Timo, A. R. D. (2022). Meningkatkan Kreativitas Siswa dengan Pembuatan Media Pembelajaran di SD INPRES FATUFETO 2. *Jurnal Pemimpin: Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan*, 2(2), 38-41.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171-187.
- Nursehah, U., & Rahmadini, R. (2021). Penerapan Metode Drill and Practice Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa di SDIT Enter Kota Serang. *Jurnal Pelita Calistung*, 2(1), 73-82.
- Peppers, K., Tuunanen, T., Rothenberger, M. A., & Chatterjee, s. (2007). A Design Science Research Methodology for Information Systems Research. *Journal of Management Information Systems*, 24(3), 45-77.
- Pitriani, S. (2020). Analisis Materi Pokok Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Kelas III MI/SD. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(1), 60-73.
- Rachmawati, Y. (2017) *Strategi Pengembangan Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana.
- Rahmadanti, M., Lusa, H., Tarmizi, P. (2022) Penerapan Model PjBL Berbantuan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kreativitas dan kerjasama Peserta Didik Kelas V SDN 171 Rejang Lebong. *Juridiknas: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 5(2), 247-255.
- Rahma, N. R., Umar, Kusnadi, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Materi Seni Tari Kreasi Pada Mata Pelajaran SBdP di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 1(4), 215-232.
- Rahmawati, Fataky, S., Pangestu, W. T. (2022). Pengenalan Rambu Lalu Lintas sebagai Sarana Pembelajaran bagi Anak Sekolah SDN 02 Kesek Menggunakan Media Pembelajaran Miniatur Kardus. *Nuris Journal of Education and Islamic Studies*, 2(2), 86-93.
- Retnawati, H. (2016). Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian. Parama Publishing
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2005). Development Research methods: Creating Knowledge from Intructional Design and Development Practice. *Journal of Computing in Higher Education*, 16(2).
- Rifai. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES Pres.
- Rohmatillah, R. A. (2023). Problematika Guru dalam Penerapan Media Pembelajaran Inovatif pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya. *Jurnal IDEAS: Pendidikan Sosial dan Budaya*, 9(2), 409-416.
- Rosita, I. & Leonard. (2013). Meningkatkan Kerja Sama Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share. *Jurnal Formatif*, 3(1), 1-10.



- Salmiyanti & Desyandri. (2023). Proses Pembelajaran Peserta Didik dalam Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Kelas III Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6633-6644.
- Sari, J. R. & Amelia, C. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Card* Terhadap Kemampuan Kerjasama pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas VI MIS AL-RUF. *Genderang Asa: Journal Of Primary Education*, 4(2), 11-18.
- Solikhah, A. I., Rarnaningsih, A., & Khaq, M. (2023). Penerapan *Scrapbook* sebagai Upaya Peningkatan Kreativitas dalam Mata Pelajaran SBdP Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 32-38.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT RemajaRosda Karya.
- Suparlan. (2020). Peran Media Dalam Pembelajaran di SD/MI. *Islamika : Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 298-311.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2, 43-48.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Walgito, B. (2001). *Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah*. Andi Offset
- Wardan, A. I., Ningrum, K. S., Amelia, R., & Prakus, S. (2024). Upaya Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Melalui Pembelajaran SBdP. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1-12.
- Wulandari, A. R., Suparmanto, Walid, M., & Nada, N, Q. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Cardboard Box Dalam Mengevaluasi Pemahaman Nahwu Siswa MTs Ittihadul Ummah. *TADRIS AL-ARABIYAT: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 185-201.
- Wulandari, M. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5, 3928-3936.
- Zain, F. W., Syamsuyurnita, Sari, S. P., & Nasution I. S. (2023). Analisis Penggunaan Media Pipa Puzzle dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa PAUD Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 25237-25245.