

## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian *Design and Development* (D&D), dimana dalam desain penelitian ini dilakukan strategi untuk dapat mengembangkan suatu produk yang bertujuan sebagai solusi untuk mengatasi suatu permasalahan. Menurut Richey dan Klein (2005) mengemukakan bahwa model D&D merupakan kajian yang sistematis terhadap proses perancangan, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan untuk menetapkan dasar empiris dalam menciptakan suatu produk dan alat instruksional dan non-instruksional serta model baru atau yang disempurnakan. Pada penelitian D&D ini akan menggunakan teknik pengumpulan data dengan pendekatan *mixed methods research*, yaitu pendekatan penelitian yang menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif secara bersamaan.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Cardboard Toys* yang akan diterapkan dalam pembelajaran SBdP dengan tujuan untuk melatih kreativitas dan kerjasama siswa sekolah dasar.

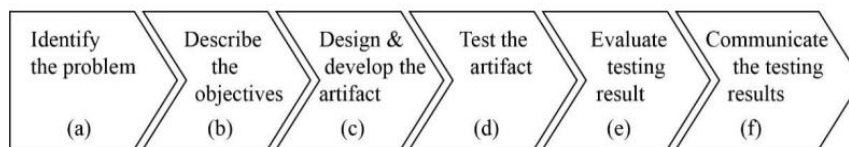
Berdasarkan tabel tipe model pengembangan, peneliti mengambil pengembangan D&D tipe 2 yaitu *model validation*. Tabel tipe 2 *model validation* dalam pengembangan D&D dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.1  
Tipe Metode Pengembangan D&D

<i>Type of Development Research</i>	<i>Function/Phase</i>	<i>Research Methodologies Employed</i>
<i>Type 2</i>	<i>Model Validation</i>	<i>Designers, Developers, Evaluators, Clients, Learners, Instructors, Organization</i>

### 3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan mengacu pada pendapat Peffers, et al (2007) menyatakan bahwa terdapat enam tahapan dalam desain penelitian D&D, enam tahapan tersebut yaitu:



Gambar 3.1: Prosedur Penelitian Model D&D menurut Peffers, et al (2007)

#### 3.2.1 Identifikasi Masalah (*Identify the problem*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan identifikasi masalah dengan melakukan analisis kebutuhan berdasarkan analisis proses pembelajaran, analisis kebutuhan pengembangan media, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik siswa. Peneliti melakukan analisis di UPTD SDN 2 Temiyang dengan melakukan wawancara guru kelas II untuk meninjau kebutuhan yang diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar pada mata Pelajaran SBdP. Adapun tahap identifikasi masalah yang dilakukan peneliti akan dijabarkan sebagai berikut.

##### a. Analisis Proses Pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti menganalisis kebutuhan dan permasalahan atau hambatan pada saat proses pembelajaran. Hasil analisis yang didapat yaitu peneliti menemukan permasalahan utama yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran sehingga membuat pembelajaran menjadi monoton yang tentu saja hal tersebut dapat memunculkan permasalahan baru seperti dalam pembelajaran SBdP siswa kurang dapat terlatih dari segi kreativitas dan kerjasamanya.

##### b. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media

Pada tahap ini, peneliti menganalisis kebutuhan media apa yang perlu dikembangkan berdasarkan kebutuhan dan permasalahan atau hambatan yang ditemukan pada saat proses pembelajaran. Hasil analisis yang didapatkan yaitu peneliti menentukan media pembelajaran yang diperlu dikembangkan agar dapat menunjang proses pembelajaran SBdP.

c. Analisis Kurikulum

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis pada kurikulum yang digunakan di UPTD SDN 2 Temiyang. Hal ini bertujuan agar peneliti dapat menentukan media dan materi yang sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku di sekolah.

d. Analisis Karakteristik Siswa

Pada tahap ini, peneliti menganalisis karakteristik siswa kelas II yang didasarkan pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan perkembangannya. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kompetensi siswa serta khususnya untuk mengetahui tingkat kreativitas dan kerjasama siswa yang nantinya akan disesuaikan dengan media yang dikembangkan.

### 3.2.2 Mendeskripsikan Tujuan (*Describe the Objectives*)

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah melakukan perancangan dan pengembangan media *Cardboard Toys* sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang berdampak pada rendahnya tingkat kreativitas dan kerjasama siswa dalam pembelajaran SBdP. Berdasarkan tujuan yang telah peneliti tentukan, maka peneliti membuat Garis Besar Program Media (GBPM) sebagai acuan dalam pembuatan media *Cardboard Toys*. Selain itu, peneliti juga membuat *Storyboard* sebagai Gambaran dari desain dan proses penggunaan dari media yang dikembangkan.

### 3.2.3 Perancangan dan Pengembangan Produk (*Design and Develop the Artifact*)

Pada tahap ini dilakukan dengan perancangan dan pengembangan media *Cardboard Toys*. Dalam proses perancangan Media dirancang akan dilengkapi dengan 1) Penyusunan GBPM dan *Storyboard*. 2) Penyusunan RPP dan LKPD, dan 3) Membuat Infografik penggunaan media. Selanjutnya pada tahap pengembangan dilakukan dengan membuat dan memodifikasi media pembelajaran.

### 3.2.4 Uji Coba Produk (*Test the Artifact*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba produk dari media yang dikembangkan dengan cara uji validasi untuk mengetahui kelayakan dari media sebelum diimplementasikan pada proses pembelajaran. Pada tahap uji coba ini peneliti melakukan uji validasi kepada para ahli dengan menggunakan *expert judgement* pada media *Cardboard Toys*.

Setelah melewati tahap Perancangan dan pengembangan serta uji validasi, media *Cardboard Toys* diimplementasikan atau dilakukan uji coba pengguna pada proses pembelajaran untuk mengetahui pengaruh dari produk yang dikembangkan terhadap capaian tujuan yang diharapkan. Implementasi media *Cardboard Toys* ini dilakukan di UPTD SDN 2 Temiyang yang dilengkapi dengan penyebaran angket respon pengguna yaitu siswa kelas II dan guru UPTD SDN 2 Temiyang. Data yang diperoleh dari hasil angket selanjutnya akan dianalisis dan dihitung sebagai penilaian yang digunakan untuk memberikan umpan balik terhadap pengembangan media *Cardboard Toys*.

### **3.2.5 Evaluasi Hasil Uji Coba (*Evaluate Testing Result*)**

Setelah melewati tahap uji coba produk, selanjutnya akan dilakukan tahap evaluasi dari hasil uji coba media *Cardboard Toys* yang dilakukan dengan pengumpulan data dari respon pengguna yang kemudian dilanjutkan dengan melakukan perbaikan atau mengevaluasi media yang peneliti kembangkan berdasarkan saran dan rekomendasi untuk menyempurnakan media. Pada tahap evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui apakah masih terdapat kekurangan dari media yang dikembangkan pada proses implementasi. Hasil evaluasi yang didapatkan selanjutnya akan dideskripsikan ke dalam bentuk analisis SWOT.

Selanjutnya, pada tahap ini juga akan dilakukan observasi akhir untuk mengetahui apakah kreativitas dan Kerjasama siswa dapat terlatih dengan adanya media *Cardboard Toys* yang dilengkapi dengan wawancara akhir.

### **3.2.6 Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba (*Communicate the Testing Result*)**

Pada tahap akhir ini, peneliti akan mengkomunikasikan hasil uji coba dengan membuat sebuah karya ilmiah dalam bentuk artikel yang disubmit pada jurnal sinta.

### 3.3 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah validator ahli media, validator ahli materi, validator ahli pembelajaran SD, validator lembar observasi, dan validator pengguna (guru dan siswa) sebagai berikut:

- a. Validator ahli media yang akan memberikan saran dan mengevaluasi terhadap kualitas desain media *Cardboard Toys* yang dikembangkan oleh peneliti.
- b. Validator ahli materi yang akan memberikan saran dan mengevaluasi kesesuaian materi pada pembelajaran SBdP kelas II dengan media *Cardboard Toys* yang sudah dikembangkan.
- c. Validator ahli pembelajaran SD yang akan mengevaluasi kesesuaian media *Cardboard Toys* dengan tingkat pembelajaran SD.
- d. Validator lembar observasi yang akan memberikan saran dan evaluasi terhadap lembar observasi yang akan digunakan untuk mengamati kreativitas dan kerjasama siswa.
- e. Guru yang akan berperan untuk memberikan saran dan komentar terhadap konten materi dan perubahan kreativitas serta kerjasama siswa dari penggunaan media *Cardboard Toys* yang dikembangkan oleh peneliti. Dalam penelitian ini guru yang dipilih adalah guru kelas II, yang dimana disesuaikan dengan pemilihan kelas yang akan dilakukan uji coba media.
- f. Siswa yang akan berperan sebagai subjek uji coba dari media *Cardboard Toys* yang diimplementasikan, sehingga peneliti dapat memperoleh data dan hasil dari penggunaan media *Cardboard Toys* pada pembelajaran SBdP untuk melatih kreativitas dan kerjasama siswa. Dalam penelitian ini siswa yang akan dipilih yaitu seluruh kelas II UPTD SDN 2 Temiyang dengan jumlah 33 yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 23 siswa perempuan.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Wawancara merupakan cara peneliti untuk mengumpulkan data yang relevan melalui tanya jawab antara peneliti dengan narasumber. Secara sederhana, menurut Koentjoroningrat (1993) menyatakan bahwa wawancara adalah suatu proses interaksi antara pewawancara dengan sumber informan melalui komunikasi secara langsung. Tujuan dari dilakukannya metode wawancara ini adalah untuk memperoleh informasi, pemahaman, keterangan, atau pandangan dari seseorang atau sekelompok orang yang berkaitan dengan topik pembahasan atau permasalahan yang sedang dikaji oleh peneliti. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data wawancara untuk menemukan permasalahan lebih mendalam mengenai rendahnya kreativitas dan kerjasama siswa yang ditimbulkan dari kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran SBdP, dimana pihak yang dimintai keterangan adalah guru kelas II.
- b. Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang bersifat sistematis, logis, objektif, dan rasional yang dilakukan dengan cara mengamati atau menyelidiki dengan menggunakan indera terhadap suatu objek, peristiwa atau fenomena yang sedang berlangsung atau terjadi dengan tujuan untuk memperoleh data, informasi, atau pemahaman yang akurat dan valid. (Walgito, 2001; Kristanto, 2018). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bentuk observasi partisipatif, dimana dalam observasi ini peneliti terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran yang sedang diamati. Tujuan dari bentuk observasi partisipatif adalah agar peneliti dapat memperoleh data lebih akurat, valid, dan mendalam dari perilaku atau sikap yang diamati. Dengan demikian, peneliti melakukan observasi terhadap kreativitas dan kerjasama siswa dalam pembelajaran SBdP yang dilatih dari pengembangan media *Cardboard Toys*.
- c. Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mencatat, merekam, atau menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen dalam bentuk tertulis, gambar, video, maupun elektronik. Tujuan dari penggunaan teknik pengumpulan data dokumentasi adalah untuk memperoleh data dari sumber yang dapat dianalisis secara berulang-ulang, sehingga hasil analisis dapat lebih akurat. Dalam penelitian ini,

dokumentasi dilakukan dengan membuat video dan gambar ketika proses pembelajaran menggunakan media *Cardboard Toys* berlangsung dengan tujuan untuk menganalisis kreativitas dan kerjasama siswa dalam pembelajaran SBdP secara lebih akurat dan valid.

- d. Angket validasi ahli media, materi, pembelajaran SD, lembar observasi, dan angket respon pengguna (Guru dan Siswa). Angket Validasi merupakan suatu alat atau instrumen untuk mengukur atau mengumpulkan data yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesesuaian instrumen yang digunakan dalam penelitian. Selain itu juga, angket validasi digunakan untuk mengetahui respon serta kelayakan dari media yang dikembangkan dalam penelitian.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan oleh peneliti untuk memfasilitasi dalam mengumpulkan data. Penggunaan instrumen dalam penelitian bertujuan untuk mendapatkan data yang valid dan reliabel. Adapun instrumen yang digunakan oleh peneliti terdiri dari lembar angket validasi, lembar observasi, Angket respon pengguna, dan pedoman wawancara. Masing-masing instrumen akan dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 3.2

Instrumen dalam Tahap Pengembangan Media *Cardboard Toys*

No.	Tujuan Penelitian	Tahap	Instrumen	Hasil
1.	Bagaimana pengembangan media <i>Cardboard Toys</i> pada pembelajaran SBdP di sekolah dasar?	Identifikasi Masalah ( <i>Identify the Problem</i> )	Pedoman Wawancara	Hasil analisis proses pembelajaran, analisis kebutuhan pengembangan media, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik siswa
		Mendiskripsikan Tujuan		Hasil tujuan penelitian

No.	Tujuan Penelitian	Tahap	Instrumen	Hasil
		<i>(Describe the Objectives)</i>		
		Rancangan dan Pengembangan Produk <i>(Design and Develop the Artifact)</i>		Hasil GBPM, storyboard, RPP, LKPD, dan Cardboard Toys
2.	Bagaimana kelayakan media <i>Cardboard Toys</i> pada pembelajaran SBdP di sekolah dasar?	Uji Coba Produk ( <i>Test the Artifact</i> )	Angket Validasi Ahli	Hasil validasi ahli
3.	Bagaimana kreativitas dan kerjasama siswa setelah dilakukan pengembangan media <i>Cardboard Toys</i> pada pembelajaran	Evaluasi Hasil Uji Coba <i>(Evaluet the Testing Results)</i>	Angket Respon Siswa dan Guru	Hasil angket respon siswa dan guru
			Pedoman wawancara	Hasil wawancara siswa dan guru serta hasil analisis SWOT
			Lembar Observasi	Hasil observasi kreativitas dan kerjasama siswa



No.	Tujuan Penelitian	Tahap	Instrumen	Hasil
	SBdP di sekolah dasar?	Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba ( <i>Communicating the Testing Results</i> )	-	Karya ilmiah berupa artikel yang submit ke jurnal sinta

a. Lembar Angket Validasi Ahli Media

Lembar angket validasi ahli media ini akan diisi oleh ahli media pembelajaran untuk mengetahui kelayakan media *CardBoard Toys* dalam pembelajaran SBdP.

Tabel 3.3

Kisi-kisi Lembar Angket Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan
<b>Kualitas Desain</b>	Tampilan Media <i>Cardboard Toys</i>	Bentuk media terlihat jelas Media aman digunakan oleh siswa
	Kesesuaian Media <i>Cardboard Toys</i>	Bentuk, gambar, atau bahan sesuai dengan materi/tema yang dibahas
<b>Kualitas Penyajian Media</b>	Kemudahan dalam menggunakan Media <i>Cardboard Toys</i>	Media mudah digunakan oleh siswa Penyajian media sesuai pemahaman siswa
	<b>Kualitas Media dalam Pembelajaran</b>	Kebergunaan media <i>Cardboard Toys</i>
Membantu guru dalam proses pembelajaran		

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan
<b>Kualitas Panduan</b>	Kejelasan Panduan	Panduan penggunaan media mudah dipahami oleh siswa
		Panduan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai penggunaan media

Sumber: Modifikasi dari (Nabila, 2021)

b. Lembar Angket Validasi Ahli Materi

Lembar angket ahli validasi materi akan diisi oleh ahli materi SBdP untuk dapat menilai kesesuaian materi dalam penggunaan media *Cardboard Toys* pada pembelajaran SBdP.

Tabel 3.4

Kisi-kisi Lembar Angket Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan
<b>KD dan Tujuan</b>	Kesesuaian Kompetensi Dasar dan Tujuan dengan media <i>Cardboard Toys</i>	Kompetensi dasar sesuai dengan media <i>Cardboard Toys</i>
		Tujuan Pembelajaran sesuai dengan media <i>Cardboard Toys</i>
<b>Isi Materi</b>	Kesesuaian materi dengan media <i>Cardboard Toys</i>	Media <i>Cardboard Toys</i> sesuai dengan materi yang disampaikan
		Keseluruhan materi yang disampaikan lengkap
		Cakupan materi yang disampaikan dengan menggunakan media <i>Cardboard Toys</i> tepat
<b>Penyajian Materi</b>	Kejelasan penyajian materi pada media <i>Cardboard Toys</i>	Materi yang disampaikan jelas
		Materi disampaikan secara runtun
		Bahasa yang digunakan tepat

Sumber: Modifikasi dari (Nabila, 2021)

c. Lembar Angket Validasi Ahli Pembelajaran SD

Lembar angket validasi ahli pembelajaran SD akan di isi oleh ahli pembelajaran SD untuk mengetahui kesesuaian media dengan tingkat pembelajaran di sekolah dasar.

Tabel 3.5

Kisi-kisi Lembar Angket Validasi Ahli Pembelajaran SD

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan
<b>Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)</b>	Komponen RPP	Kesesuaian Kompetensi Dasar dan Indikator
		Kesesuaian tujuan pembelajaran
		Kesesuaian metode pembelajaran
		Kesesuaian kegiatan pembelajaran
		Kesesuaian media, bahan, atau sumber belajar yang dipilih
		Kesesuaian penilaian hasil pembelajaran
<b>Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)</b>	Kelayakan LKPD	Materi yang disajikan sesuai dengan TP (Tujuan Pembelajaran)
		Setiap kegiatan mempunyai tujuan pembelajaran yang jelas
	Kebahasaan LKPD	Ketepatan struktur kalimat
		Ketepatan tata bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia
		Keterbakuan istilah yang digunakan
	Penyajian LKPD	Keruntutan konsep
		Kelengkapan identitas
		Pertanyaan dalam LKPD jelas
		LKPD menyediakan ruang untuk siswa menuliskan jawaban atau hasil kegiatan

Sumber: (Kemendikbud, 2016)

d. Lembar Angket Validasi Pengguna

Lembar angket validasi pengguna akan diisi oleh guru dan siswa untuk mengetahui respon mengenai keefektifan dan kesesuaian media *Cardboard Toys* untuk melatih kreativitas dan kerjasama siswa.

1) Lembar Angket Respon Guru

Tabel 3.6

Kisi-kisi Lembar Angket Guru

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan
Isi/Materi	Komponen RPP	Kesesuaian kompetensi dasar dan indikator
		Kesesuaian tujuan pembelajaran
		Kesesuaian materi
		Kesesuaian metode dan kegiatan pembelajaran
		Kesesuaian media, bahan, atau sumber belajar yang dipilih
		Kesesuaian penilaian hasil belajar
	Kelayakan LKPD	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP)
		Ketepatan struktur kalimat, tata bahasa, dan keterbakuan istilah yang digunakan
		Pertanyaan jelas dan menyediakan ruang untuk siswa menuliskan jawaban atau hasil kegiatan
Kualitas Media	Desain media <i>Cardboard Toys</i>	Bentuk terlihat jelas dan aman digunakan siswa
		Bentuk, gambar, atau bahan media sesuai dengan materi/tema yang dibahas

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	
	Penyajian media	Media mudah digunakan oleh siswa	
	<i>Cardboard Toys</i>	Penyajian media sesuai pemahaman siswa	
	Kebergunaan media	<i>Cardboard Toys</i>	Dapat menarik perhatian siswa dan mendukung proses pembelajaran
			Membantu guru dalam proses pembelajaran
			Media dapat melatih kreativitas dan kerjasama siswa
	<b>Kualitas Pembelajaran</b>	Kesesuaian dan Kejelasan Proses Pembelajaran	Media dan kegiatan pembelajaran sesuai
		Kegiatan pembelajaran jelas dan sesuai dengan RPP	
		Proses pembelajaran runtun dan teratur	

## 2) Lembar Angket Siswa

Tabel 3.7

## Kisi-kisi Lembar Angket Siswa

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	
<b>Isi/Materi</b>	Kejelasan materi dan penyajian	Materi yang disampaikan jelas	
		Penyajian materi menarik	
<b>Kualitas Media</b>	Desain media	<i>Cardboard Toys</i>	Bentuk atau gambar terlihat jelas
			Desain menarik
	Penyajian media	<i>Cardboard Toys</i>	Media mudah digunakan oleh siswa
			Penyajian media menarik
		Membantu siswa memahami materi	

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan
	Kebergunaan media <i>Cardboard Toys</i>	Membuat proses pembelajaran menyenangkan
<b>Kualitas Pembelajaran</b>	Kejelasan Kegiatan dan Penyajian Pembelajaran	Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan jelas
		Siswa mudah memahami dan mengikuti proses pembelajaran
		Penyajian pembelajaran menyenangkan

e. Lembar Observasi

Dalam lembar observasi digunakan untuk mengetahui keefektifan media *Cardboard Toys* dalam melatih kreativitas dan kerjasama siswa dalam pembelajaran SBdP. Dalam lembar observasi ini didasarkan pada indikator kreativitas dan kerjasama siswa. Kisi-kisi lembar observasi sebagai berikut:

Tabel 3.8

Kisi-kisi Lembar Observasi

Variabel Penelitian	Indikator	Item Pertanyaan	No Item
<b>Kreativitas</b>	Kelancaran	1) Menyelesaikan karya sampai sempurna sesuai dengan waktu yang telah ditentukan 2) Ketepatan bentuk karya 3) Mengkomunikasikan hasil karya dengan jelas dan lancar	1,2,3
	Keluwesannya	1) Menghias karya agar terlihat menarik	4,5,6

Variabel Penelitian	Indikator	Item Pertanyaan	No Item
		2) Mempertimbangkan tata letak karya 3) Mempertimbangkan dalam pemberian warna pada karya	
	Keaslian	1) Menciptakan desain/variasi karya baru yang berbeda dari contoh dan berbeda dari kelompok lain 2) Membuat kombinasi yang unik pada karya yang dibuat	7,8
	Elaborasi	1) Menambah variasi pada karya 2) Memberikan kombinasi warna yang serasi	9,10
<b>Kerjasama</b>	Ketergantungan positif antar anggota kelompok	1) Siswa dapat menentukan tugas masing-masing anggota kelompok	1
	Terdapat Interaksi antar siswa	1) Siswa berdiskusi untuk menyelesaikan tugas	2
	Terdapat akuntabilitas dan tanggung jawab dari tiap anggota kelompok	1) Setiap anggota melakukan tugas yang sudah disepakati 2) Dapat menyelesaikan tugas dengan baik sesuai waktu yang telah ditentukan	3,4
	Keterampilan komunikasi antar anggota kelompok	1) Setiap anggota dapat mengemukakan pendapat/ide	5

Variabel Penelitian	Indikator	Item Pertanyaan	No Item
	Pekerjaan dilakukan secara bersama	1) Setiap anggota bekerja dalam menyelesaikan tugas (Tidak ada anggota kelompok yang diam)	6

Berikut ini kriteria penilaian dari observasi kreativitas dan kerjasama siswa

Tabel 3.9

Kriteria Penilaian Observasi Kreativitas dan Kerjasama

Kriteria	Skala
Berkembang Sangat Baik (BSB)	4
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
Mulai Berkembang (MB)	2
Belum Berkembang (BB)	1

f. Pedoman wawancara

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bentuk wawancara terstruktur, dimana dalam melakukan wawancara peneliti sudah mempersiapkan bahan wawancara terlebih dahulu.

Pedoman wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui respon guru mengenai keefektifan dan kesesuaian media *Cardboard Toys* dalam pembelajaran SBdP. Berikut kisi-kisi wawancara yang digunakan sebagai pedoman wawancara:

1) Wawancara Guru

Tabel 3.10

Pedoman Wawancara Guru

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana proses pembelajaran SBdP dengan menggunakan Media <i>Cardboard Toys</i> ?	



No.	Pertanyaan	Jawaban
2.	Bagaimana respon siswa dalam pelaksanaan pembelajaran SBdP setelah menggunakan media <i>Cardboard Toys</i> ?	
3.	Apakah konten yang diajarkan dengan menggunakan media <i>Cardboard Toys</i> sesuai dengan pembelajaran SBdP?	
4.	Apa yang menjadi kelebihan dalam menggunakan media <i>Cardboard Toys</i> pada pembelajaran SBdP?	
5.	Apa saja yang menjadi hambatan dalam menggunakan media <i>Cardboard Toys</i> pada pembelajaran SBdP?	
6.	Apakah kreativitas dan kerjasama siswa terlihat dalam pembelajaran SBdP sebelum digunakan media <i>Cardboard Toys</i> ?	
7.	Apakah menurut Bapak/Ibu penggunaan media <i>Cardboard Toys</i> efektif untuk melatih kreativitas dan kerjasama siswa?	

## 2) Wawancara Siswa

Tabel 3.11

## Pedoman Wawancara Siswa

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kamu senang belajar menggunakan media <i>Cardboard Toys</i> ?	
2.	Apakah dengan menggunakan media pembelajaran dapat membuatmu lebih memahami penjelasan guru?	
3.	Adakah kesulitan dalam menggunakan media <i>Cardboard Toys</i> ?	

### 3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Dimana teknik analisis data deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari hasil wawancara dan analisis. Sedangkan teknik analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data dari uji validitas dan reliabilitas hasil validasi oleh ahli media, validasi materi, validasi pembelajaran SD, validasi lembar observasi, dan validasi pengguna (siswa dan guru).

Pada data angket validasi, angket respon guru, dan angket respon siswa menggunakan skala 1-4, dimana terdapat 4 kategori penilaian yaitu SB (Sangat Baik), B (Baik), C (Cukup), D (Kurang). Sedangkan untuk hasil observasi kreativitas dan kerjasama juga menggunakan skala 1-4, dimana terdapat 4 kategori penilaian yaitu BSB (Berkembang Sangat Baik), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), MB (Mulai Berkembang), BB (Belum Berkembang). Sehingga baik pada data angket validasi, angket respon siswa, dan observasi menggunakan skala likert. Berikut pedoman penskoran skala likert.

Tabel 3.12

Pedoman Penskoran Skala Likert Angket Validasi dan Respon Pengguna

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Sangat Baik (SB)	4
Baik (B)	3
Cukup (C)	2
Kurang (D)	1

Tabel 3.13

Pedoman Penskoran Skala Likert Hasil Observasi

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Berkembang Sangat Baik (BSB)	4
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
Mulai Berkembang (MB)	2
Belum Berkembang (BB)	1

### 3.6.1 Uji Validitas

Uji Validitas merupakan proses untuk mengukur keabsahan instrumen yang digunakan dalam penelitian. Dengan kata lain uji validitas digunakan untuk mengukur atau mengevaluasi sejauh mana hasil dari instrumen yang digunakan dalam penelitian sesuai dengan konstruk atau variabel yang ingin diukur. Dalam uji validitas instrumen dapat mengindikasikan dari hasil pengukuran dapat menggambarkan aspek yang ingin diukur (Sukmadinata, 2017). Dalam uji validitas ini terdapat tiga jenis yaitu validitas konstruk, validitas isi, dan validitas empiris. Adapun dalam penelitian ini uji validitas yang dilakukan adalah uji validitas isi. Dalam menentukan validitas isi dilakukan dengan *expert judgement* dari para ahli dalam bidangnya terhadap instrumen yang diukur, dimana dalam prosesnya melibatkan proses kesepakatan para ahli. Skor yang didapatkan dari hasil angket validasi ahli akan diolah dengan menggunakan indeks Aiken V untuk mengetahui validitas dari produk yang dikembangkan dalam penelitian. Aiken's V atau yang biasa disebut dengan Indeks Aiken V merupakan salah satu teknik yang digunakan untuk mengukur validitas isi dari sebuah instrumen pengukuran dalam penelitian dengan tujuan untuk mengetahui kesepakatan rater terhadap kesesuaian item-item dalam suatu instrumen (misalnya, skala pertanyaan dalam bentuk kuisioner atau tes) yang seharusnya diukur dengan cara yang konsisten.

Peneliti menggunakan Indeks Aiken V sebagai uji validitas dalam penelitian dengan berbagai pertimbangan diantaranya yaitu : 1) Indeks Aiken V dapat memberikan mengukur instrumen secara konsisten dan objektif dengan menggunakan perhitungan statistik untuk mengurangi bias subjektivitas dalam penilaian. 2) Indeks Aiken V melibatkan perhitungan korelasi antara masing-masing Item (skala pertanyaan ataupun tes) dengan total skor dari instrumen itu sendiri yang dapat diinterpretasikan dengan jelas. 3) Indeks Aiken V dapat mengukur dengan akurat dan sistematis dari masing-masing item dalam instrumen tersebut yang berkontribusi untuk mengukur konstruk yang diinginkan.

4) Indeks Aiken V membantu untuk memperbaiki atau memilih item-item yang paling efektif dalam mengukur konstruk yang diteliti sehingga dapat menjadi panduan dalam merivisi produk yang dikembangkan agar lebih baik. Adapun formula indeks Aiken V adalah sebagai berikut.

$$V = \sum s / [n(c-1)]$$

Keterangan:

V = Indeks Aiken (Validitas Butir)

S = R – Lo

Lo = Skor penilaian validitas yang terendah

$\sum s$  = s1 + s2

n = Banyaknya rater (Jumlah Validator penilai)

c = Skor penilaian validitas tertinggi

R = Skor yang diberikan oleh penilai

Selanjutnya data yang diperoleh dari perhitungan indeks aiken V akan diinterpretasikan berdasarkan kriteria validasi yang disajikan pada tabel

Tabel 3.14

Kriteria Validasi Isi

Hasil Validitas	Kriteria Validitas
0,8 – 1	Sangat Tinggi
0,60 – 0,79	Tinggi
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Sumber: (Retnawari, 2016)

### 3.6.2 Uji Realiabilitas

Uji reliabilitas merupakan proses untuk mengukur sejauh mana instrumen pengukuran (baik itu item pertanyaan kuisioner ataupun tes) dapat memberikan hasil yang konsisten dan akurat bahkan jika dilakukan secara berulang pada kelompok yang sama dengan waktu dan kesempatan yang berbeda. Jika hasil pengukuran dari instrumen yang dilakukan secara berulang pada kelompok yang sama dengan waktu yang

berbeda namun memberikan hasil yang sama maka instrumen tersebut dapat dikatakan reliabel (Arifin, 2019). Dalam pengukuran reliabilitas pada instrumen ahli, peneliti menggunakan teknik perhitungan *Alpha Cronbach* dengan bantuan program statistik SPSS.

Peneliti menggunakan *Alpha Cronbach* dengan berbagai pertimbangan diantaranya yaitu: 1) *Alpha Cronbach* dapat menguji dan memastikan bahwa instrumen yang digunakan dapat diandalkan untuk menghasilkan data yang akurat dan konsisten dalam pengukuran konstruk yang diinginkan. 2) *Alpha Cronbach* memberikan informasi yang valid dari pengukuran instrumen dengan teknik konsistensi internal. 3) *Alpha Cronbach* dapat memberikan gambaran umum reliabilitas instrumen. Adapun teknik yang digunakan dalam mengolah data menggunakan teknik *Alpha Cronbach* dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{ac} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left[ 1 - \frac{\sum \alpha_b^2}{\alpha_t^2} \right]$$

Keterangan :

$r_{ac}$  = Koefisien reliabilitas alpha cronbach

$k$  = Banyaknya item pertanyaan

$\sum \alpha_b^2$  = Jumlah total varians per item pertanyaan

$\alpha_t^2$  = Jumlah total varians

Dalam pengukuran *Alpha Cronbach* menghasilkan nilai reliabilitas dalam rentang 0 hingga 1, semakin tinggi nilai *Alpha Cronbach*, maka tingkat reliabilitas semakin baik (Murti, 2011). Kriteria yang diambil jika nilai Cronbach's Alpha  $\alpha > 0,60$  maka dapat dikatakan reliabel. Interpretasi tingkat reliabilitas menurut Sugiyono (2014) akan disajikan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3.15

Tingkat Reliabilitas

Cronbach's Alpha	Tingkat Reliabilitas
$00,00 \leq r < 0,20$	Kurang reliabel

$0,20 \leq r < 0,40$	Agak Reliabel
$0,40 \leq r < 0,60$	Cukup Reliabel
$0,60 \leq r < 0,80$	Reliabel
$0,80 \leq r < 1,00$	Sangat Reliabel

Adapun teknik analisis data untuk mengetahui hasil angket respon siswa dan respon guru terhadap media *Cardboard Toys* pada pembelajaran SBdP untuk melatih kreativitas dan kerjasama siswa sekolah dasar dapat diperoleh melalui perhitungan persentase. Dari perolehan data tersebut dapat diketahui hasil respon siswa dan guru. Berikut ini adalah rumus menghitung persentase dari angket respon guru dan siswa.

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

**Keterangan:**

P = Persentase respon guru dan siswa

N = Jumlah skor maksimal

$\sum R$  = Jumlah skor responden

Adapun kategori perolehan nilai persentase dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.16

Kategori Skor Angket Respon

Persentase	Kriteria Persentase
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat kurang baik

Sumber: Arikunto dalam (Farida, et al., 2024)

Selanjutnya Teknik analisis data untuk mengetahui hasil observasi pencapaian kreativitas dan kerjasama siswa dari penggunaan media *Cardboard Toys* pada pembelajaran SBdP dapat diperoleh melalui perhitungan persentase. Dari data tersebut dapat diketahui hasil pencapaian

kreativitas dan kerjasama siswa. Adapun rumus untuk menghitung hasil observasi sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Adapun nilai persentase dari hasil observasi kreativitas dan kerjasama siswa selanjutnya diinterpretasikan dalam kategori skor penilaian observasi. Berikut ini adalah tabel kategori penilaian hasil observasi.

Tabel 3.17

Kategori Skor Penilaian Observasi

<b>Persentase</b>	<b>Kriteria</b>
76% - 100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
61% - 75%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
26% - 60%	Mulai Berkembang (MB)
0% - 25%	Belum Berkembang (BB)

Sumber: Sugiyono dalam (Anggriani, et al., 2021)