

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen tipe *one group pretest-posttest design*. Penelitian kuantitatif merupakan metode penyelidikan masalah sosial yang berfokus pada variabel-variabel tertentu, diukur dalam bentuk angka, dan dianalisis menggunakan prosedur statistik untuk menguji kebenaran suatu teori secara objektif. Pendekatan ini menghasilkan temuan baru melalui proses kuantifikasi, dengan menitikberatkan pada analisis hubungan antar variabel menggunakan alat uji statistik dan landasan teori yang jelas (Ali, 2022). Desain penelitian ini melibatkan satu kelompok subjek yang diberikan pengukuran sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan tanpa adanya kelompok kontrol. Perlakuan (*treatment*) yang diberikan berupa pembelajaran menggunakan media digital berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran SBdP. Tujuan dari desain ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kreativitas siswa setelah diberikan perlakuan serta mendeskripsikan tingkat ketercapaian setiap indikator kreativitas siswa pada pembelajaran dengan menggunakan media digital berbasis aplikasi Canva.

Metode penelitian ini mengacu pada gambaran statistik yang membantu memahami detail data dengan meringkas dan menemukan pola dari sampel data tertentu. Data dikumpulkan melalui tes kreativitas pada saat *pretest* dan *posttest*. Hasil pengukuran dianalisis secara deskriptif menggunakan nilai rata-rata, standar deviasi, dan persentase untuk memberikan gambaran umum perkembangan kreativitas siswa. Untuk memperoleh gambaran yang lebih akurat mengenai perbedaan hasil sebelum dan sesudah perlakuan, digunakan analisis uji *paired sample t-test*. Uji ini dimaksudkan untuk mengetahui signifikansi perbedaan rata-rata skor kreativitas siswa, sehingga hasil yang diperoleh tidak hanya menggambarkan kondisi data, tetapi juga menunjukkan adanya peningkatan yang bermakna secara statistik. Selain itu, rumusan masalah kedua terkait tingkat ketercapaian indikator kreativitas diukur menggunakan rubrik penilaian, dengan perhitungan rata-rata dan persentase untuk menggambarkan pencapaian setiap indikator dalam pembelajaran menggunakan media digital Canva.

3.2 Populasi dan Sampel

Populasi merupakan keseluruhan kelompok orang, peristiwa, atau objek yang akan diteliti oleh peneliti, adapun sampel adalah sebagian individu atau item yang relatif lebih kecil dari kelompok populasi yang telah ditentukan sebelumnya yang akan dijadikan subjek (sumber data) sesuai tujuan dalam observasi atau eksperimen (Firmansyah & Dede, 2022). Teknik penentuan populasi pada penelitian ini adalah dengan teknik sampling total (sampel sensus/sampel jenuh), yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2016). Populasi dalam penelitian ini yaitu 20 siswa kelas VI SD X di Cileunyi dan sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI. Pemilihan kelas VI berdasarkan pertimbangan bahwa siswa telah memiliki pengalaman dasar pada pembelajaran SBdP dan mampu menggunakan perangkat digital dengan bimbingan. Selain itu, keterampilan berpikir kreatif siswa pada jenjang ini juga dinilai cukup berkembang sehingga tepat dijadikan subjek dalam penelitian yang berfokus pada kreativitas membuat poster menggunakan media digital. Sekolah ini juga didukung oleh fasilitas yang memadai, salah satunya adalah laboratorium komputer yang digunakan sebagai sarana penunjang dalam pembelajaran berbasis digital.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.3.1 Observasi

Teknik observasi digunakan untuk mengukur hasil tes kreativitas siswa dalam membuat poster, baik secara manual maupun digital menggunakan aplikasi Canva. Observasi dilakukan dengan pelaksanaan tes pada *pretest* dan *posttest* serta melakukan kegiatan membuat poster dengan menggunakan aplikasi canva.

3.3.2 Tes Kinerja

Digunakan untuk menilai hasil karya poster yang dibuat siswa. Tes ini berfokus pada penilaian ketercapaian indikator kreativitas sesuai kriteria yang telah ditentukan.

3.3.3 Dokumentasi

Dokumentasi dapat membantu peneliti untuk mengetahui hal-hal yang pernah terjadi guna penguatan. Dokumentasi juga bermanfaat untuk memberikan bukti nyata bahwa penelitian dilakukan. Pada penelitian ini dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan kegiatan membuat poster menggunakan media digital berbasis aplikasi Canva.

3.4 Instrumen Penelitian

Sebelum menentukan instrumen penilaian, perlu dijelaskan terlebih dahulu unsur-unsur yang membentuk sebuah poster. Unsur-unsur ini menjadi dasar dalam mengembangkan indikator penilaian, sehingga penilaian yang dilakukan memiliki landasan yang jelas dan terarah. Unsur-unsur poster dalam penelitian ini diadaptasi dan dimodifikasi dari Gautama dkk. (2019), dengan penyesuaian pada konteks pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) serta indikator kreativitas yang digunakan. Adapun unsur-unsur tersebut meliputi:

1) Judul

Judul yang singkat, jelas, dan menarik perhatian, sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Judul ini berperan dalam menunjukkan kelancaran ide (*fluency*) karena mampu menggambarkan pesan utama secara langsung.

2) Gambar/Illustrasi

Gambar yang digunakan harus relevan dengan tema dan mampu mendukung pesan yang disampaikan. Gambar dapat berupa ilustrasi, simbol, atau ikon yang menunjukkan orisinalitas (*originality*) melalui keunikan ide dan kreativitas visual.

3) Teks/Pesan

Teks yang informatif, singkat, dan mudah dipahami, serta mampu memperkuat makna gambar. Penempatan teks harus proporsional dan dapat menambah daya tarik poster. Unsur ini mendukung indikator *elaboration*.

4) Warna

Pemilihan warna yang harmonis dan selaras dengan tema, sekaligus mampu menonjolkan elemen penting dalam poster. Fleksibilitas (*flexibility*) tercermin dari variasi warna yang digunakan secara tepat dan kreatif.

5) Tata Letak (*Layout*)

Penataan seluruh elemen secara proporsional sehingga tercipta keseimbangan visual. Tata letak yang baik memudahkan pembaca memahami pesan sekaligus menunjukkan kemampuan *elaboration* dan *flexibility*, yaitu memperinci dan menyusun komponen desain menjadi satu kesatuan yang utuh.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa data primer yang merupakan lembar observasi berskala untuk mengukur aspek kreativitas siswa melalui pelaksanaan *pretest*, *posttest* dan *treatment* yang diberikan kepada siswa. Lembar observasi berskala ini bertujuan untuk mengukur pengaruh penggunaan Canva pada kreativitas siswa dalam membuat poster pada pembelajaran SBdP. Dalam penelitian ini, skala pengukuran yang digunakan adalah Skala Likert 1-4. Skala ini digunakan untuk menghindari hasil penilaian yang netral. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut:

3.4.1 Lembar Pengamatan Proses Kreativitas Membuat Poster

Tabel 3. 1 Lembar Pengamatan Proses Kreativitas Membuat Poster

Nama	Aspek yang dinilai																Jumlah skor
	Fluency (Kelancaran)				Flexibility (Keluwesan)				Originality (Keaslian)				Elaboration (Keterperincian)				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	

Sumber: Pratiwi (2024), dengan modifikasi

3.4.2 Indikator Penilaian Kreativitas Membuat Poster

Tabel 3. 2 Indikator Penilaian Kreativitas Membuat Poster

No.	Aspek	Skor			
		4	3	2	1
1.	<i>Fluency</i> (Kelancaran)	Siswa mampu mengembangkan bentuk ide gagasan dalam membuat poster sesuai dengan imajinasi sendiri secara lancar.	Siswa mampu menciptakan bentuk ide gagasan dalam membuat poster sesuai dengan imajinasi sendiri.	Siswa mampu menciptakan bentuk ide gagasan dalam membuat poster namun masih perlu sedikit arahan.	Siswa belum mampu menciptakan bentuk ide gagasan dalam membuat poster meskipun sudah diberi arahan dan bantuan dari guru.
2.	<i>Flexibility</i> (Keluwesannya)	Siswa mampu menciptakan poster dengan warna menarik, ukuran elemen penyusunan proporsional, dengan teknik yang benar dan menghasilkan poster yang rapi.	Siswa mampu menciptakan poster dengan warna cukup menarik, ukuran elemen penyusunan cukup proporsional, serta poster yang dihasilkan cukup rapi.	Siswa mampu menciptakan poster dengan warna yang kurang menarik, ukuran elemen penyusunan kurang proporsional, dan poster yang dihasilkan kurang rapi.	Siswa menciptakan poster dengan warna kurang menarik, ukuran elemen penyusunan tidak proporsional, dan tidak rapi.

No.	Aspek	Skor			
		4	3	2	1
3.	<i>Originality</i> (Keaslian)	Siswa mampu membuat poster yang unik dan berbeda dari temannya.	Siswa mampu merencanakan pembuatan poster yang cukup unik dengan bantuan dari guru dan temannya.	Siswa mampu merencanakan pembuatan poster dengan ide yang umum dan memiliki banyak kesamaan dengan temannya.	Siswa mampu merencanakan pembuatan poster namun menjiplak karya temannya.
4.	<i>Elaboration</i> (Keterperincian)	Siswa mampu membuat poster dengan detail objek pelengkap, serta pesan yang ingin disampaikan mudah dipahami.	Siswa mampu membuat poster dengan cukup detail dan pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami.	Siswa mampu membuat poster namun kurang detail dan pesan yang ingin disampaikan kurang dapat dipahami.	Siswa mampu membuat poster namun tidak dilengkapi dengan objek pelengkap dan tidak dilengkapi dengan pesan yang informatif.

Skor yang diperoleh kemudian dihitung persentase ketercapaiannya menggunakan rumus:

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

Kriteria ketercapaian pada penelitian ini ditentukan menggunakan pendekatan statistik berdasarkan nilai rata-rata (*Mean*) dan standar deviasi (SD) hasil *posttest* dan pembelajaran dengan media digital Canva. Pengelompokan dilakukan menjadi empat kategori, yaitu Sangat Tercapai, Tercapai, Kurang Tercapai, dan Tidak

Tercapai. Kriteria ketercapaian skor kreativitas pada *pretest* dan *posttest* ditetapkan sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Kriteria Ketercapaian Skor Kreativitas pada Pretest dan Posttest

Skor	Kriteria Ketercapaian
96% – 100%	Sangat Tercapai
86% – 95%	Tercapai
77% – 85%	Kurang Tercapai
< 76%	Tidak Tercapai

Kriteria ketercapaian skor kreativitas pada pembelajaran Canva ditetapkan sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Kriteria Ketercapaian Skor Kreativitas pada Pembelajaran Canva

Skor	Kriteria Ketercapaian
83% – 100%	Sangat Tercapai
71% – 82%	Tercapai
60% – 70%	Kurang Tercapai
< 60%	Tidak Tercapai

3.5 Pengujian Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian divalidasi menggunakan penilaian dari ahli (*expert judgment*) dengan skala Likert 1–4 untuk menilai sejauh mana butir-butir instrumen sesuai dengan indikator yang diukur. Skala ini digunakan untuk menghindari hasil penilaian yang netral. Adapun indikator penilaiannya sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Indikator Penilaian Validitas

Skor	Kategori Penilaian
1	Tidak layak
2	Kurang layak
3	Layak
4	Sangat layak

Skor yang diberikan oleh validator kemudian dihitung persentase kelayakannya menggunakan rumus:

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

Kriteria kelayakan instrumen ditetapkan sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Kriteria Kelayakan Indikator

Skor	Kriteria Kelayakan
85% – 100%	Sangat Layak
70% – 84%	Layak
55% – 69%	Kurang Layak
< 55%	Tidak Layak

3.5.1 Hasil Validitas Instrumen Penelitian

Penilai: Ibu Nurul Hidayah, M.Pd

Tabel 3. 7 Hasil Validitas Instrumen Penelitian

No.	Aspek	Butir Penilaian	Skor			
			1	2	3	4
1.	Validitas Konstruk	1. Konsep penyusunan butir pertanyaan/penilaian yang terstruktur.				✓
		2. Kesesuaian indikator capaian kreativitas membuat poster dengan karakteristik siswa kelas VI SD.				✓
2.	Validitas Konten	1. Butir pertanyaan/penilaian relevan dengan indikator capaian kreativitas membuat poster.		✓		
		2. Kesesuaian butir pertanyaan/penilaian dengan kebutuhan data yang diperlukan.			✓	
		3. Kejelasan petunjuk pengisian lembar observasi.				✓

No.	Aspek	Butir Penilaian	Skor			
			1	2	3	4
3.	Validitas Bahasa	1. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.				✓
		2. Keefektifan kalimat yang digunakan.				✓
		3. Kalimat yang digunakan mudah dipahami.				✓

Persentase jumlah skor: 90,63% (Sangat Layak)

3.5.2 Validitas Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran

Penilai: Ibu Nurul Hidayah, M.Pd

Tabel 3. 8 Hasil Validitas RPP

No.	Aspek	Butir Penilaian	Skor			
			1	2	3	4
1.	Identitas	1. Kelengkapan Identitas mata pelajaran.				✓
		2. Kelengkapan Alokasi Waktu.				✓
2.	Rumusan Tujuan dan Indikator Pembelajaran	1. Kesesuaian rumusan tujuan dengan KI dan KD.				✓
		2. Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi dengan KD.			✓	
		3. Ketepatan penyusunan kata kerja operasional yang dapat diukur.				✓
3.	Pemilihan Materi	1. Kesesuaian materi ajar dengan tujuan pembelajaran.				✓
		2. Keruntutan dan kesistematikaan susunan materi.				✓
4.	Pemilihan Metode Pembelajaran	1. Kesesuaian metode dengan tujuan pembelajaran.				✓
		2. Kesesuaian metode dengan materi pembelajaran.				✓

No.	Aspek	Butir Penilaian	Skor			
			1	2	3	4
5.	Perencanaan Kegiatan Pembelajaran	1. Kelengkapan langkah-langkah dalam setiap tahapan pembelajaran.				✓
		2. Kesesuaian kegiatan dengan metode pembelajaran.				✓
6.	Pemilihan Sumber Belajar	1. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.				✓
		2. Kesesuaian dengan materi pembelajaran.				✓
7.	Bahasa	1. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.				✓
		2. Keefektifan kalimat yang digunakan.				✓
		3. Kalimat yang mudah dipahami.				✓

Persentase jumlah skor: 98,43% (Sangat Layak)

3.6 Prosedur Penelitian

Prosedur pada penelitian ini ditempuh dengan langkah-langkah sebagai berikut:

3.6.1 Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan sebagai berikut:

- 1) Menyusun instrumen penelitian berupa tes kreativitas (*pretest* dan *posttest*) dan rubrik penilaian kreativitas berdasarkan indikator keluwesan (*fluency*), kelancaran (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan keterperincian (*elaboration*).
- 2) Menentukan subjek penelitian (siswa SD kelas VI SD X di Cileunyi) dan mengatur jadwal pelaksanaan.
- 3) Melakukan validasi instrumen oleh ahli untuk memastikan kesesuaian indikator dan kelayakan penilaian.

3.6.2 Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan sebagai berikut:

- 1) *Pretest*: Memberikan tes kreativitas awal untuk mengukur kemampuan siswa sebelum penerapan media digital berbasis aplikasi Canva.
- 2) *Perlakuan (Treatment)*: Melaksanakan pembelajaran SBdP dengan penerapan media digital berbasis aplikasi Canva dalam kegiatan membuat poster. Guru

memberi panduan penggunaan Canva, lalu siswa membuat poster sesuai tema yang ditentukan.

- 3) *Posttest*: Memberikan tes kreativitas yang sama atau setara untuk mengukur kemampuan siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan media digital berbasis aplikasi Canva.

3.6.3 Tahap Pelaporan

Tahap pelaporan dilakukan sebagai berikut:

- 1) Mengumpulkan hasil tes *pretest* dan *posttest*.
- 2) Menilai hasil karya siswa menggunakan rubrik kreativitas pada setiap indikator.
- 3) Menganalisis data secara deskriptif (rata-rata, standar deviasi, persentase) untuk menggambarkan perkembangan kreativitas siswa.
- 4) Melakukan *uji paired sample t-test* untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil *pretest* dan *posttest*.
- 5) Menyimpulkan hasil sesuai tujuan penelitian dan rumusan masalah.

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dan inferensial kuantitatif. Analisis deskriptif kuantitatif merupakan bentuk analisis data penelitian untuk menguji generalisasi hasil penelitian yang didasarkan atas satu sampel (Wiswasta dkk., 2017). Analisis deskriptif kuantitatif bertujuan untuk menggambarkan data hasil penelitian dalam bentuk nilai rata-rata (*mean*), standar deviasi, nilai minimum, dan nilai maksimum pada hasil *pretest* dan *posttest*. Analisis ini juga digunakan untuk mendeskripsikan persentase ketercapaian setiap indikator kreativitas siswa dalam membuat poster, sehingga dapat memberikan gambaran awal mengenai peningkatan yang terjadi.

Selanjutnya, untuk menguji hipotesis penelitian dan mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media digital berbasis aplikasi Canva terhadap kreativitas siswa, digunakan analisis inferensial kuantitatif dengan uji *paired sample t-test*. Uji ini bertujuan untuk membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok yang sama sehingga dapat diketahui signifikansi perbedaan yang terjadi setelah diberikan *treatment*. Seluruh proses analisis data dilakukan dengan berbantuan *software* IBM SPSS versi 29.0.2. *for windows*, sehingga hasil perhitungan lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan secara statistik. Berikut

adalah teknik analisis data yang digunakan agar dapat menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang telah dirumuskan:

3.7.1 Statistik Deskriptif

Menghitung nilai rata-rata (*mean*), standar deviasi, nilai minimum, dan maksimum untuk hasil *pretest* dan *posttest* serta karya poster pada pembelajaran berbasis media digital Canva. Lalu menggambarkan distribusi data dengan tabel atau grafik.

3.7.2 Uji Normalitas

Dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal menggunakan uji *Shapiro-Wilk* (untuk sampel < 50). Jika nilai *p-value* $> 0,05$ maka data normal.

3.7.3 Uji t (*Paired Sample t-test*)

Digunakan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*.

Hipotesis yang diuji:

H_0 : Tidak ada perbedaan signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*.

H_1 : Ada perbedaan signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*.

Kriteria pengambilan keputusan:

$p\text{-value} < 0,05$ maka H_0 ditolak (ada peningkatan signifikan).

$p\text{-value} \geq 0,05$ maka H_0 diterima (tidak signifikan).

3.7.4 Interpretasi Hasil

Menjelaskan apakah ada peningkatan signifikan kemampuan siswa setelah perlakuan dengan Canva sebagai katalisator kreativitas membuat poster manual serta menjelaskan bagaimana tingkat ketercapaian setiap indikator kreativitas membuat poster pada pembelajaran berbasis media digital Canva.