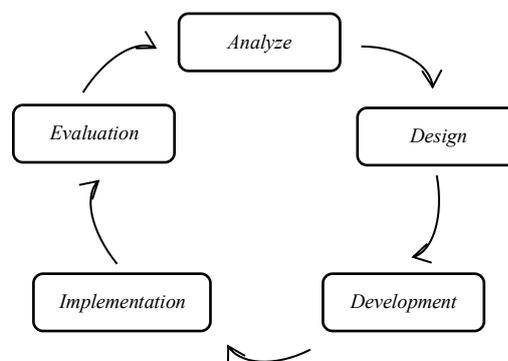


BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian, penelitian ini menggunakan pendekatan *Design and Development* (D&D). Pendekatan D&D didefinisikan sebagai penelitian sistematis terhadap proses desain, pengembangan, dan evaluasi, yang bertujuan untuk membangun dasar empiris dalam menciptakan produk, alat instruksional dan non-instruksional, serta model baru atau yang ditingkatkan yang mengatur pengembangannya (Richey dan Klein, 2007). Pendekatan ini dipilih karena relevan dengan tujuan penelitian, yaitu membahas pengembangan modul ajar seni rupa berbasis *Culturally Responsive Teaching* pada materi motif batik untuk meningkatkan kreativitas peserta didik Fase B.

Penelitian ini fokus pada desain dan pengembangan modul ajar yang akan disusun dan dievaluasi secara sistematis. Penelitian *Design and Development* (D&D) memiliki ruang lingkup yang luas dan tujuan penelitian ini dikelompokkan menjadi dua kategori: penelitian produk dan alat serta penelitian model. Penelitian yang dilakukan termasuk dalam kategori penelitian produk dan alat, yang berfokus pada desain dan pengembangan modul ajar sebagai perangkat pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berikut adalah gambar langkah model ADDIE:



Gambar 3. 1 Langkah Penelitian Model ADDIE

3.2 Prosedur Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan modul ajar seni rupa berbasis *Culturally Responsive Teaching* guna meningkatkan kreativitas peserta didik fase B di sekolah dasar. Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dengan demikian, prosedur penelitian ini mencakup lima tahap sebagai berikut:

a) Tahap Analisis

Peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis perangkat, dan analisis terhadap capaian pembelajaran. Analisis capaian pembelajaran mengacu pada dokumen resmi, yaitu Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 032/H/KR/2024 yang memuat ketentuan mengenai capaian pembelajaran dalam kurikulum. Selanjutnya, peneliti juga menganalisis materi yang akan digunakan dalam modul ajar. Selain itu, untuk mengetahui kebutuhan peserta didik terhadap modul ajar, peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas IV di sekolah dasar.

b) Tahap Desain

Peneliti akan merancang isi modul ajar berdasarkan hasil analisis capaian pembelajaran yang telah ditetapkan pada tahapan sebelumnya. Materi yang dikembangkan dalam modul ajar ini adalah motif batik. Selain itu, peneliti memanfaatkan aplikasi *Canva* dalam pembuatan modul ajar, dengan mengombinasikan teks, gambar, dan elemen desain lainnya agar modul ajar yang dihasilkan menjadi lebih menarik. Kemudian, peneliti juga menyusun instrumen validasi untuk melihat kelayakan modul ajar yang dikembangkan. Instrumen ini akan diberikan kepada ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran untuk ditinjau.

c) Tahap Pengembangan

Setelah menyelesaikan tahap analisis dan perancangan dalam pengembangan modul ajar, langkah selanjutnya adalah tahap pengembangan modul ajar seni rupa berbasis *Culturally Responsive Teaching* dengan materi motif batik.

Modul yang telah dikembangkan ini akan melalui proses validasi oleh para ahli, yang meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, untuk memperoleh penilaian terhadap kualitas serta kelayakannya. Apabila dalam proses validasi ditemukan kekurangan, maka modul ajar akan direvisi dan disesuaikan berdasarkan saran serta masukan dari para ahli. Umpan balik tersebut menjadi acuan penting bagi peneliti dalam menyempurnakan modul ajar agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik.

d) Tahap Implementasi

Tahap implementasi, peneliti akan menguji coba modul ajar seni rupa berbasis *Culturally Responsive Teaching* dalam proses pembelajaran pada materi motif batik. Kegiatan ini dilaksanakan di kelas IV sekolah dasar sebagai sasaran utama penerapan modul. Uji coba dilakukan untuk melihat sejauh mana modul tersebut dapat diterapkan secara efektif dalam situasi pembelajaran nyata. Dalam pelaksanaannya, peneliti juga menyiapkan berbagai perangkat pembelajaran yang mendukung, salah satunya adalah LKPD yang digunakan untuk melihat bagaimana kreativitas peserta didik. LKPD ini bertujuan untuk mengidentifikasi keberhasilan modul ajar dalam meningkatkan kreativitas peserta didik. Proses implementasi ini tidak hanya menjadi ajang pengujian, tetapi juga menjadi langkah penting dalam penyempurnaan produk pengembangan.

e) Tahap Evaluasi

Peneliti melakukan evaluasi terhadap modul ajar seni rupa berbasis *Culturally Responsive Teaching* yang telah diterapkan dalam pembelajaran materi motif batik. Evaluasi ini dilakukan untuk meninjau kembali langkah-langkah yang terdapat dalam modul ajar guna mengetahui apakah masih terdapat kekurangan atau aspek yang perlu diperbaiki. Jika dari hasil evaluasi tidak ditemukan kendala yang berarti, maka modul ajar tersebut dapat dianggap layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Tahap ini menjadi bagian penting untuk memastikan bahwa modul ajar benar-benar memenuhi standar kelayakan dan mampu mendukung peningkatan kreativitas peserta didik.

Berikut ini adalah tabel prosedur penelitian model ADDIE beserta hasil kegiatannya:

Tabel 3. 1 Prosedur Penelitian ADDIE

No	Tahapan Penelitian	Prosedur Penelitian	Hasil Kegiatan
1.	Analisis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggali kebutuhan peserta didik melalui wawancara dengan wali kelas IV. 2. Menganalisis capaian pembelajaran. 3. Mengidentifikasi materi. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendekatan pembelajaran dan materi yang tepat untuk rancangan modul ajar yang akan dibuat.
2.	Desain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merancang struktur modul ajar berdasarkan capaian pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. 2. Menyusun materi dan kegiatan pembelajaran. 3. Memanfaatkan aplikasi Canva untuk merancang tampilan modul yang menarik dan informatif agar penyampaian materi lebih efektif. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rancangan modul ajar.
3.	Pengembangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan modul ajar lengkap dengan teks, gambar, dan elemen yang relevan. 2. Membuat instrumen validasi. 3. Melakukan validasi kepada para ahli. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Modul ajar yang telah disempurnakan.
4.	Implementasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melaksanakan pembelajaran seni rupa di kelas IV dengan modul ajar yang telah dikembangkan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peningkatan kreativitas peserta didik.
5.	Evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis hasil implementasi modul ajar. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hasil akhir modul ajar yang telah

2. Melakukan perbaikan jika diperlukan.	direvisi dan layak digunakan dalam pembelajaran seni rupa.
---	--

3.3 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini mencakup beberapa pihak yang berperan penting dalam proses pengembangan modul ajar. Ahli materi bertugas menganalisis kesesuaian isi modul dengan materi seni rupa dua dimensi yang menjadi fokus pembelajaran. Ahli media memberikan penilaian dan masukan terkait desain modul, memastikan aspek visual dan tata letak mendukung efektivitas pembelajaran. Selain itu, guru sebagai ahli pembelajaran terlibat dalam memberikan tanggapan dan penilaian terhadap modul ajar yang dikembangkan, untuk memastikan modul tersebut relevan, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Wawancara

Peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur dengan guru kelas IV sekolah dasar. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mendapatkan informasi secara langsung terkait permasalahan yang ditemui dalam proses pembelajaran di kelas. Kegiatan wawancara ini dimanfaatkan untuk menggali kebutuhan peserta didik, khususnya dalam upaya meningkatkan kreativitas mereka dalam pembelajaran seni rupa. Informasi yang diperoleh menjadi landasan dalam mengembangkan modul ajar berbasis *Culturally Responsive Teaching* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

b) Observasi

Peneliti melakukan observasi langsung pada proses pembelajaran seni rupa di kelas IV sekolah dasar. Tujuan dari observasi ini adalah untuk memperoleh gambaran nyata terkait kondisi pembelajaran, termasuk metode yang digunakan guru, ketersediaan perangkat ajar, serta keterlibatan peserta didik selama kegiatan berlangsung. Kegiatan observasi ini dimanfaatkan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi, khususnya

dalam memfasilitasi peningkatan kreativitas peserta didik. Informasi yang diperoleh melalui observasi ini menjadi acuan dalam merancang dan mengembangkan modul ajar berbasis *Culturally Responsive Teaching* yang relevan, kontekstual, dan mampu mendorong kreativitas peserta didik dalam pembelajaran seni rupa.

c) Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan untuk menilai kelayakan modul ajar yang dikembangkan. Proses validasi ini melibatkan empat jenis ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran yang masing-masing memberikan penilaian dan saran berdasarkan keahlian mereka.

d) Penilaian Kreativitas (Observasi)

Penilaian kreativitas digunakan untuk mengukur peningkatan kreativitas peserta didik dalam menciptakan seni rupa dua dimensi berupa menggambar motif batik. Penilaian ini dilakukan melalui lembar observasi.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Pedoman Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan melalui percakapan dan tanya jawab dengan responden untuk memperoleh informasi yang relevan dengan kebutuhan penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru wali kelas IV di salah satu sekolah dasar di Margaasih. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memperoleh data serta menggali informasi secara lebih mendalam terkait pembelajaran seni rupa, serta bagaimana pembelajaran tersebut berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas peserta didik.

Tabel 3. 2 Pedoman Wawancara

No	Pertanyaan
1.	Bagaimana proses pembelajaran seni rupa di kelas IV selama ini?
2.	Bagaimana karakteristik peserta didik dalam mengekspresikan ide atau kreativitas melalui kegiatan menggambar?
3.	Apa saja kendala yang biasanya dihadapi peserta didik saat mengikuti pembelajaran seni rupa?

4.	Bagaimana cara guru memfasilitasi siswa dalam mengeksplorasi ide-ide kreatif dalam pembelajaran seni?
5.	Apakah pernah menyisipkan unsur budaya lokal dalam pembelajaran seni rupa? Jika ya, dalam bentuk apa?
6.	Bagaimana peran perangkat pembelajaran dalam mendukung pembelajaran seni rupa di kelas?
7.	Apa saja yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran seni rupa?

b) Lembar Observasi Pra-Penelitian

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran untuk memperoleh informasi yang relevan. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi di kelas IV salah satu sekolah dasar di Kecamatan Margaasih untuk melihat secara nyata pelaksanaan pembelajaran seni rupa. Tujuan observasi ini adalah untuk mengidentifikasi kondisi awal pembelajaran seni rupa, termasuk ketersediaan perangkat ajar, penerapan unsur budaya lokal, tingkat keterlibatan peserta didik, serta sejauh mana kreativitas peserta didik difasilitasi dalam proses berkarya. Hasil observasi ini menjadi dasar penting bagi peneliti dalam merancang dan mengembangkan modul ajar yang relevan, kontekstual, dan mampu meningkatkan kreativitas peserta didik.

Tabel 3. 3 Pedoman Observasi

No	Hal yang Diamati
1.	RPP atau modul ajar
2.	Materi pembelajaran seni rupa
3.	Pendekatan pembelajaran yang digunakan
4.	Cara guru memfasilitasi peserta didik untuk berkreasi
5.	Kebebasan peserta didik dalam berkarya
6.	Semangat peserta didik dalam pembelajaran seni rupa
7.	Keterlibatan peserta didik
8.	Media pembelajaran
9.	Hasil karya peserta didik
10.	LKPD yang digunakan

c) Lembar Angket

Lembar angket yang dimaksud adalah lembar validasi ahli yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan modul ajar yang dikembangkan. Lembar ini akan diisi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran.

1) Instrumen Kelayakan Modul Ajar oleh Ahli Materi

Instrumen lembar angket ini mengacu dan dimodifikasi dari (Sukarni dan Munawarah, 2021) agar sesuai dengan penelitian yang dilakukan.

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Nomor Soal
Kelayakan Isi	Kesesuaian Materi dengan Capaian Pembelajaran	1, 2, 3
	Keakuratan Materi	4, 5, 6, 7, 8
	Kemutakhiran Materi	9, 10
	Mendorong Keingintahuan	11, 12
Kelayakan Penyajian	Teknik Penyajian	1
	Pendukung Penyajian	2, 3, 4, 5
	Penyajian Pembelajaran	6
	Kelengkapan Penyajian	7, 8, 9
<i>Culturally Responsive Teaching</i>	Hakikat <i>Culturally Responsive Teaching</i>	1, 2, 3

2) Instrumen Kelayakan Modul Ajar oleh Ahli Media

Instrumen ini dibuat dengan mengacu pada BSNP (dalam Dewi, 2020) yang kemudian dimodifikasi agar sesuai dengan penelitian yang dilakukan.

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Nomor Soal
Kelayakan	Ukuran Modul	1, 2
Kegrafikan	Desain Sampul	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
	Desain Isi	10, 11, 12, 13, 14, 15

3) Instrumen Kelayakan Modul ajar oleh Ahli Pembelajaran

Instrumen ini masih berbentuk angket, dibuat dengan mengacu pada LORI (*Learning Object Review Instrument*) oleh (Nesbit dan Leacock, 2009) yang kemudian dimodifikasi untuk disesuaikan dengan penelitian yang dilakukan.

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran

Aspek	Indikator	Nomor Soal
Kelayakan Isi	Kesesuaian Materi dengan Capaian Pembelajaran	1, 2, 3
	Keakuratan Materi	4, 5, 6, 7, 8
	Kemutakhiran Materi	9, 10
	Mendorong Keingintahuan	11, 12
Kelayakan Penyajian	Teknik Penyajian	1
	Pendukung Penyajian	2, 3, 4, 5
	Penyajian Pembelajaran	6
	Kelengkapan Penyajian	7, 8, 9
Kelayakan Kebahasaan	Lugas	1, 2, 3
	Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	4, 5
	Penggunaan Istilah, Simbol, dan atau Ikon.	6, 7
<i>Culturally Responsive Teaching</i>	Hakikat <i>Culturally Responsive Teaching</i>	1, 2, 3
Kelayakan Kegrafikan	Ukuran Modul	1, 2
	Desain Sampul	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
	Desain Isi	10, 11, 12, 13, 14, 15

d) Lembar Observasi Penilaian Kreativitas

Dalam instrumen penilaian kreativitas, peneliti ingin memastikan apakah modul ajar yang dikembangkan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik fase B. Instrumen ini dibuat dengan mengacu dan kemudian dimodifikasi untuk disesuaikan dari (Rahmawati, 2023).

Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kreativitas Peserta Didik

Indikator	Butir Penilaian
Kelancaran	Memvisualisasikan ide ke dalam karya motif batik secara lancar dan tanpa hambatan.
Keluwesannya	Membuat motif batik dengan bentuk, pola, atau konsep yang berbeda-beda
Keaslian	Membuat motif batik yang berbeda dan memiliki ciri khas dibandingkan karya peserta didik lainnya.
Kerincian	Membuat motif batik dengan memperhatikan detail pola dan kerapian gambar.
Elaborasi	Mengelaborasi motif batik yang dibuat dengan unsur tambahan yang menarik.

3.6 Teknik Analisis dan Pengolahan Data

Penelitian ini akan memperoleh dua hasil data, yaitu data kualitatif yang diperoleh dari hasil proses desain dan pengembangan modul ajar serta data kuantitatif yang diperoleh dari hasil angket validasi ahli dan hasil penilaian unjuk kerja yang dianalisis menggunakan skala likert dan rumus *N-gain*.

a. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif dalam penelitian ini menggunakan tiga tahapan, yaitu:

1. Reduksi data

Reduksi data yaitu data yang telah diperoleh akan disederhanakan dengan cara menyeleksi data mentah menjadi sebuah data yang bermakna.

2. Penyajian data

Setelah melakukan reduksi data, dilakukan penyajian data dengan menggunakan tabel, grafik, atau bagan.

3. Penarikan kesimpulan

Tahap terakhir pada analisis data kualitatif ini adalah penarikan kesimpulan, dimana data yang diperoleh kemudian diolah menjadi kalimat yang mengandung hasil dari data kualitatif.

b. Analisis Data Kuantitatif

Data penelitian kuantitatif dikumpulkan dari lembar angket yang diisi oleh para ahli, penilaian unjuk kerja, dan lembar penilaian guru dan peserta didik. Data yang didapat digunakan untuk menganalisis kelayakan modul ajar yang dikembangkan, sementara hasil penilaian unjuk kerja digunakan untuk menganalisis peningkatan kreativitas peserta didik. Adapun pengolahan data yang digunakan dalam analisis kuantitatif adalah skala likert dan *N-gain*.

1) Analisis Kelayakan Produk

Untuk menganalisis kelayakan produk pada penelitian ini menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono (Ramdhan, 2021, hlm. 65) skala likert merupakan metode yang umum digunakan untuk menilai sikap, pendapat, pandangan, dan persepsi terhadap berbagai fenomena sosial. Berikut penskoran dalam analisis data dengan menggunakan skala likert.

Tabel 3. 8 Skala Likert

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Baik (SB)	4
Baik (B)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Dari penskoran dengan menggunakan skala likert tersebut, selanjutnya dilakukan perhitungan persentase rata-rata dari setiap kategorinya dengan rumus.

$$P(s) = \frac{s}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$P(s)$: persentase hasil validasi

s : jumlah skor jawaban

N : jumlah skor maksimal

Dari hasil perhitungan dan analisis data di atas, selanjutnya diperoleh skor terkait kualitas modul ajar yang dikembangkan peneliti. Berikut skala kelayakan modul ajar yang dibagi ke dalam beberapa kriteria berikut:

Tabel 3. 9 Kriteria Kelayakan Modul Ajar

Skala	Skor Persentase	Kriteria
1	Angka 0% – 20%	Sangat Kurang Layak
2	Angka 21% – 40%	Kurang Layak
3	Angka 41% – 60%	Cukup Layak
4	Angka 61% – 80%	Layak
5	Angka 81% – 100%	Sangat Layak

2) Analisis Peningkatan Kreativitas

Untuk menganalisis peningkatan kreativitas peserta didik pada penelitian ini menggunakan rumus *N-gain*. *N-gain* dalam penelitian ini digunakan untuk menghitung hasil penilaian kreativitas sebelum dan sesudah implementasi modul ajar yang dikembangkan untuk melihat apakah ada peningkatan pada kreativitas peserta didik fase B pada materi seni rupa dua dimensi yaitu motif batik. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung peningkatan kreativitas dengan menggunakan rumus *N-gain* adalah sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{S \text{ post} - S \text{ pre}}{S \text{ maks} - S \text{ pre}}$$

Keterangan:

- N-gain* : peningkatan
 S post : skor post test
 S pre : skor pre test
 S maks : skor maksimal

Adapun beberapa kategori dari *N-gain* sebagai berikut:

Tabel 3. 10 Kategori *N-gain*

<i>N-gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah