

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab tiga ini menjelaskan tentang metodologi penelitian yang digunakan, diantaranya pembahasan mengenai: desain penelitian, paradigma, jenis penelitian, pendekatan penelitian, partisipan, populasi dan sampel, lokasi penelitian, prosedur penelitian, pengumpulan data, analisis data, serta alir penelitian.

3.1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan *Mixed Method Convergent* adalah pendekatan penelitian yang menggabungkan pengembangan produk pendidikan dengan metodologi campuran yang mengintegrasikan data kuantitatif dan kualitatif secara bersamaan untuk saling melengkapi dan memperkuat validitas temuan. Dalam konteks penelitian literasi kriya 3 dimensi, metode ini memungkinkan pengembangan model pembelajaran yang tidak hanya valid secara empiris (kuantitatif) tetapi juga bermakna secara kontekstual (kualitatif).

a. Rasional Pemilihan R&D

Borg and Gall (1979) mendefinisikan R&D sebagai proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Dalam konteks ini, "produk" tidak terbatas pada material fisik tetapi juga mencakup model, metode, dan strategi pembelajaran. Pemilihan R&D didasarkan pada beberapa pertimbangan:

- 1) Orientasi Solusi: R&D fokus pada pengembangan solusi praktis untuk masalah pendidikan riil
- 2) Proses Iteratif: Memungkinkan perbaikan berkelanjutan melalui siklus pengembangan dan pengujian
- 3) Validasi Empiris: Produk yang dikembangkan diuji secara empiris untuk memastikan efektivitasnya
- 4) Aplikabilitas: Hasil penelitian dapat langsung diaplikasikan dalam praktik Pendidikan

b. Adaptasi Model R&D

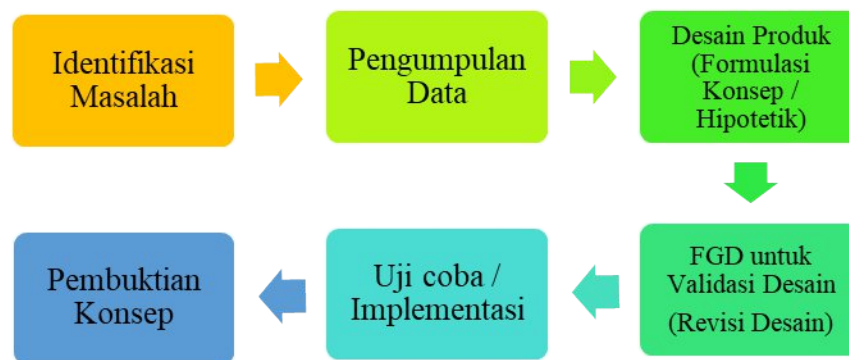
Penelitian ini mengadaptasi model R&D Borg and Gall dengan modifikasi dari 10 tahap menjadi 6 tahap. Modifikasi ini dilakukan berdasarkan pertimbangan:

- 1) Efisiensi Waktu dan Sumber Daya Konteks penelitian doctoral dengan keterbatasan waktu dan sumber daya memerlukan fokus pada tahap-tahap esensial tanpa mengurangi kualitas dan validitas hasil.
- 2) Konteks Implementasi Penelitian fokus pada validasi model dalam skala terbatas (kelas IV SD) sebelum diseminasi lebih luas, sehingga tahap produksi massal dan diseminasi luas tidak diperlukan pada fase ini.
- 3) Kompleksitas Produk Model pembelajaran yang dikembangkan relatif kompleks dalam konsep tetapi sederhana dalam implementasi, memungkinkan proses pengembangan yang lebih *streamlined*.

Tahapan Penelitian R&D yang Digunakan

Enam tahap R&D yang diimplementasikan dalam penelitian ini Alirnya sebagai berikut:

Bagan 3.1 Alir Penelitian R & D
(Pelaksanaan Penelitian)



(Sumber: Masunah J. 2022)

Tahap 1: Identifikasi Masalah dan Potensi

Kegiatan ini dimulai dengan observasi lapangan di sekolah-sekolah untuk memahami kondisi nyata pembelajaran, dilanjutkan dengan analisis dokumen kurikulum dan praktik pembelajaran yang diterapkan. Wawancara mendalam dilakukan dengan guru dan siswa guna menggali

Ira Rengganis, 2025

MODEL LITERASI KRIYA 3 DIMENSI DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA UNTUK MENINGKATKAN 6 C (CHARACTER, CRITICAL THINKING, CREATIVITY, CITIZENSHIP, COLLABORATION, AND COMMUNICATION) SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

perspektif dan pengalaman mereka dalam proses pembelajaran. Dari temuan tersebut, dilakukan identifikasi kesenjangan antara harapan yang tercantum dalam kurikulum dengan realitas di lapangan. Selanjutnya, dilakukan pemetaan terhadap potensi serta sumber daya yang tersedia di lingkungan sekolah sebagai dasar untuk merumuskan strategi pengembangan pembelajaran yang lebih kontekstual dan efektif.

Tahap 2: Pengumpulan Data dan Informasi

Kegiatan tahap ini diawali dengan studi literatur mendalam mengenai teori pembelajaran, literasi, kriya, dan konsep 6C sebagai landasan konseptual, yang kemudian diperkuat dengan benchmarking terhadap berbagai model pembelajaran seni yang telah ada. Analisis terhadap *best practices* dalam pembelajaran kriya turut dilakukan untuk mengidentifikasi strategi yang efektif dan relevan. Selain itu, eksplorasi penggunaan barang bekas dalam pendidikan seni menjadi fokus untuk mendorong kreativitas sekaligus keberlanjutan. Seluruh informasi yang diperoleh dari berbagai sumber tersebut disintesis secara sistematis sebagai dasar penyusunan foundation model pembelajaran kriya yang kontekstual dan aplikatif.

Tahap 3: Desain Produk (Model Pembelajaran)

Proses ini dimulai dengan perumusan konsep model pembelajaran yang didasarkan pada integrasi antara teori yang relevan dan temuan data lapangan. Selanjutnya dikembangkan sintaks pembelajaran berbasis KRIYA yang merepresentasikan tahapan-tahapan utama dalam proses belajar. Untuk mendukung implementasi model, dirancang pula sistem sosial, prinsip reaksi, dan sistem pendukung yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran kriya. Penyusunan perangkat pembelajaran seperti modul, LKPD, dan rubrik penilaian dilakukan guna memastikan keterpaduan antara tujuan, proses, dan evaluasi. Seluruh komponen tersebut kemudian diwujudkan dalam bentuk prototipe awal model pembelajaran sebagai dasar untuk tahap uji coba dan penyempurnaan lebih lanjut.

Tahap 4: Validasi Desain

Tahap ini diawali dengan pelaksanaan *Focus Group Discussion* (FGD) bersama para ahli untuk memperoleh masukan kritis terhadap rancangan model pembelajaran yang telah disusun. Selanjutnya dilakukan proses validasi secara bertahap oleh ahli di bidang pembelajaran atau pedagogik, literasi, dan kriya guna menilai kesesuaian, kelayakan, serta keterpaduan antar komponen model. Setiap validator memberikan umpan balik yang kemudian dianalisis dan

dijadikan dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan model agar lebih relevan, aplikatif, dan efektif dalam konteks pembelajaran kriya di satuan pendidikan.

Tahap 5: Uji Coba Produk

Tahap ini melibatkan implementasi model pembelajaran dalam setting terbatas untuk menguji efektivitas dan keterlaksanaannya di lapangan. Selama proses berlangsung, dilakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran guna mengamati keterlibatan siswa, penerapan sintaks, serta dinamika kelas secara keseluruhan. Data kuantitatif dikumpulkan melalui *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur perubahan kemampuan siswa sebelum dan sesudah penerapan model. Selain itu, proses dan hasil implementasi didokumentasikan secara sistematis sebagai bahan evaluasi. Seluruh data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk menilai keberhasilan uji coba serta mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu disempurnakan.

Tahap 6: Pembuktian konsep

Pembuktian konsep dilakukan melalui analisis hasil uji coba yang mencakup data kuantitatif dan kualitatif yang diperoleh selama implementasi model. Hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis untuk melihat peningkatan kemampuan siswa, sementara data observasi dan dokumentasi digunakan untuk menilai keterlaksanaan sintaks pembelajaran, respons siswa, serta efektivitas perangkat yang digunakan. Temuan dari analisis ini memberikan gambaran menyeluruh mengenai kekuatan dan kelemahan model, serta sejauh mana model mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Dengan demikian, analisis ini menjadi dasar penting dalam memvalidasi konsep model sekaligus menentukan arah perbaikan dan pengembangan selanjutnya.

3.2 Partisipan, Populasi dan Sampel, Lokasi Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini yakni Guru dan Siswa sekolah dasar, populasi siswa kelas IV sekolah dasar (± 30 siswa / kelas), dan sampel peserta didik kelas IV pada 5 sekolah dasar mitra Universitas Pendidikan Indonesia $\pm 100 - 120$ siswa. Penelitian ini akan dilaksanakan di beberapa lokasi yaitu Kampus Program Studi PGSD Bumi Siliwangi, Universitas Pendidikan Indonesia, Uji Terbatas di Sekolah dasar Mitra UPI SDN 195 Isola Bandung dengan 2 guru dan 25 siswa ; Laki-laki 15, Perempuan 10, sedangkan Uji luas yang terletak serta 4 Lokasi di kota Bandung dan Kab. Bandung Barat yaitu: SD Lab School UPI, SDN Sukarasa, SDN Pancasila, dan SDN Cirateun. Kemudian akan dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru SD mitra UPI

(4 Guru) dengan kriteria guru kelas (PNS / Non PNS) tersertifikasi; mengajar di kelas IV minimal 3 tahun.

3.3 Prosedur Penelitian

Rangkaian kegiatan penelitian ini dibagi ke dalam empat fase utama, dimulai dari Fase Persiapan yang berlangsung selama ± 6 bulan. Pada tahap ini, dilakukan studi pendahuluan selama ± 4 bulan melalui observasi pembelajaran seni rupa di 10 SD, analisis dokumen seperti kurikulum, RPP, dan hasil karya siswa, serta wawancara mendalam dengan 20 guru dan 50 siswa untuk mengidentifikasi permasalahan serta potensi yang ada. Selanjutnya, $\pm$ dua bulan digunakan untuk pengembangan konseptual dengan menyintesis teori dari literatur, merumuskan kerangka model, dan menyusun draft awal sintaks pembelajaran. Fase Pengembangan berlangsung selama ± 9 bulan, dimulai dengan desain model melalui *workshop* tim peneliti, konsultasi dengan pembimbing, pengembangan perangkat pembelajaran, dan pembuatan prototipe. Tahap ini dilanjutkan dengan validasi dan revisi selama satu bulan melalui FGD dengan lima validator ahli, analisis masukan, serta finalisasi model untuk uji coba. Fase Implementasi dilaksanakan dalam dua bulan, dimulai dengan uji coba terbatas selama satu bulan yang mencakup orientasi guru, pelaksanaan pre-test dan post-test 6C, serta evaluasi proses dan hasil. Terakhir, Fase Analisis dan Pelaporan berlangsung selama tiga bulan, yang mencakup analisis data kuantitatif dan kualitatif melalui statistik deskriptif, inferensial, analisis tematik, dan triangulasi untuk menginterpretasi temuan, serta diakhiri dengan penulisan, review, revisi, dan finalisasi laporan penelitian.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini akan dikumpulkan dengan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yakni (1) Wawancara, (2) Angket/kuesioner, (3) *FGD* dan Validasi ahli, (4) Dokumentasi, (5) Observasi dan, (6) Tes (*Pretest dan Posttest*). Berdasarkan teknik pengumpulan data ini, data yang akan dihasilkan dalam penelitian ini meliputi data kualitatif dan data kuantitatif. Dalam prosesnya, pengumpulan data kualitatif akan secara langsung dikumpulkan peneliti, dan data kuantitatif akan dikumpulkan dengan cara berkolaborasi dengan guru-guru SD mitra.

Berdasarkan jenis instrumen yang digunakan, penelitian ini akan menghasilkan dua jenis data yakni data kualitatif dan data kuantitatif.

a) Data kualitatif yang diperoleh ;

- Data studi penelusuran, data tersebut adalah data hasil deskripsi studi pendahuluan, analisis dokumen dan perancangan teks / visual berbasis literasi kriya 3 Dimensi.
- Wawancara : Untuk menggali informasi lebih mendalam dari guru, siswa, atau pihak terkait mengenai pelaksanaan dan efektivitas model pembelajaran
- *FGD* : melalui diskusi kelompok terfokus untuk mengidentifikasi permasalahan, kebutuhan, serta validasi desain model pembelajaran.
- Dokumentasi: Meliputi pengumpulan foto, hasil karya kriya 3 dimensi siswa, catatan lapangan, dan dokumen pendukung lain selama proses penelitian berlangsung.
- Observasi: Dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran, keterlibatan siswa, serta implementasi model di kelas, biasanya dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator tertentu.

b) Data Kuantitatif diperoleh dari kuesioner dan hasil observasi terstruktur, serta hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan bersama guru SD mitra. Data ini berupa angka atau skor yang dapat dianalisis secara statistik untuk menguji efektivitas model pembelajaran.

Tabel 3.1
Teknik Pengumpulan Data Penelitian

No	Rumusan Masalah	Tahap Desain Penelitian	Kegiatan / Evaluasi	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen	Sumber Data	Data / Hasil
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
	Bagaimana konsep model literasi kriya 3 dimensi dengan menggunakan barang bekas pada pembelajaran seni rupa di sekolah dasar (Studi Pendahuluan, Latar Belakang)	Potensi dan masalah, Pengumpulan data	Analisis kurikulum	Studi Pustaka Studi Dokumentasi Wawancara	Panduan wawancara, lembar analisis dokumen	Buku, Jurnal, Internet, Modul Ajar: RPP, LKPD, Evaluasi Kriya anak	Karakteristik Kebutuhan Model Pembelajaran Literasi Kriya 3 Dimensi
			Analisis Karakteristik anak Usia 9 – 10 tahun / kelas IV SD	Studi Pustaka Wawancara Observasi dan catatan anekdot	Lembar Panduan wawancara guru Lembar Obsevasi	Buku, jurnal, internet Siswa, guru	(Teori desain)

			Analisis Kebutuhan Siswa dan Guru	Observasi Wawancara	Lembar Angket Lembar Panduan wawancara	Siswa, guru	
			Analisis Konsep	Studi Pustaka		Buku, jurnal, internet	
			Analisis Model yang digunakan di kelas IV untuk pembelajaran SBdP	Observasi Wawancara Studi Dokumentasi	Lembar Obsevasi Lembar Panduan wawancara Lembar Angket guru	Guru, RPP, Silabus	Karakteristik Model Pembelajaran LK3D

1	Bagaimana desain model literasi kriya 3 dimensi pada pembelajaran seni rupa untuk meningkatkan 6C siswa sekolah dasar ?	Desain Produk (Formulasi Konsep / Hipotetik)	Perancangan prototipe	Observasi Wawancara Studi Dokumentasi Studi Pustaka	Lembar Angket	Peneliti	Prototype Model Pembelajaran LK3D
		FGD untuk Validasi Desain	Review atau validasi	Validasi Instrumen <i>Expert Judgment</i>	Lembar Angket Validasi model	Pakar pedagogik, literasi dan kriya	
2	Bagaimana implementasi model literasi kriya 3 Dimensi pada pembelajaran seni rupa untuk meningkatkan 6C siswa sekolah dasar ?	Uji Coba terbatas/ Implementasi	Penerapan model Pembelajaran LK3D di kelas 4 SD	Observasi, partisipan dan Wawancara	Lembar Observasi 6C, Lembar angket guru Lembar angket siswa Lembar Panduan wawancara	Siswa (n=25) Guru	Data keterlaksanaan Model Pembelajaran LK3D Dan respons guru
3	Bagaimana peningkatan	Evaluasi	Pengukuran	Tes, observasi,	Rubrik karya	Siswa	Skor

	6C (<i>Character, Critical Thinking, Creativity, Citizenship, Collaboration and Communication</i>) dan hasil kriya 3 dimensi anak setelah diterapkan model literasi kriya 3 dimensi pada pembelajaran seni rupa untuk meningkatkan 6C siswa sekolah dasar ?	Hasil	<i>pretest-posttest</i> dan observasi karya.	dokumentasi karya.	3D, lembar observasi 6C, angket siswa.	Dokumentasi karya kriya 3D, Guru dan Peneliti.	peningkatan 6C, kualitas karya, dan N-gain.
4	Bagaimana efektivitas model pembelajaran literasi kriya 3 dimensi dalam meningkatkan 6C siswa sekolah dasar ?	Pembuktian Konsep	Analisis komparatif dan triangulasi data	Analisis statistik deskriptif-inferensial	Pedoman wawancara, catatan lapangan	Data Penelitian	Rekomendasi model akhir dan efektivitas.

3.5 Analisis Data

Berikut adalah beberapa tahapan teknis dalam implementasi R&D yang melibatkan analisis data:

- 1) Studi Literatur: Tahap ini melibatkan penelitian dan pengumpulan informasi dari sumber-sumber yang relevan. Studi literatur membantu memahami kondisi saat ini, mengidentifikasi kebutuhan pengguna, dan menggali temuan penelitian sebelumnya.
- 2) Desain Model Literasi Kriya 3D

Data dari studi literatur, FGD, dan validasi ahli dianalisis secara kualitatif induktif untuk merancang prototipe model. Fokus pada:

- a. Integrasi 6C dalam desain aktivitas kriya berbasis barang bekas.
- b. Validasi konten menggunakan rumus persentase untuk memastikan kelayakan model (Akbar, 2016) ;

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan ;

$V - ah$ adalah Validasi ahli

TSe (total skor empiris) merupakan jumlah skor aktual yang diperoleh dari penilaian validator

TSh (total skor maksimal) adalah skor tertinggi yang mungkin dicapai

Rumus ini digunakan untuk mengkuantifikasi tingkat validitas suatu instrumen atau produk dalam penelitian pengembangan, dengan hasil persentase kemudian diinterpretasikan mengacu pada perubahan kriteria Menurut akbar, 2016 : sangat valid (81%-100%), valid (61,01%-80%), cukup valid (41%-60%), kurang valid (21%-40%), atau tidak valid ($\leq 20\%$).

Prosedur:

Uji validitas oleh ahli pedagogik, literasi, dan kriya.

Revisi instrumen berdasarkan masukan validator

- c. Revisi atau penyusunan komponen model (tujuan, sintaks, materi, evaluasi dan lainnya) berdasarkan temuan.

3) Implementasi Model

Deskripsi Analisis:

Data observasi, angket, dan wawancara dianalisis secara campuran:

Kuantitatif: Hitung persentase keterlaksanaan model dengan rumus persepsi (Akbar, 2016).

$$\text{Persepsi} \frac{\text{pendidik}}{\text{peserta didik}} = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Keterangan ;

Persepsi : persepsi pendidik atau peserta didik mengenai pembelajaran

f merupakan jumlah nilai persepsi yang diperoleh

n merupakan jumlah nilai maksimal persepsi

Setelah persentase diperoleh, pengkategorian dilakukan berdasarkan perubahan kriteria Menurut akbar, 2016:

<i>Score</i>	Kategori
81%-100%	sangat baik
61,01%-80%	baik
41%-60%	cukup baik
21%-40%	kurang baik
≤20%	atau tidak baik

Kualitatif: Analisis tematik hambatan/pendukung implementasi dari catatan lapangan.

Triangulasi sumber (guru-siswa) untuk validasi data.

4) Peningkatan 6C dan Hasil Kriya

Ira Rengganis, 2025

MODEL LITERASI KRIYA 3 DIMENSI DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA UNTUK MENINGKATKAN 6 C (CHARACTER, CRITICAL THINKING, CREATIVITY, CITIZENSHIP, COLLABORATION, AND COMMUNICATION) SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Deskripsi Analisis:

Kuantitatif:

Uji paired t-test dan N-Gain untuk mengukur peningkatan 6C dari pretest-posttest.

$$\text{N-Gain: } g = \frac{\text{Posttest-Pretest}}{\text{Skor Maks-Pretest}}$$

Interpretasi:

N-Gain	Kategori
>0.7	Tinggi
0.3–0.7	Sedang
<0.3	Rendah

Kualitatif:

Analisis visualisasi karya untuk menilai kriya 3 dimensi siswa.

Interpretasi catatan observasi perkembangan 6 C siswa

5) Efektivitas Model

Deskripsi Analisis:

Effect size (Cohen's d) untuk mengukur dampak intervensi terhadap 6C.

$$\text{Effect size (Cohen's d): } d = \frac{\text{Mean Eksperimen} - \text{Mean Kontrol}}{\text{Pooled SD}}$$

Interpretasi:

Cohen's d	Efek
<0.2	Kecil
0.3–0.7	Sedang
>0.8	Besar

Ira Rengganis, 2025

MODEL LITERASI KRIYA 3 DIMENSI DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA UNTUK MENINGKATKAN 6 C (CHARACTER, CRITICAL THINKING, CREATIVITY, CITIZENSHIP, COLLABORATION, AND COMMUNICATION) SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Analisis kualitatif tematik untuk konfirmasi efektivitas dari wawancara guru.

Data ini akan dianalisis dengan menggunakan metode statistik yaitu uji beda (t) dengan bantuan SPSS versi 30. Tahapan analisis data kuantitatif dengan menggunakan teknik statistik dilakukan dalam beberapa tahapan analisis data. Tahapan-tahapan tersebut adalah (1) analisis data deskriptif, (2) analisis uji beda dengan uji t berpasangan atau uji lain yang sesuai.

3.6. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teoretis dan empiris, dirumuskan hipotesis:

H_0 (Hipotesis Nol): Tidak terdapat pengaruh signifikan pengembangan model pembelajaran literasi kriya 3 dimensi terhadap peningkatan 6C siswa sekolah dasar.

H_1 (Hipotesis Alternatif): Terdapat pengaruh signifikan pengembangan model pembelajaran literasi kriya 3 dimensi terhadap peningkatan 6C siswa sekolah dasar.

Hipotesis Operasional:

1. *Character*: $\mu_1 > \mu_0$ (rata-rata *post-test* > *pre-test*)
2. *Critical Thinking*: $\mu_1 > \mu_0$
3. *Creativity*: $\mu_1 > \mu_0$
4. *Citizenship*: $\mu_1 > \mu_0$
5. *Collaboration*: $\mu_1 > \mu_0$
6. *Communication*: $\mu_1 > \mu_0$

3.7. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini adalah (1) Pedoman wawancara semi terstruktur untuk mengumpulkan data respons dari guru terkait studi pendahuluan atau kebutuhan tentang model pembelajaran literasi kriya 3 dimensi. (2) Pedoman wawancara semi terstruktur untuk mengumpulkan data respons dari siswa terkait studi kebutuhan tentang model pembelajaran literasi kriya 3 dimensi. (3) tes untuk mengukur literasi kriya 3 dimensi siswa sekolah dasar, (4) penilaian proses berbentuk skoring rubrik untuk mengukur literasi kriya 3 dimensi, (5) catatan lapangan untuk mengumpulkan data hasil

kegiatan observasi, (6) panduan penilaian proses pembelajaran literasi kriya 3 dimensi, 6C (*Critical Thinking, Creativity, Collaboration and Communication*) dan (7) dokumentasi untuk mengumpulkan data proses pelaksanaan penelitian.

Tabel 3.2. Variabel, aspek dan Indikator Penelitian

VARIABEL	ASPEK	INDIKATOR
MODEL PEMBELAJARAN	Tujuan	(1) menumbuhkan karakter (2) mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif, keterampilan, dan motivasi untuk belajar dan bekerja; (3) meningkatkan kreativitas; terbuka untuk ide, konsep, ide, dan masukan baru; (4) Meningkatkan pemahaman kewarganegaraan. (5) siap bekerja sama dalam kolaborasi dan kooperatif (6) mengoptimalkan kemampuan untuk mengkomunikasikan di dalam kelompok mereka serta antar kelompok
	Konsep	1. Sintaks model pembelajaran

		2. Sistem sosial 3. Prinsip reaksi 4. Sistem pendukung 5. Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring
	Bahan	ilmu multidisiplin, media dan sumber belajar yang relevan, proses yang lengkap lembar kerja baik dalam individu maupun kelompok (Rencana pembelajaran)
	Sintaks/PBM	Model pembelajaran yang dikembangkan dari pembelajaran literasi. contohnya model pembelajaran B.Indonesia SD berbasis Multiliterasi & KBTT,Setiawan, Hartati 2019 ; 1. Curah gagasan 2. Menetapkan masalah 3. Membaca teks 4. Menemukan Fakta dan Opini 5. Menguji fakta dan opini 6. Menetapkan fenomena 7. Menganalisis fenomena 8. Memproduksi Karya.

		Langkah-langkah literasi Rina dkk (2010 : 44) 1. Mengidentifikasi 2. Mencari sumber-sumber yang dapat diterapkan pada kegiatan pembelajaran 3. Mengumpulkan informasi 4. Menganalisis informasi 5. Menginstrospeksi dan mensintesis informasi 6. Mengkomunikasikan informasi 7. Mengevaluasi proses dan hasil.
KRIYA 3 DIMENSI	EVALUASI KRIYA	
	Estetika	Menurut Immanuel Kant dalam buku <i>Studi Dasar Filsafat</i>, nilai estetis diantaranya: Nilai estetis murni; garis, bentuk, dan warna. Setelah dikembangkan menjadi : -Bentuk dan Struktur: Karya memiliki bentuk yang harmonis, proporsional, dan struktur yang

		jelas. -Komposisi: Penataan unsur-unsur visual seperti garis, bidang, warna, dan ruang secara seimbang dan menyatu. -Warna: Penggunaan warna yang serasi, kontras, atau inovatif sehingga menambah daya tarik visual. -Tekstur: Permukaan karya (halus, kasar, berpori, dll.) memberikan sensasi visual dan taktil yang menarik. -Ruang: Pemanfaatan ruang positif dan negatif yang efektif, serta pengaturan volume yang proporsional. -Ekspresi dan Inovasi: Karya mampu menampilkan ekspresi, emosi, atau inovasi baru dalam bentuk maupun teknik
	Aspek Kegunaan (Utility)	<i>Security</i> (keamanan) <i>Comfortable</i> (kenyamanan) <i>Flexibility</i> (fleksibilitas)
	Makna	Makna adalah elemen yang memberi kedalaman pada

		karya tersebut. Setiap produk kriya 3d berbahan bekas tidak hanya memiliki penampilan yang indah, tetapi juga membawa pesan atau cerita tertentu. - Simbolisme: Karya memuat simbol atau lambang tertentu yang bermakna (misal: warna merah untuk keberanian). - Pesan atau Cerita: Karya mampu mengomunikasikan pesan, gagasan, atau cerita kepada penikmat. - Nilai Budaya dan Sejarah: Mengandung nilai-nilai budaya, tradisi, atau sejarah tertentu. - Ekspresi Diri: Menjadi media ekspresi perasaan, pikiran, atau identitas pembuatnya. - Relevansi Sosial: Karya memiliki keterkaitan
--	--	--

		dengan isu atau fenomena sosial di masyarakat
6 C	Karakter (<i>Character</i>)	Kementerian Pendidikan Nasional (Kemendiknas) Republik Indonesia 2010, Gerakan Nasional Pendidikan Karakter Bangsa / 18 nilai karakter Kemdikbud, 2022, Profil pelajar Pancasila Fulan & Scott. 2014 KBBI 2023 Bowman dkk. 2016 Licona : 1. Grit 2. Keuletan (<i>tenacity</i>) 3. Ketekunan (<i>perseverance</i>) 4. Ketahanan (<i>resilience</i>) 5. Keandalan (<i>reliability</i>) 6. Kejujuran (<i>honesty</i>)
	Berpikir kritis (<i>critical thinking skills</i>)	Menurut Ennis (dalam Maftukhin, 2013:24), terdapat lima kelompok indikator kemampuan berpikir kritis Klarifikasi Dasar (<i>Elementary Clarification</i>).
		Memberikan Alasan untuk Suatu

		Keputusan (<i>The Basis for The Decision</i>). Membangun keterampilan dasar.
		Menyimpulkan (<i>Inference</i>)
		Memberikan penjelasan lanjut (<i>Advanced Clarification</i>).
		Dugaan dan Keterpaduan (<i>Supposition and Integration</i>). Mengatur strategi dan Teknik.
Kreativitas (<i>creativity</i>)		Jamaris (dalam Sujiono, 2010: 38) kelancaran (<i>fluency</i>)
		kelenturan (<i>flexibility</i>)
		keaslian (<i>originality</i>)
		elaborasi (<i>elaboration</i>)
		kepekaan (<i>sensitivity</i>)
Kewarganegaraan (<i>Citizenship</i>)		Pengetahuan yang dimiliki seseorang tentang apa itu kewargaan, rasa nasionalisme, demokrasi, hak dan kewajiban serta keterampilan yang berkaitan dengan peran dan tanggung jawab mereka sebagai individu. Kemampuan ini juga membantu mereka

		berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat, menunjukkan solidaritas, dan berinteraksi secara efektif dengan berpedoman pada nilai-nilai dan etika yang berlaku. Mereka juga menghargai dan memahami perbedaan sistem nilai, agama, dan budaya yang ada di masyarakat. Mereka juga dapat berpikir kritis tentang berbagai informasi Berpikir seperti orang global, mempertimbangkan masalah global berdasarkan pemahaman yang mendalam tentang prinsip-prinsip murni dan keterlibatan sosial untuk memecahkan masalah kompleks yang berdampak pada kelestarian manusia dan lingkungan. Menurut Fullan dan Scott (2014) Mengambil tindakan terhadap masalah lokal atau global dengan berpartisipasi secara aktif dalam sistem budaya, lingkungan, politik,
--	--	---

		ekonomi, atau perspektif lain, mendukung martabat dan kesejahteraan individu dan komunitas, menghargai kesetaraan dan keragaman, dan percaya ada kemampuan mereka untuk membuat perbedaan. Menurut Alberta Education, tahun 2016. kemampuan untuk menunjukkan rasa percaya, hormat, adil, tanggung jawab, peduli, dan menghargai nilai-nilai demokrasi, memahami masa lalu, berpartisipasi aktif dalam masa kini dan peduli akan masa depan, mengenali keragaman sebagai kekuatan, dan bertindak sebagai bagian dari masyarakat, masyarakat, dan warga dunia. Departemen Pendidikan Virginia, 2019 kemampuan untuk bertanggung jawab dan memperoleh kesempatan untuk hidup, belajar, dan bekerja di dunia
--	--	--

		digital yang saling terhubung dengan cara yang aman, legal, dan moral. Standards for Students (ISTE 2021)
	Keterampilan Bekerja Sama atau Berkolaborasi (<i>Collaboration</i>)	Thrilling & Fadel (2015, hlm. 55) kriteria-kriteria atau indikator dari kolaborasi adalah sebagai berikut. 1. <i>Demonstrate ability to work effectively and respectfully with diversified teams.</i> Artinya, mampu mendemonstrasikan kemampuan untuk bekerja secara efisien dan saling menghormati dengan anggota tim yang berbeda-beda. <i>respect</i> (menghargai)
		2. <i>Exercise flexibility and willingness to be helpful in making necessary compromise to accomplish a common goal.</i> Dapat mempraktikkan fleksibilitas dan kemauan untuk menjadi bermanfaat dalam melakukan berbagai kompromi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan bersama. <i>compromise</i> (kompromi)
		3. <i>Assume shared responsibility for collaborative work, and value the individual</i>

		<i>contributions made by each team member.</i> Dapat membagi tanggung jawab untuk pekerjaan kolaborasi dan menghargai nilai dan kontribusi dari setiap anggota tim/kolaborator. <i>willingness</i> (kerelaan)
	Keterampilan Berkomunikasi (<i>Communication</i>)	Spesifik dalam kaitannya dengan bidang pendidikan terutama pembelajaran, menurut Taryono (2016, hlm. 9) indikator keterampilan komunikasi adalah sebagai berikut: 1. Memberi penjelasan ide; 2. Melakukan pengaturan waktu presentasi; 3. Melakukan kontak mata dengan audiens; 4. Berbicara dengan suara yang jelas; 5. Menggunakan alat bantu presentasi; 6. Menanggapi pertanyaan audiens; 7. Berpartisipasi dalam presentasi kelompok.

Berikut instrument-instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini:

- 1) Pedoman wawancara semi terstruktur ini disusun untuk mengumpulkan data respons dari guru terkait studi pendahuluan atau kebutuhan tentang model pembelajaran literasi kriya 3 dimensi, dengan tujuan menggali secara mendalam pemahaman, pengalaman, dan tantangan yang dihadapi guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran dalam seni rupa di kelas. Melalui pedoman ini, peneliti dapat memperoleh informasi mengenai sejauh mana guru memahami konsep literasi kriya 3 dimensi, strategi yang telah

Ira Rengganis, 2025

MODEL LITERASI KRIYA 3 DIMENSI DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA UNTUK MENINGKATKAN 6 C (CHARACTER, CRITICAL THINKING, CREATIVITY, CITIZENSHIP, COLLABORATION, AND COMMUNICATION) SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

diterapkan, hambatan yang ditemui, serta harapan dan kebutuhan guru terhadap pengembangan model pembelajaran yang lebih efektif. Dengan pendekatan semi terstruktur, wawancara memungkinkan terjadinya dialog terbuka sehingga guru dapat memberikan masukan, saran, dan pengalaman nyata yang dapat dijadikan dasar dalam merancang model pembelajaran literasi kriya 3 dimensi yang sesuai dengan kebutuhan dan konteks di lapangan (Lampiran Tabel 3.3 Pedoman Wawancara Guru).

- 2) Pedoman wawancara semi terstruktur untuk mengumpulkan data respons dari siswa terkait studi pendahuluan atau kebutuhan tentang model pembelajaran literasi kriya 3 dimensi dirancang untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai pengalaman, pemahaman, serta kebutuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran berbasis kriya tiga dimensi. Melalui pedoman ini, peneliti dapat mengeksplorasi sejauh mana siswa memahami konsep literasi kriya 3 dimensi, minat mereka terhadap aktivitas pembelajaran yang melibatkan berbagai macam keterampilan dan praktik kriya, serta tantangan atau hambatan yang mereka hadapi selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, pedoman ini juga memungkinkan siswa untuk menyampaikan harapan, saran, dan masukan terkait pengembangan model pembelajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka, sehingga hasil yang diperoleh dapat dijadikan dasar dalam merancang model literasi kriya 3 dimensi yang lebih efektif, menarik, dan relevan untuk meningkatkan kreativitas serta keterampilan literasi siswa di bidang kriya (Pedoman wawancara untuk siswa, Tabel 3.4).

- 3) Angket penilaian uji Validasi model oleh ahli.

Angket penilaian uji validasi model oleh ahli digunakan untuk mengumpulkan data dan penilaian dari para ahli terkait kelayakan, kesesuaian, serta kualitas model yang dikembangkan, di mana hasil pengisian angket ini menjadi dasar untuk menilai apakah produk tersebut sudah layak digunakan atau masih memerlukan revisi, serta memberikan saran dan kritik guna perbaikan lebih lanjut sebelum diimplementasikan secara luas. Terlampir Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Kelayakan Model Literasi Kriya 3 Dimensi, Tabel 3.5 dan Angket Kelayakan Model Pembelajaran, Tabel 3.6.

- 4) Lembar Hasil *Focus Group Discossion* (FGD)

Lembar Hasil *Focus Group Discussion* (FGD) digunakan untuk mencatat, merangkum, dan mendokumentasikan seluruh hasil diskusi kelompok terarah (FGD) yang telah dilakukan, termasuk pendapat, pengalaman, persepsi, ide, serta rekomendasi dari para peserta terkait rancangan model, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) apakah sudah selaras dengan sintaks model literasi kriya 3 dimensi, indikator dan evaluasi dan lain-lain. Dilakukan bersama 5 orang ahli, yaitu 2 orang ahli di bidang Pedagogik, 1 orang ahli di bidang Literasi dan 2 orang ahli Kriya. (Lampiran Lembar Hasil *Focus Group Discussion* (FGD) Tabel 3.7)

- 5) Angket persepsi Pendidik dan Peserta Didik terhadap kepraktisan Model Literasi Kriya 3 dimensi pada pembelajaran Seni Rupa untuk meningkatkan 6C Siswa kelas IV SD.

Pendidik memberikan penilaian dengan memilih angka yang paling sesuai dengan persepsi mereka terhadap setiap pernyataan. Hasil dari angket ini dapat digunakan untuk menganalisis tingkat penerimaan, efektivitas, dan potensi pengembangan model literasi kriya 3 dimensi dalam pembelajaran seni rupa, khususnya dalam meningkatkan keterampilan 6C siswa (lampiran Angket Persepsi Pendidik terhadap Model Literasi Kriya 3 Dimensi pada Pembelajaran Seni Rupa untuk meningkatkan 6C Siswa kelas IV SD, table 3.8 dan Angket Persepsi Peserta Didik terhadap Model Pembelajaran Literasi Kriya 3 Dimensi, table 3.9).

- 6) Panduan penilaian proses pembelajaran literasi kriya 3 dimensi, 6C (*Character, Critical Thinking, Creativity, Citizenship, Collaboration and Communication*)

Dalam proses pembelajaran kriya 3 dimensi, penilaian kompetensi sangat penting untuk memastikan pengembangan karakter dan keterampilan siswa secara menyeluruh. Instrumen penilaian yang digunakan menguji enam kompetensi utama (6C), yaitu *Character, Critical Thinking, Creativity, Citizenship, Collaboration, dan Communication*, yang dirancang agar siswa mampu menghadapi tantangan, berpikir kritis, berinovasi, serta berperan aktif dalam kelompok dan masyarakat. Lampiran tabel 3.10-3.15

Penilaian kompetensi *Character* menekankan pada aspek seperti *grit* (semangat dan fokus menghadapi tantangan), keuletan, ketekunan, ketahanan, keandalan, dan kejujuran. Siswa diuji melalui pertanyaan terbuka dan tertutup mengenai bagaimana mereka menjaga

semangat, mengatasi kegagalan, dan bersikap jujur selama proses pembuatan karya kriya 3 dimensi. Pada aspek *Critical Thinking*, siswa diharapkan mampu menggunakan penalaran induktif atau deduktif, menganalisis hubungan antarbagian dalam sistem, mengevaluasi fakta, menarik kesimpulan, serta menemukan solusi inovatif terhadap masalah, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan bahan daur ulang dan pengelolaan sampah. Kompetensi *Creativity* menilai kemampuan siswa dalam menciptakan ide baru, mengembangkan konsep dasar, menyampaikan ide secara efektif, dan menerapkan solusi kreatif yang berdampak nyata pada lingkungan sekitar. Siswa didorong untuk menghasilkan karya orisinal dengan memanfaatkan bahan daur ulang dan menyampaikan pesan penting terkait isu lingkungan. Pada ranah *Citizenship*, penilaian berfokus pada pemahaman peran dan tanggung jawab sebagai peserta didik, keseimbangan hak dan kewajiban, penghargaan terhadap nilai demokrasi dan keberagaman, keterlibatan aktif dalam pemecahan masalah kelompok, serta penerapan etika dan norma dalam interaksi. Kompetensi *Collaboration* menguji kemampuan siswa dalam membangun hubungan efektif dalam tim, bekerja sama secara produktif, menunjukkan kepemimpinan, memberikan bantuan, berbagi peran, mengambil keputusan bersama, serta menghargai perbedaan pendapat dan kontribusi individu. Terakhir, aspek *Communication* menilai kemampuan siswa dalam menjelaskan ide dan proses pembuatan karya, mengatur waktu presentasi, melakukan kontak mata, berbicara dengan jelas, menggunakan alat bantu presentasi, menanggapi pertanyaan audiens, dan berpartisipasi dalam presentasi kelompok. Beberapa kompetensi ada yang diuji melalui soal terbuka (uraian) dan tertutup (pilihan pernyataan), dengan indikator yang spesifik sesuai ranah 6C pada pembelajaran kriya 3 dimensi dan isu pengelolaan sampah yang bertujuan untuk memperoleh hasil belajar siswa. (Lampiran Kisi-kisi instrument test *Character, Critical Thinking, Creativity, Citizenship, Collaboration, dan Communication* pada uji coba terbatas serta Lembar Angket 6C (*Character, Critical Thinking, Creativity, Citizenship, Collaboration and Communication*)). Terlampir tabel angket 3.16-3.21

7) Lembar Observasi Penilaian 6C Siswa

Fase analisis akan dilakukan peneliti dengan melakukan pengamatan terhadap kemampuan berkarya kriya 3 dimensi terkait 6C siswa kelas IV sekolah dasar. Observasi ini dilakukan

Ira Rengganis, 2025

MODEL LITERASI KRIYA 3 DIMENSI DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA UNTUK MENINGKATKAN 6 C (CHARACTER, CRITICAL THINKING, CREATIVITY, CITIZENSHIP, COLLABORATION, AND COMMUNICATION) SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

secara langsung sesuai dengan format yang telah direncanakan. Adapun pedoman Observasi dibuat dengan isi daftar jenis kegiatan yang akan diamatikan mungkin timbul. Kisi-kisinya dapat dilihat pada tabel 3.22 dan terlampir lembar Observasi Penilaian 6C, Tabel 3.23 Serta lembar observasi aktivitas Implementasi model literasi kriya 3 Dimensi pada pembelajaran seni rupa untuk meningkatkan 6C siswa sekolah dasar.

- 8) Dokumentasi untuk visualisasi karya kriya 3 dimensi dan data proses pelaksanaan penelitian.

Visualisasi karya kriya 3 dimensi, yang bertujuan sebagai alat dokumentasi dan analisis yang sistematis terhadap hasil karya kelompok atau siswa dalam penelitian pengembangan model pembelajaran literasi kriya 3 dimensi. Melalui dokumen ini, diharapkan merekam secara rinci berbagai aspek penting dari setiap karya, seperti identitas kelompok pembuat, visualisasi bentuk karya, judul, tahun pembuatan, media atau bahan yang digunakan, ukuran, kegunaan, makna, unsur keindahan (komposisi, warna, tekstur, bentuk, garis, ruang, dan dimensi), serta teknik yang digunakan. Dengan format tabel ini, peneliti dapat dengan mudah menganalisis indikator kriya 3d, secara terstruktur dan komprehensif. Terlampir tabel 3.24.

- 1.
- 2.
- 3.

3.8 Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian benar-benar dapat mengukur aspek yang ingin diukur. Validitas yang dilakukan terhadap Model Pembelajaran, Rencana Pembelajaran serta indikator-indikator 6C. Selain itu, uji validitas juga berfungsi untuk memastikan bahwa soal tes yang digunakan memang layak atau sah. Maulana (2022) menyatakan bahwa instrumen yang valid merupakan alat ukur yang mampu menghasilkan data yang benar-benar sesuai dengan tujuan pengukuran, sehingga dapat digunakan untuk mengukur hal yang dimaksudkan.

Pada penelitian ini, uji validitas dilakukan dengan satu pendekatan, yaitu validitas isi. Validitas isi diperoleh melalui penilaian para ahli (*expert judgment*) yang dilakukan oleh dosen yang berkompeten di bidangnya. Proses ini melibatkan penelaahan terhadap kisi-kisi soal guna memastikan kesesuaian dengan tujuan penelitian, tujuan pengukuran, indikator, serta butir-butir pertanyaan. Dalam penelitian ini, penilaian oleh ahli dilakukan oleh ahli Pendidikan, ahli Literasi dan ahli kriya.

Uji reliabilitas berkaitan dengan tingkat konsistensi suatu instrumen ketika digunakan berulang kali, sehingga instrumen tersebut dapat dipakai pada waktu yang berbeda. Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik Cronbach's Alpha menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26.0. Nilai koefisien reliabilitas dihitung dengan rumus berikut (Khoirunnisa et al., 2023):

$$r_{11} = \frac{n}{n-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas instrumen

n = Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah varian butir sholat

σ_t^2 = Varians skor total.

Tabel 3.25 Kriteria Realibilitas soal

Koefisien Korelasi	Kriteria Reliabilitas soal
$0,80 < x \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < x \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < x \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < x \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < x \leq 0,20$	Sangat rendah