

## BAB III

### METODE PENELITIAN

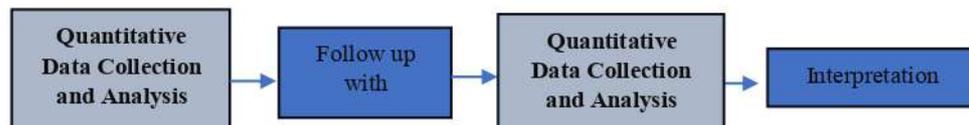
#### A. Metode dan Desain Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah memperoleh gambaran mengenai penggunaan model *guided discovery learning* untuk meningkatkan berfikir kreatif pada materi karya seni rupa 2 dimensi dengan menggunakan elemen seni rupa membuat mozaik kelas III secara kuantitatif dan kualitatif. Karena itu metode yang digunakan adalah *mixed methods*. *Mixed methods* adalah suatu metode penelitian kuantitatif dan kualitatif untuk digunakan secara bersama-sama dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliabel, dan objektif (Devi Syukri Azhari, 2023). Maka dari itu *mixed methods* adalah pendekatan penelitian yang menggabungkan metode kualitatif dalam satu studi. Tujuannya adalah untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan menyeluruh mengenai suatu fenomena. Dengan menggabungkan kedua metode ini, penelitian dapat mengumpulkan data yang lebih kaya, valid dan dapat diandalkan, serta menghasilkan temuan yang lebih objektif. Sementara itu menurut (Creswell, 2008) menyatakan bahwa, metode ini sering disebut sebagai metode *multimethods* (menggunakan *multi metode*), *convergence*. (dua metode bermuara ke satu).

Penelitian ini diawali dengan pengumpulan data secara kuantitatif lalu diikuti kualitatif. Dengan demikian desain yang digunakan adalah *explanatory sequential desain*. (Devi Syukri Azhari, 2023) mengatakan bahwa metode penelitian *mixed method model sequential explanatory*, dirincikan dengan pengumpulan dan analisis data kualitatif pada tahap kedua, guna memperkuat hasil penelitian kuantitatif yang dilakukan pada tahap pertama. Adapun desain yang digunakan adalah *explanatory sequential design* adalah metode penelitian campuran sekuensial eksplanatori biasanya dilakukan oleh peneliti yang memiliki latar belakang penelitian dengan desain mempunyai dua tahapan yang berbeda. Tahapan pertama yaitu dimana penelitian mengumpulkam, menganalisis, dan

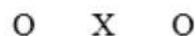
menggunakan hasil dari penelitian kuantitatif untuk merencanakan tahap penelitian berikutnya, yaitu melalui pendekatan kuantitatif. Dari hasil kuantitatif diambil dari data responden yang akan dipilih untuk diwawancarai. Fase pertama ini juga digunakan untuk menentukan pertanyaan apa yang akan diajukan kepada informan.

Tujuan utama dari *Explanatory Sequential Design* ini digunakan karena peneliti ingin mendapatkan data secara kuantitatif terlebih dahulu dan diikuti penjelasan data kualitatif. Berikut ini adalah rincian dari desain *Explanatory Sequential* digambarkan sebagai berikut :



**Gambar 3. 1 Desain Explanatory Sequential**

Pada penelitian ini metode kuantitatif untuk menjawab rumusan masalah ke dua yaitu tentang bagaimana efektivitas penerapan model *guided discovery learning* pada pembelajaran siswa SD kelas III dilihat dari peningkatan kreativitas. Metode kuantitatif pada penelitian ini menggunakan eksperimen dengan *one group pretest-posttest design*. Adapun desain *one group pretest-posttest* adalah sebagai berikut:



**Gambar 3. 2 Desain One Group Pretest-Posttest**

Berdasarkan gambar tersebut O sebelum X adalah *pretest* mengenai variabel bebas, X pada gambar tersebut adalah perlakuan yaitu proses pembelajaran menggunakan model berdiferensiasi dan O setelah X yaitu *posttest* mengenai variabel bebas.

Metode kualitatif pada penelitian ini untuk menjawab rumusan masalah ke satu dan kedua tentang bagaimana proses penerapan model *guided discovery learning* pada pembelajaran siswa kelas III SD dan kendala apa yang dihadapi

oleh guru dan siswa kelas III SD dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning*. Tujuannya dari metode kualitatif yaitu sebagai tindak lanjut dari hasil kuantitatif untuk membantu menjelaskan hasil kuantitatif.

## **B. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 041 Cibuntu Warung Muncang beralamat di JL. Holis KPAD Kecamatan Warung Muncang Kelurahan Bandung Kulon, Kota Bandung dengan lingkungannya di Tengah pemukiman warga pada mata pelajaran Seni dan Budaya dengan jumlah siswa sebanyak 29 yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Subjek penelitian ini dipilih dengan dasar karakteristik: 1) siswa belum sepenuhnya mempunyai kemampuan berpikir kreatif 2) guru belum menerapkan model pembelajaran *Guided Discovery Learning*.

## **C. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Instrumen penelitian dibuat sesuai dengan tujuan pengukuran dan teori yang digunakan sebagai dasar. Pada penelitian ini, instrument penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut.

### **1. Tes Tertulis**

Instrumen tes digunakan untuk mengukur kreativitas anak pada materi karya seni rupa 2 dimensi menggunakan elemen seni rupa membuat mozaik. Instrument tes akan diberikan kepada siswa sebelum menggunakan model *guided discovery learning* dan setelah menggunakannya.

Menurut (Ajeng Suryani, 2015) tes tertulis secara umum terdiri dari tes objektif dan tes uraian. Salah satu bentuk tes objektif dan tes uraian. Salah satu bentuk tes objektif adalah soal pilihan ganda yang penggunaannya sangat luas. Soal pilihan ganda adalah soal yang menurut peserta tes untuk memberikan jawaban

atas pertanyaan atau pertanyaan yang tercantum pada pokok soal dengan memiliki salah satu pilihan jawaban dari sejumlah kemungkinan jawaban. Sedangkan menurut (Kurmiati, 2022) menerangkan bahwa “tes adalah prosedur sistematis yang dibuat dalam bentuk tugas-tugas yang distandarisasikan dan diberikan kepada individu atau kelompok untuk dikerjakan, dijawab, atau direspon baik dalam bentuk tertulis, lisan maupun perbuatan.”

**Tabel 3. 1 Kisi-kisi Kemampuan Peningkatan Kreatifitas**

No	Indikator Peningkatan Kreatifitas	Bentuk Soal	No. Item Pertanyaan	Jumlah Soal
1	Kelancaran ( <i>Fluency</i> )	Essay	1,2, dan 3	3
2	Keluwesan ( <i>Flexibility</i> )	Essay	4	1
3	Keaslian ( <i>Originality</i> )	Essay	5	1
4	Elaborasi ( <i>Elaboration</i> )	Essay	6 dan 7	2

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes peningkatan kreatifitas yaitu berupa soal dalam bentuk uraian yang diberikan kepada peserta didik untuk dikerjakan secara individu. Alat tes kemampuan peningkatan kreatifitas disusun berdasarkan indikator untuk mengukur kemampuan peningkatan kreatifitas peserta didik. Kisi-kisi kemampuan peningkatan kreatifitas dapat dilihat pada lampiran. Serta adapun panduan penskoran menurut stinggins dalam (Nurmaliahayati, 2013) tertera pada tabel berikut.

**Tabel 3. 2 Pedoman Penskoran Tes Uraian Kemampuan Berpikir Kreatif**

Kategori	Indikator	Skor
Skor Tinggi	Jawaban dan alasan jelas, fokus, akurat sesuai	3

	dengan hal yang ditanyakan, dan hubungan antara jawaban dengan soal tergambar dengan jelas.	
Skor Sedang	Jawaban kurang sesuai dengan soal, informasi tidak akurat serta menunjukkan kurangnya penguasaan terhadap materi.	2
Skor Rendah	Tidak ada jawaban.	1

**Tabel 3. 3 Peneliti Memodifikasi Pedoman Pemberian Skor**

No	Indikator Penilaian	Indikator Kemampuan Berpikir Kritis	Soal	Keterangan	Skor
1	Siswa dapat menyebutkan dan menjelaskan berbagai elemen seni rupa (warna, bentuk, garis, tekstur, dan ruang)	Kelancaran ( <i>Fluency</i> )	<p>Perhatikan gambar di bawah ini!</p>  <p>Berdasarkan gambar di atas jawablah pertanyaan berikut:</p> <p>1. Sebutkan 3 warna yang kamu lihat pada gambar!</p>	Siswa menjawab benar mengenai warna, bentuk, dan tekstur dari elemen seni rupa 2 dimensi.	3

2			2. Bentuk apa saja yang kamu temukan dalam gambar tersebut?	Siswa menjawab mendekati benar mengenai warna bentuk dan tekstur dari elemen seni rupa 2 dimensi.	2
3			3. Amatilah benda-benda di sekitarmu lalu sebutkan 2 contoh benda yang memiliki tekstur kasar!	Siswa menjawab salah mengenai warna bentuk dan tekstur dari elemen seni rupa 2 dimensi	1
4	Siswa dapat menyebutkan berbagai teknik dan bahan yang dapat digunakan untuk membuat mozaik	Keluwesan ( <i>Flecibility</i> )	Apa yang dimaksud dengan teknik menempel dalam membuat mozaik?	Siswa menjawab benar mengenai penjelasan teknik dalam mozaik	3
				Siswa menjawab	2

				mendekati benar mengenai penjelasan teknik dalam mozaik	
				Siswa menjawab salah mengenai penjelasan teknik dalam mozaik	1
5	Siswa dapat menggunakan warna secara harmonis dalam mozaik	Keaslian (Originality)	Kamu ingin membuat mozaik berbentuk bunga matahari. Warna apa saja yang akan kamu gunakan?Jelaskan alasan pilihan warnamu agar mozaik bunga mataharimu terlihat harmonis!	Siswa menjawab benar mengenai penjelasan warna harmonis dalam mozaik	3
				Siswa menjawab mendekati benar mengenai penjelasan warna harmonis	2

				dalam mozaik	
				Siswa menjawab salah mengenai penjelasan warna harmonis dalam mozaik	1
6	Siswa dapat menganalisis karya mozaiknya sendiri.	Elaborasi <i>(Elaboration)</i>	Amati mozaik yang telah kamu buat. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan lengkap! 6. Jelaskan langkah-langkah yang kamu lakukan saat membuat mozaik ini.	Siswa menjawab benar mengenai langkah pembuatan mozaik dan analisis hasil mozaik.	3
				Siswa menjawab mendekati benar mengenai langkah pembuatan mozaik dan analisis hasil mozaik.	2

				Siswa	1
7			7. Bagian mana dari mozaiku yang paling kamu suka? Mengapa?	menjawab salah mengenai langkah pembuatan mozaik dan analisis hasil mozaik.	

Instrumen tes tertulis berdasarkan tabel diatas kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing agar memiliki validitas isi. Sedangkan agar memiliki validitas, reliabilitas, daya pembeda dan indeks kesukarannya akan dibuktikan sebagai berikut.

#### a. Hasil Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menentukan tingkat kecocokan antara hasil tes dengan kriteria yang telah ditentukan. Menurut (Sugiyono, 2013) validitas adalah derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah data yang tidak berbeda antar data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan, bahwa uji validitas dilakukan untuk menentukan tingkat kecocokan antara hasil tes dengan kriteria yang telah ditentukan. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah instrument tersebut telah mampu mengevaluasi apa yang harus dievaluasi. Uji validitas tiap soal dalam penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi Excel. Adapun persamaan sebagai berikut :

**Tabel 3. 4 Kriteria Indeks Validitas**

<b>Nilai r</b>	<b>Tingkat Validitas</b>
0,80-1,00	Sangat Tinggi
0,60-0,80	Tinggi
0,40-0,60	Sedang
0,20-0,40	Rendah
0,00-0,20	Sangat Rendah

Sumber : (Sugiyono, 2015)

**Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas**

<b>Interpretasi uji validitas</b>	<b>Kevalidan</b>	<b>Nomor soal</b>	<b>Keterangan</b>
Tinggi	Valid	1	Dipakai
Tinggi	Valid	2	Dipakai
Sangat Tinggi	Valid	3	Dipakai
Sedang	Valid	4	Dipakai
Tinggi	Valid	5	Dipakai
Sedang	Valid	6	Dipakai
Sedang	Valid	7	Dipakai

Uji validitas dilakukan terhadap 29 siswa kelas IV. Uji validitas dengan taraf signifikansi 5% dan r table 0.381 dengan N=28. Hasil dari 30-2. Pada uji

validitas di atas, terbukti 7 soal valid, sebaran indikator pada soal tersebut indikator peningkatan kreatifitas kelancaran (*fluency*) pada soal nomor 1, 2, dan 3, soal indikator kedua keluwesan (*flexibility*) pada soal nomor 4, soal indikator ketiga keaslian (*originality*) pada soal nomor 5, soal indikator keempat elaborasi (*elaboration*) pada soal nomor 6 dan 7.

#### b. Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi instrument yang akan digunakan. Menurut (Sugiyono,2016) menyatakan bahwa “hasil penelitian yang reliable bila terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda, artinya terdapat hasil yang sama dengan menggunakan alat yang sama tapi digunakan dalam waktu yang berbeda”. Jadi, uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi instrument yang akan digunakan.

Perhitungan reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi excel sebagai berikut:

**Tabel 3. 6 Kriteria Indeks Reliabilitas**

<b>Indeks Reliabilitas</b>	<b>Tingkat Reliabilitas</b>
$0,80 < r \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < r \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r \leq 0,60$	Sedang
$0,20 < r \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r \leq 0,20$	Sangat Rendah

Sumber : (Sugiyono, 2013)

Berikut hasil interpretasi reliabilitas dari instrument yang sudah diuji cobakan dapat diketahui berdasarkan tabel dibawah ini:

Uji Reliabilitas	
Hasil	0,723

Pada penelitian ini uji reliabilitas mengacu pada reliabilitas *Cronbach  $\alpha$*  > r tabel. R tabel pada penelitian 0.381 sedangkan *Cronbach  $\alpha$*  adalah 0.723. Jadi *Cronbach  $\alpha$*  > r tabel dan soal dinyatakan reliable, dengan tingkat reliabilitas tinggi.

### c. Hasil Tingkat Kesukaran

Dalam penelitian ini instrument tes juga menggunakan tingkat kesukaran. Sementara kriteria interpretasi tingkat kesukaran digunakan menurut dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 3. 7 Kriteria Tingkat Kesukaran (TK)**

TK	Tingkat Kesukaran
0,00 – 0,30	Sukar
0,31,-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

Sumber : (Ropii & Fahrurrozi,2017)

Berikut hasil interpretasi tingkat kesukaran dari instrument yang sudah diuji cobakan dapat diketahui berdasarkan tabel dibawah ini.

**Tabel 3. 8 Hasil Tingkat Kesukaran**

No	Tingkat Kesukaran	Kriteria
1	0,84	Mudah

2	0,72	Mudah
3	0,70	Sedang
4	0,76	Mudah
5	0.70	Sedang
6	0,73	Mudah
7	0,74	Mudah

#### d. Hasil Daya Pembeda

Untuk kegunaan uji instrument ini yaitu daya pembeda dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

Para peserta didik didaftarkan dalam perangkat pada tabel. Dibuat pengelompokkan peserta didik dalam dua kelompok, yaitu kelompok terdiri dari kelompok atas dan kelompok bawah. Cara untuk menentukan jumlah peserta didik setiap kelompok yaitu  $27\% \times$  jumlah seluruh peserta didik.

Interprestasi untuk Indeks Daya Pembeda soal, sebagai berikut:

**Tabel 3. 9 Daya Pembeda Uji Soal**

No	Daya Pembeda	Penafsiran
1	$DP \leq 0,00$	Sangat Kurang
2	$0,00 < DP \leq 0,20$	Kurang
3	$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup

4	$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
5	$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat Baik

Sumber (Arikunto,2013)

Pada penelitian ini hasil representasi dari daya pembeda dapat dilihat berdasarkan tabel di bawah ini:

**Tabel 3. 10 Hasil Pengolahan Daya Pembeda**

No	Daya Pembeda	Kriteria
1	0,29	Cukup
2	0,46	Baik
3	0.58	Baik
4	0.31	Cukup
5	0,43	Baik
6	0,31	Cukup
7	0,31	Cukup

**e. Angket Respon Siswa dan Guru**

Menurut Vivi Herlina (2019) menyatakan bahwa angket adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi atau mengajukan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada para responden, angket telah divalidasi ahli, Sedangkan menurut (Arlianti, Rizkia, Pengestika, & Ngazizah, 2018) respon merupakan reaksi yang diberikan oleh individu karena adanya stimulus. Untuk mengetahui respon guru dan siswa dapat menggunakan perangkat angket. Respon itu sendiri dapat berupa respon

positif artinya sikap menyetujui, menerima serta melaksanakan dan dapat berupa respon *negative* yang artinya mencakup tindakan penolakan atau tidak setuju. Berikut adalah kisi-kisi angket:

**Tabel 3. 11 Kisi-kisi Angket Respon Siswa**

NO	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1	Saya merasa senang pada saat pembelajaran mengenai materi karya seni 2 dimensi menggunakan elemen seni rupa membuat mozaik.				
2	Saya merasa waktu begitu cepat saat sedang mengikuti pembelajaran materi karya seni 2 dimensi menggunakan elemen seni rupa membuat mozaik.				
3	Saya merasa bosan mengikuti pembelajaran materi karya seni 2 dimensi menggunakan elemen seni rupa membuat mozaik.				
4	Saya akan bertanya kepada guru atau teman, jika ada materi yang kurang dipahami sampai saya memahami materi tersebut.				
5	Saya merasa kesulitan saat pembelajaran materi karya seni 2 dimensi menggunakan elemen seni rupa membuat mozaik sehingga waktu pembelajaran terasa begitu lama.				
6	Saya diam saja ketika saya kurang memahami materi yang sedang dipelajari.				
7	Saya akan berusaha mencari cara pengerjaannya sampai bisa, ketika ada materi karya seni 2 dimensi menggunakan elemen seni rupa membuat mozaik yang sulit.				

8	Saya kurang suka pembelajaran karya seni 2 dimensi menggunakan elemen seni rupa membuat mozaik menggunakan model pembelajaran yang dibimbing oleh guru karena membuat saya kesulitan.				
9	Saya merasa semangat dan senang saat pembelajaran karya seni 2 dimensi menggunakan elemen seni rupa membuat mozaik menggunakan model pembelajaran yang dibimbing oleh guru.				
10	Saya merasa bingung ketika mendengar penjelasan guru saat pembelajaran.				
11	Saya bisa mengetahui dan memahami pembelajaran Seni dan Budaya pada materi karya seni 2 dimensi menggunakan elemen seni rupa membuat mozaik.				
12	Saya merasa senang ketika mengerjakan soal yang diberikan oleh guru agar saya lebih dapat memahami materi yang diberikan.				
13	Saya masih sulit untuk berpikir kreatif pada pembelajaran Seni dan Budaya pada materi karya seni 2 dimensi menggunakan elemen seni rupa membuat mozaik.				
14	Saya mengalami kesulitan saat mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru.				
15	Saya termotivasi dengan bimbingan guru yang membantu saya dalam memahami materi pelajaran Seni dan Budaya dengan menggunakan model pembelajaran yang dibimbing oleh guru.				

**Tabel 3. 12 Kisi-kisi Angket Respon Guru**

NO	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1	Memberikan pelajaran materi karya seni 2 dimensi menggunakan elemen seni rupa membuat mozaik itu menyenangkan.				
2	Mengajarkan pembelajaran materi karya seni 2 dimensi menggunakan elemen seni rupa membuat mozaik membantu saya dalam memahami kemampuan siswa dalam pemahaman materi.				
3	Mengajarkan pembelajaran karya seni 2 dimensi menggunakan elemen seni rupa membuat mozaik, membuat saya merasa bosan dan jenuh saat memberikan materi.				
4	Jika saya memberikan tugas atau penjelasan materi karya seni 2 dimensi menggunakan elemen seni rupa membuat mozaik kepada siswa, saya memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya.				
5	Pada saat mengalami kesulitan dalam mengajarkan materi karya seni 2 dimensi menggunakan elemen seni rupa membuat mozaik, saya tidak melakukan apa-apa.				
6	Pembelajaran karya seni 2 dimensi menggunakan elemen seni rupa membuat mozaik menggunakan model <i>guided discovery learning</i> membuat saya lebih mudah menyampaikan materi sehingga siswa mampu untuk berfikir kreatif.				
7	Pembelajaran karya seni 2 dimensi menggunakan elemen seni rupa membuat mozaik menggunakan model <i>guided discovery learning</i> membuat saya kesulitan dalam mengajarkan materi.				
8	Saya ingin tetap mengajarkan materi karya seni 2 dimensi menggunakan elemen seni rupa membuat mozaik dengan cara menggunakan model <i>guided discovery learning</i> .				
9	Tanggapan atau respon siswa saat pembelajaran menggunakan model <i>guided discovery learning</i> membuat saya bingung.				
10	Siswa sangat membantu saya dalam mengajarkan materi karya seni 2 dimensi menggunakan elemen seni rupa membuat mozaik.				

## f. Wawancara

Menurut (Sugiono, 2016) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Dalam teknik wawancara ini peneliti melakukan tanya jawab kepada siswa dan guru secara langsung.

Susan Stainback (Sugiyono, 2016) mengemukakan bahwa dengan wawancara, maka peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang partisipan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi, dimana hal ini tidak dapat ditemukan melalui observasi. Kisi-kisi wawancara pada guru dan siswa dapat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 3. 13 Pedoman wawancara kendala guru menggunakan model *guided discovery learning***

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pendapat ibu mengenai pentingnya pembelajaran Seni dan Budaya bagi siswa?	
2	Model pembelajaran apa yang selalu ibu gunakan dalam melaksanakan pembelajaran Seni dan Budaya?	
3	Bagaimana pendapat ibu saat pembelajaran Seni dan Budaya menggunakan model <i>guided discovery learning</i> ?	
4	Materi seni dan budaya apa yang menurut Ibu paling cocok untuk diajarkan dengan model <i>guided discovery learning</i> ?	
5	Bagaimana suasana di kelas setelah ibu menerapkan model pembelajaran <i>guided discovery learning</i> dalam pembelajaran Seni dan Budaya khususnya pada materi karya seni 2 dimensi dengan menggunakan elemen seni rupa membuat mozaik?	
6	Apakah ada kendala pada saat pelaksanaan menggunakan model pembelajaran <i>model guided discovery learning</i> ?	
7	Bagaimana cara ibu untuk mengatasi kendala tersebut?	

8	Apakah ibu melihat adanya perubahan pada kreativitas siswa setelah menerapkan model pembelajaran <i>guided discovery learning</i> khususnya pada materi karya seni 2 dimensi dengan menggunakan elemen seni rupa membuat mozaik?	
9	Menurut ibu, apakah model pembelajaran <i>guided discovery learning</i> cocok diterapkan pada pembelajaran seni dan budaya untuk meningkatkan kreativitas siswa?	

**Tabel 3. 14 Pedoman wawancara kendala siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang kamu ingat dari kegiatan membuat mozaik yang kita lakukan bersama?	
2	Apa bagian yang paling kamu sukai? mengapa?	
3	Bagaimana perasaanmu saat mencoba membuat mozaik dengan menggunakan bahan alam seperti daun?	
4	Apakah kamu merasa kesulitan dalam membuat mozaik? Jika iya, kesulitan apa yang kamu alami?	
5	Apa yang kamu suka dari mozaik yang sudah kamu buat?	
6	Apakah kegiatan membuat mozaik ini membuatmu lebih tertarik pada seni?	

Tujuan wawancara yang dilakukan oleh peneliti adalah mengetahui kendala-kendala yang dihadapi guru dan siswa kelas IV selama proses pembelajaran menggunakan model *guided discovery learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

#### **D. Prosedur Pengolahan Data**

Data dalam penelitian ini diolah berdasarkan jenis data yang terkumpul. Data kuantitatif beberapa hasil tes untuk mengukur peningkatan kemampuan berpikir kreatif menggunakan model *guided discovery learning* pada

pembelajaran Seni dan Budaya akelas III SD lebih baik daripada yang menggunakan pembelajaran konvensional. Data kuantitatif diolah dengan statistika inferensial menggunakan excel. Pengolahan data kuantitatif meliputi uji normalitas, uji homogenitas, *paired sample t-test*, dan N-Gain.

## 1. Tes

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang dihasilkan dari dua kelas uji normalitas normal atau tidak dalam konteks penggunaan Kolmogorov-Smirnov. Data yang dikumpulkan merupakan hasil pretest kelas eksperimen dan kelas control. Dengan syarat atau kriteria pengujian, jika  $\text{sig} > 0,05$ , maka data dinyatakan berdistribusi normal. Jika nilai  $\text{sig} < 0,05$  maka data dinyatakan berdistribusi tidak normal.

### b. Uji beda berpasangan (*Paired Sample T-Test*)

Untuk menguji hipotesis dilakukan uji t. Selain itu tes juga berfungsi untuk efektivitas instrument yang diuji. Digunakan untuk membandingkan selisih dua mean dari dua sampel yang berpasangan dengan asumsi data distribusi normal. Sampel berpasangan berasal dari subjek yang sama setiap variable diambil disaat situasi dan keadaan yang berbeda. Misalnya jika kelas eksperimen ingin mengetahui efektivitas model *guided discovery learning* terhadap peningkatan berpikir kreatif siswa sekolah dasar kelas III dalam mempelajari Seni dan Budaya. Pada kelas control ditemukan keefektifan mode konvensional terhadap peningkatan berpikir kreatif pembelajaran seni dan budaya oleh siswa sekolah dasar kelas III. Data pada penelitian ini sudah bersifat homogen uji test yang digunakan menggunakan *polled varians*. Berikut rumus *polled varians* (Sugiyono, 2019).

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

X1 = rerata sampel 1

X2 = rerata sampel 2

S1 = simpangan buku sampel 1

S2 = simpangan buku sampel 2

S1 2 = varians sampel 1

S2 2 = varians sampel 2

n = jumlah sampel

#### d. Uji N- Gain Uji N-Gain

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui perbedaan skor *pretest* dan *posttest* nilai pemahaman konsep siswa dengan SMI (selisih skor maksimal ideal) sebelum dan sesudah menggunakan model *discovery learning* untuk kelas eksperimen dan model konvensional untuk kelas control. Adapun N-Gain Hake (Kurniawan & Hidayah, 2021).

$$\text{N-Gain} = \frac{S_{\text{posttest}} - S_{\text{pretest}}}{S_{\text{maksimum}} - S_{\text{pretest}}}$$

Adapun tingkat kriteria pada uji N-Gain sebagai berikut:

**Tabel 3. 15 Indeks Kriteria Nilai N-Gain**

Nilai Normalitas N-Gain	Kriteria
$0,70 \leq n \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq n \leq 0,70$	Sedang

$0,00 \leq n \leq 0,30$	Rendah
-------------------------	--------

Sumber Metzler & David (Kurniyawan & Hidayah, 2021).

## 2. Non tes

Sementara itu, data kualitatif berupa hasil wawancara dan angket untuk menjawab kesulitan siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan kesulitan guru dalam menggunakan model *guided discovery learning* dilakukan dengan menggunakan analisis Miles & Huberman (Sugiyono, 2018) secara sistematis melalui tahap:

### a. Angket Respon

Pengukuran angket menggunakan skala *likert*. Adapun skor untuk angket dengan menggunakan skala *likert* menurut Sabana (Adriani, 2019) seperti pada tabel berikut.

**Tabel 3. 16 Pedoman Pemberian Skor Instrumen Angket**

Jenis Pertanyaan	Tingkat Kesesuaian				
	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Jarang	Tidak Pernah
Positif	4	3	2	1	1
Negatif	1	2	3	4	5

Peneliti memodifikasi pedoman penskoran tersebut sesuai dengan skala sikap yang akan diteliti. Adapun modifikasi pedoman pemberian skor yang dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3. 17 Modifikasi Pedoman Pemberian Skor Instrumen Angket**

Jenis Pertanyaan	Tingkat Kesesuaian			
	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Positif	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4

$$\text{Skor Angket} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100 \%$$

Selanjutnya kriterian interpretasi skor angket yang dapat diperoleh oleh guru atau siswa menurut (Marhadini, 2017) seperti pada tabel berikut.

**Tabel 3. 18 Kriteria Interpretasi Skor Angket Guru**

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

**b. Wawancara**

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data, apabila peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Maka dari itu dalam melakukan wawancara peneliti telah menyiapkan instrument penelitian berupa pedoman wawancara guru. Selain harus membawa instrument sebagai pedoman untuk wawancara, peneliti juga dapat menggunakan alat bantu seperti perekam dan material lain yang dapat membantu pelaksanaan wawancara supaya berjalan dengan lancar. Wawancara juga berfungsi untuk mengetahui bagaimana kesulitan guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada materi karya seni 2 dimensi menggunakan elemen seni rupa membuat mozaik menggunakan model *guided discovery learning*.