

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menghasilkan desain pembelajaran segiempat berbasis pos *math* untuk memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Menurut Yusanto (2019), Penelitian kualitatif merupakan salah satu metode dengan melakukan penelitian berdasarkan temuan yang khas dan unik. Penelitian kualitatif terdiri dari pemahaman mendalam tentang suatu gejala, fakta, atau kenyataan. Fakta, kenyataan, masalah, gejala, dan peristiwa hanya dapat dipahami jika peneliti melampaui pandangan dangkal dan menyelidikinya secara mendalam (Yusanto, 2019).

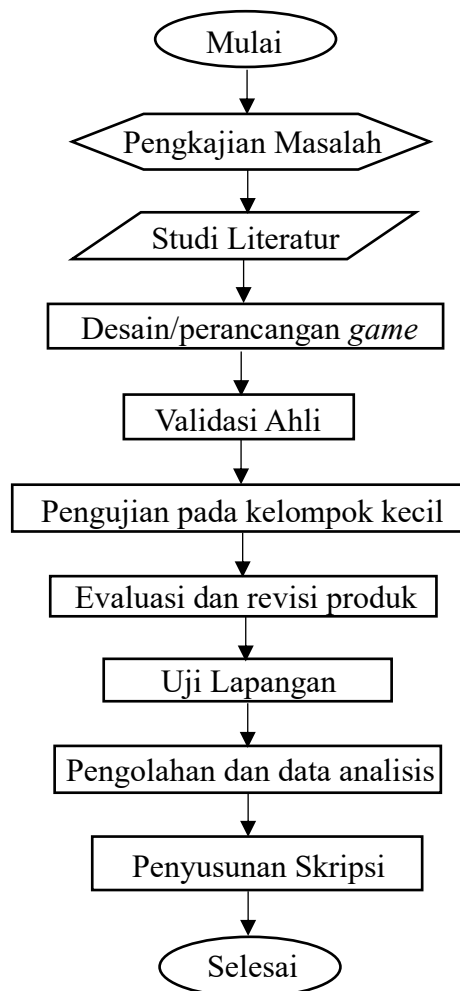
Pendekatan pada penelitian ini yaitu penelitian kualitatif bersifat deskriptif. Tujuan utamanya adalah mencoba memperoleh gambaran yang lebih dalam dan pemahaman yang holistik atau menyeluruh berdasarkan keadaan alam (lingkungan alam) dari fenomena yang diteliti, dan peneliti sendiri sebagai instrumen kunci (*key instrument*) yang harus menyediakan data-data yang diperlukan. Dengan pendekatan kualitatif, peneliti dapat terjun langsung untuk melakukan wawancara terhadap informan, observasi, bahkan terlibat dalam proses, sehingga peneliti dapat mengetahui secara mendalam mengenai topik yang diteliti. Pendekatan kualitatif dengan data kualitatif dan kuantitatif ini digunakan untuk menganalisis desain pembelajaran yang dikembangkan dan hasil tes kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

#### B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis *Design Research* (DR). Menurut Prahmana (2017), “*Design research* adalah suatu jenis penelitian dimana peneliti merancang materi pembelajaran (seperti aktivitas pembelajaran maupun lintasan belajar) untuk suatu topik tertentu dan juga sekaligus membangun teori tentang proses pembelajaran topik tersebut”. Metode penelitian *Design Research* (DR) ini digunakan sebagai pedoman dalam

merancang desain pembelajaran segiempat berbasis pos math untuk memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Penelitian ini terdiri dari tiga tahapan yaitu tahap persiapan atau desain, tahap pelaksanaan atau eksperimen, dan tahap analisis.

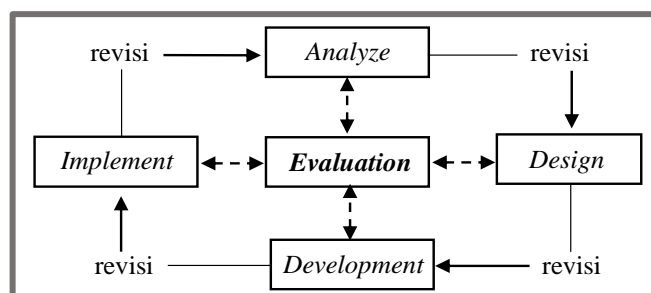
Pada tahap persiapan atau desain, peneliti menyusun desain pembelajaran berdasarkan dugaan alur yang dirumuskan. Kemudian desain pembelajaran divalidasi keterbacaan serta kelayakannya sebelum digunakan. Pada tahap pelaksanaan atau eksperimen, desain pembelajaran diujicobakan dan dugaan alur yang telah dirumuskan menjadi acuan dalam menentukan fokus pengamatan. Pada tahap analisis, data-data yang diperoleh ketika tahap pelaksanaan ataupun setelah pelaksanaan selanjutnya dianalisis dengan dugaan alur belajar sebagai acuan dalam menentukan fokus analisis. Adapun prosedur penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam bentuk *flowchart* sebagai berikut.



Gambar 3.1. *Flowchart* prosedur penelitian

### C. Desain Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas VII materi Segiempat. Subjek penelitiannya adalah peserta didik SMP Kelas VII. Desain pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain model ADDIE. Dalam bukunya yang berjudul *Instructional Design: The ADDIE Approach*, (Branch, 2009) menyatakan “*ADDIE is an acronym for Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. ADDIE is a product development concept. The ADDIE concept is being applied here for constructing performance-based learning*”. Model ini memiliki tahapan-tahapan kerja yang sistematis karena setiap fase dilakukan revisi sehingga produk yang dihasilkan akan menjadi lebih valid. Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan model ADDIE merujuk pada (Branch, 2009) ditunjukkan dalam Gambar 3.2. berikut:



Gambar 3.2. Model Pengembangan ADDIE (Branch, 2009)

#### 1. *Analyze*

Pada tahap analisis dilakukan dengan observasi untuk mengetahui penyebab dari permasalahan yang terjadi.

#### 2. *Design*

Perancangan konsep produk yang akan dikembangkan dilakukan setelah mendapatkan hasil dari observasi yang telah dilakukan.

#### 3. *Development*

Pengembangan dilakukan dengan pembuatan produk beserta instrumen yang diperlukan hingga produk layak untuk diujicobakan.

#### 4. *Implement*

Produk yang telah dinyatakan layak untuk diuji cobakan, selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil dengan mempersiapkan perangkat pembelajaran yang mendukung.

## 5. *Evaluation*

Evaluasi merupakan proses untuk melihat keberhasilan atau keefektifan produk yang dikembangkan.

Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan pada penelitian ini dengan berlandaskan pada desain pengembangan model ADDIE adalah sebagai berikut:

### 1. *Analyze*

Pada tahap analisis dilakukan pengumpulan informasi untuk dijadikan bahan dalam pembuatan produk, dalam hal ini produk yang dihasilkan adalah pembelajaran berbasis pos *math*. Pengumpulan informasi ini berupa analisis kebutuhan dan analisis kurikulum.

### 2. *Design*

Tahap desain dilakukan dengan merancang konsep permainan pos *math*. Setelah konsep pos *math* selesai selanjutnya peneliti membuat desain pos *math* secara visual untuk memudahkan pembaca dalam memahami alur kegiatan dari permainan pos *math*.

### 3. *Development*

Pengembangan dilakukan dengan pembuatan produk beserta instrumen yang diperlukan. Produk selanjutnya divalidasi oleh validator sebelum diujikan kepada pengguna. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan serta mendapatkan komentar dan saran dari validator. Setelah produk dinyatakan layak untuk diujicobakan maka selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

### 4. *Implement*

Produk yang telah dinyatakan layak untuk diuji cobakan, selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil dengan mempersiapkan perangkat pembelajaran yang mendukung. Uji coba kelompok kecil bertujuan untuk menguji kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Apabila produk sudah dinyatakan praktis maka selanjutnya produk dapat diterapkan pada skala yang lebih besar.

### 5. *Evaluation*

Tahapan ini merupakan langkah akhir dalam desain pengembangan pembelajaran berbasis pos *math*. Evaluasi dilakukan dengan memberikan

tes soal kemampuan berpikir kreatif kepada setiap individu. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik setelah dilakukannya pembelajaran berbasis pos *math*.

#### **D. Sumber Data**

Sumber data pada penelitian ini terdiri dari dua sumber subyektif, yaitu validator dan partisipan. Berikut penjelasannya:

##### **1. Validator**

Validator adalah seseorang yang akan menguji kelayakan dari desain pembelajaran pos *math* dengan materi segiempat terkait kemampuan berpikir kreatif yang valid. Validator dalam penelitian ini merupakan pendidik Mata Pelajaran Matematika pada salah satu sekolah di Kabupaten Bandung.

##### **2. Partisipan**

Partisipan dalam penelitian ini diujikan pada kelompok kecil yang terdiri dari 12 orang peserta didik dan 41 peserta didik kelas VII pada salah satu sekolah di Kabupaten Bandung. Kelompok peserta didik dibentuk untuk menguji hasil desain pembelajaran berbasis Pos *Math* materi segiempat.

Adapun sumber data lainnya diperoleh dari:

##### **a. Lembar Validasi**

Lembar validasi merupakan salah satu instrumen yang digunakan untuk mengetahui kelayakan dari desain pembelajaran segiempat berbasis pos *math* berdasarkan penilaian validator.

##### **b. Observasi atau Pengamatan**

Pengamatan dilakukan untuk mendapatkan informasi yang benar. Peneliti merupakan pengamat langsung dari segala aktivitas yang berlangsung di tempat penelitian untuk mengetahui kepraktisan dari desain yang diterapkan. Peneliti terlibat secara langsung dengan subjek penelitian atau partisipan.

##### **c. Tes Evaluasi**

Tes evaluasi adalah tes yang dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan dari peserta didik dan keberhasilan pembelajaran berdasarkan tujuan pembelajaran. Pada penelitian ini dilakukan tes berupa uraian (esai) dengan tingkat kesukaran yang berbeda-beda dan memperhatikan indikator kemampuan berpikir kreatif.

d. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi dari informan. Informan diperoleh dari pendidik Mata Pelajaran Matematika pada salah satu sekolah di Kabupaten Bandung dan peserta didik.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini terbagi menjadi instrumen kelayakan yaitu lembar validasi ahli, kepraktisan berupa lembar observasi, keefektifan dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik berupa tes evaluasi kemampuan berpikir kreatif serta wawancara.

1. Lembar Validasi Ahli

Lembar validasi ahli ditunjukkan kepada validator ahli media dan materi yaitu pendidik Mata Pelajaran Matematika pada salah satu sekolah di Kabupaten Bandung. Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan desain pembelajaran yang dikembangkan. Berikut merupakan kisi-kisi lembar validasi ahli media dan materi desain pembelajaran pada Tabel 3.1:

Tabel 3.1. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media dan Materi

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir Instrumen
1.	Desain	9
2.	Kejelasan Bahasa	3
3.	Penskoran	2
4.	Kesesuaian Permainan	3
5.	Keakuratan Isi	3
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>

2. Lembar Observasi

Lembar observasi ini berupa observasi aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan lembar observasi ini untuk mengamati aktivitas peserta didik ketika mengimplementasikan desain pembelajaran

segiempat berbasis pos *math* pada kegiatan pembelajaran. Lembar observasi ini untuk menunjukkan kepraktisan pada desain yang telah dibuat oleh peneliti. Pembuatan lembar observasi ini merujuk kepada langkah-langkah kegiatan dalam pembelajaran berbasis pos *math*. Pengisian lembar observasi ini ditujukan kepada observer yaitu peneliti dan pendidik Mata Pelajaran Matematika pada salah satu sekolah di Kabupaten Bandung. Berikut merupakan lembar observasi aktivitas peserta didik pada Tabel 3.2:

Tabel 3.2. Lembar Observasi

No.	Kegiatan/Aspek yang Diobservasi	Hasil		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Peserta didik melakukan persiapan belajar			
2.	Peserta didik memperhatikan segala informasi terkait pengaplikasian desain pembelajaran berbasis pos <i>math</i> yang disampaikan pendidik			
3.	Peserta didik menaati peraturan ketika pelaksanaan pos <i>math</i>			
4.	Peserta didik dibagi menjadi 6 kelompok			
5.	Peserta didik menerima rute pos yang telah disajikan oleh pendidik			
6.	Peserta didik mengerjakan soal yang tersedia pada setiap pos			
7.	Peserta didik melakukan penilaian mandiri terhadap jawaban kelompok			
8.	Peserta didik melaporkan hasil poin yang diperoleh pada papan skor			
9.	Peserta didik menyampaikan kesimpulan terhadap penerapan desain pembelajaran pos <i>math</i>			
Jumlah				
Persentase (%)				
Keterangan				

### 3. Tes Evaluasi

Tes digunakan untuk mengetahui keefektifan dari desain yang dikembangkan dan mengukur tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta

didik. Tes yang diberikan berbentuk soal uraian materi Segiempat dengan memperhatikan indikator pada kemampuan berpikir kreatif. Berikut merupakan kisi-kisi soal tes evaluasi yang ditunjukkan pada Tabel 3.3:

Tabel 3.3. Kisi-kisi Soal Tes Evaluasi

Kompetensi Dasar	Indikator	Kemampuan Berpikir Kreatif	No. Soal	Tingkat Kognitif
3.11 Mengaitkan rumus keliling dan luas untuk berbagai jenis segiempat (persegi panjang, persegi, jajargenjang, belah ketupat, layang-layang, trapesium) dan segitiga	Menentukan ukuran panjang dan lebar yang memungkinkan	<i>Fluency</i> (Kelancaran) Bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak daripada anak-anak lain.	1	C4
	Menentukan sifat-sifat bangun segiempat berdasarkan gambar yang disajikan	<i>Elaboration</i> (Keterincian) Menambahkan atau merinci suatu gagasan sehingga meningkatkan kualitas gagasan tersebut.	3	C4
4.11 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan luas dan keliling segiempat (persegi panjang, persegi, jajargenjang, belah ketupat, layang-layang, trapesium) dan segitiga	Menyelesaikan masalah luas bangun segiempat	<i>Originality</i> (Keaslian) Memberikan gagasan yang baru dalam menyelesaikan masalah atau memberikan jawaban yang lain dari yang sudah biasa dalam menjawab suatu pertanyaan.	2a	C4
	Menyelesaikan masalah luas bangun segiempat	<i>Flexibility</i> (Keluwes) Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.	2b	C4

#### 4. Wawancara

Teknik wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data tentang pentingnya dilakukan pengembangan desain pembelajaran berbasis *Pos Math* dengan model pembelajaran *Games-Based Learning* dan untuk menganalisis kebutuhan kepada peserta didik kelas VII serta pendidik

matematika SMP. Adapun pedoman dan kisi-kisi wawancara pada Tabel 3.4 sebagai berikut:

Tabel 3.4. Kisi-kisi dan Pedoman Wawancara Untuk Pendidik Matematika

NO.	PERTANYAAN
1.	Model pembelajaran apa yang sering bapak/ibu gunakan dalam pembelajaran matematika?
2.	Bagaimana keaktifan peserta didik ketika pembelajaran dengan model yang bapak/ibu terapkan?
3.	Apakah sarana dan prasarana yang tersedia cukup untuk mendukung kegiatan pembelajaran?
4.	Menurut bapak/ibu apakah penerapan model <i>games-based learning</i> dapat meningkatkan pembelajaran matematika?
5.	Apakah bapak/ibu sebelumnya sudah pernah menerapkan model <i>games-based learning</i> ? Jika sudah bagaimana, jika belum mengapa?
6.	Bagaimana cara bapak/ibu menyelesaikan hambatan yang terjadi saat penerapan <i>games-based learning</i> ?
7.	Menurut bapak/ibu apakah model <i>games-based learning</i> dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa terhadap pembelajaran matematika?
8.	Sebutkan kelebihan dari model <i>games-based learning</i> yang sudah bapak/ibu terapkan tersebut yang bisa terus dikembangkan dan digunakan pada pembelajaran yang akan datang?
9.	Sebutkan kekurangan dari model <i>games-based learning</i> yang sudah bapak/ibu terapkan yang perlu dievaluasi agar menjadi lebih baik?
10.	Bagaimana cara bapak/ibu melakukan evaluasi setelah menggunakan model <i>games-based learning</i> ?
11.	Bagaimana respons siswa terhadap pembelajaran matematika berbasis model <i>games-based learning</i> ?
12.	Apa saja perubahan yang terlihat ketika sebelum dan sesudah diterapkannya model <i>games-based learning</i> ?
13.	Setelah ada perubahan hasil belajar siswa dengan menggunakan model <i>games-based learning</i> apakah bapak/ibu akan menerapkan model tersebut secara terus menerus?

## F. Teknik Pengolahan Data

Setelah data diperoleh dari validasi, observasi, tes evaluasi, dan wawancara, langkah selanjutnya yaitu melakukan pengolahan data. Teknik pengolahan data

pada penelitian ini menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari masukan validator pada tahap validasi, masukan dari ahli materi dan media. Sedangkan data kuantitatif merupakan data yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa desain pembelajaran matematika berbasis Pos *Math*.

### 1. Menganalisis Hasil Lembar Validasi

Data lembar validasi terhadap desain pembelajaran berbasis pos *math* dilakukan untuk mengetahui kelayakan desain yang dikembangkan. Langkah-langkah menganalisis lembar validasi adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti melakukan tabulasi data yang diperoleh dari pendidik mata pelajaran matematika tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebagai validator ahli media dan materi. Adapun kriteria penskoran lembar validasi merujuk pada (Sugiyono, 2013) pada Tabel 3.5. sebagai berikut:

Tabel 3.5. Kriteria Penskoran Lembar Validasi

Skor	Skala Nilai
0	Tidak Cukup
1	Cukup

Adapun untuk menghitung skor validasi menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Validitas (V)} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

- b. Selanjutnya mengkonversi skor rata-rata yang diperoleh menjadi nilai kualitatif sesuai kriteria penilaian. Berikut kriteria penilaian hasil validasi peneliti merujuk pada (Riduwan, 2020) pada Tabel 3.6:

Tabel 3.6. Kriteria Penilaian Lembar Validasi

Persentase	Klasifikasi
81% s.d 100%	Sangat Layak
61% s.d 80%	Layak
41% s.d 60%	Cukup Layak
21% s.d 40%	Kurang Layak
0% s.d 20%	Tidak Layak

### 2. Menganalisis Hasil Observasi

Teknik observasi yang dilakukan peneliti yaitu untuk menguji kepraktisan dari desain pembelajaran berbasis Pos *Math*. Langkah pertama yang dilakukan peneliti yaitu melakukan tabulasi data yang diperoleh dari hasil pengamatan observer. Penilaian lembar observasi dilakukan dengan memberikan skor pada aspek penilaian merujuk pada (Sugiyono, 2013) yang ditunjukkan pada Tabel 3.7. sebagai berikut:

Tabel 3.7. Kriteria Penskoran Lembar Observasi

Skor	Skala Nilai
0	Tidak
1	Ya

Adapun untuk menghitung skor praktikalitas menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Praktikalitas (P)} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Tahapan selanjutnya yaitu mengonversi skor rata-rata yang diperoleh menjadi nilai kualitatif sesuai kriteria penilaian. Berikut kriteria penilaian hasil observasi peneliti merujuk pada (Riduwan, 2020) pada Tabel 3.8.:

Tabel 3.8. Kriteria Penilaian Lembar Observasi

Persentase	Klasifikasi
81% s.d 100%	Sangat Praktis
61% s.d 80%	Praktis
41% s.d 60%	Cukup Praktis
21% s.d 40%	Kurang Praktis
0% s.d 20%	Tidak Praktis

### 3. Menganalisis Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

#### a. Analisis Keefektifan Desain Pembelajaran Berbasis Pos *Math*

Analisis data hasil tes peserta didik pada pembelajaran berbasis pos *math* dilakukan untuk mengetahui keefektifan desain yang dikembangkan. Dalam mengukur keefektifan desain yang dikembangkan, digunakan acuan ideal menurut (Putrajaya, Dantes, & Yudana, 2013) sebagai berikut:

Tabel 3.9. Kriteria Mean Ideal

Kriteria	Klasifikasi
$Mi + 1,5 SDi \leq \text{skor} < Mi + 3 SDi$	Sangat Efektif (SE)
$Mi + 0,5 SDi \leq \text{skor} < Mi + 1,5 SDi$	Efektif (E)
$Mi - 0,5 SDi \leq \text{skor} < Mi + 0,5 SDi$	Cukup Efektif (CE)
$Mi - 1,5 SDi \leq \text{skor} < Mi - 0,5 SDi$	Kurang Efektif (KE)
$Mi - 3 SDi \leq \text{skor} < Mi - 1,5 SDi$	Sangat Kurang Efektif (SKE)
Keterangan : Mi = Mean ideal SDi = Standar Deviasi ideal Skor Maksimum ideal = Jumlah indikator x Skor tertinggi Skor Minimum ideal = Jumlah indikator x Skor terendah $Mi = \text{Mean ideal} = \frac{1}{2} (\text{Skor Maksimum ideal} + \text{Skor Minimum ideal})$ $SDi = \text{Standar Deviasi ideal} = \frac{1}{6} (\text{Skor Maksimum ideal} + \text{Skor Minimum ideal})$	

Pada tes evaluasi kemampuan berpikir kreatif terdiri dari 4 indikator dengan skala pada masing-masing indikator sebesar 0-25. Dalam menentukan skor maksimum ideal dan skor minimum ideal, dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Skor Maksimum ideal} = 4 \times 25 = 100$$

$$\text{Skor Minimum ideal} = 4 \times 0 = 0$$

Selanjutnya untuk menentukan skor mean ideal (Mi) dan standar deviasi ideal (SDi) maka dilakukan perhitungan berikut:

$$\text{Mean ideal (Mi)} = \frac{1}{2} (100 + 0) = 50$$

$$\text{Standar Deviasi ideal (SDi)} = \frac{1}{6} (100 - 0) = 16,66$$

Berdasarkan perhitungan skor rata-rata ideal, selanjutnya dikonversi sehingga diperoleh interval skor sebagai berikut:

Tabel 3.10. Konversi Dalam Menentukan Keefektifan

Kriteria	Interval Skor Rata-rata	Klasifikasi
$Mi + 1,5 SDi \leq \text{skor} < Mi + 3 SDi$	$74,99 \leq \text{skor} < 100$	Sangat Efektif (SE)
$Mi + 0,5 SDi \leq \text{skor} < Mi + 1,5 SDi$	$58,33 \leq \text{skor} < 74,99$	Efektif (E)
$Mi - 0,5 SDi \leq \text{skor} < Mi + 0,5 SDi$	$41,67 \leq \text{skor} < 58,33$	Cukup Efektif (CE)
$Mi - 1,5 SDi \leq \text{skor} < Mi - 0,5 SDi$	$25,01 \leq \text{skor} < 41,67$	Kurang Efektif (KE)

Kriteria	Interval Skor Rata-rata	Klasifikasi
$Mi - 3 SDi \leq \text{skor} < Mi - 1,5 SDi$	$0,02 \leq \text{skor} < 25,01$	Sangat Kurang Efektif (SKE)

Tahapan pertama yang perlu dilakukan untuk mengukur keefektifan desain pembelajaran segiempat berbasis pos *math* yaitu menentukan rata-rata dari skor yang diperoleh seluruh peserta didik. Kemudian lakukan perhitungan untuk memperoleh rentang data, jumlah interval, dan panjang interval. Setelah menghitung rentang data, jumlah interval, dan panjang interval, kemudian data dibuat tabel distribusi frekuensi. Selanjutnya skor rata-rata yang diperoleh seluruh peserta didik dikonversi ke kriteria mean ideal ( $Mi$ ) yang ditunjukkan pada Tabel 3.10.

b. Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif

Tes kemampuan berpikir kreatif dilakukan untuk mengetahui dan mengukur kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik. Bentuk tes ini berupa uraian (esai). Tes ini dilakukan secara individu. Hasil yang diperoleh oleh peserta didik pada setiap indikator kemampuan berpikir kreatif selanjutnya diolah dengan menghitung skor akhir dengan menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

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

Tahapan selanjutnya adalah menghitung jumlah skor yang diperoleh pada setiap indikator untuk kemudian ditentukan skor rata-rata. Adapun rumus untuk menghitung rata-rata skor pada setiap indikator adalah sebagai berikut:

$$\text{Rata - rata } (\bar{x}) = \frac{\text{Jumlah skor per indikator}}{\text{skor maksimum per indikator}} \times 100\%$$

Setelah memperoleh hasil skor rata-rata pada setiap indikator, tahapan selanjutnya yaitu menghitung skor rata-rata keseluruhan peserta didik. Rumus untuk menghitung skor rata-rata keseluruhan adalah sebagai berikut:

$$\text{Rata - rata } (\bar{x}) = \frac{\text{Jumlah perolehan skor akhir}}{\text{Banyak peserta didik}} \times 100\%$$

Tahap akhir yaitu mengonversi total perolehan skor rata-rata keseluruhan peserta didik menjadi nilai kualitatif sesuai kriteria penilaian. Berikut kriteria tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik peneliti merujuk pada (Riduwan, 2020) pada Tabel 3.11:

Tabel 3.11. Kriteria Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik

Persentase	Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif
81% s.d 100%	Sangat Kreatif
61% s.d 80%	Kreatif
41% s.d 60%	Cukup Kreatif
21% s.d 40%	Kurang Kreatif
0% s.d 20%	Tidak Kreatif

#### 4. Menganalisis Hasil Wawancara

Berdasarkan pada data wawancara yang didapatkan, pertama-tama peneliti membuat transkrip hasil wawancara dan menentukan ide pokok kemudian dilakukan pengolahan data dengan teknik pengkodean. Teknik pengkodean pada penelitian ini menggunakan pengkodean deskriptif sehingga kode diperoleh berdasarkan hasil rangkuman pada setiap topik wawancara. Pada tahap akhir dilakukan pengkategorisasian data dan membuat narasi akhir (kesimpulan). Proses tersebut merujuk penjelasan menurut Priharsari & Indah (2021) bahwa sebuah kode harus terlebih dahulu dikategorikan dan disusun sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan sebuah teori atau penjelasan akan suatu fenomena. Dengan demikian data yang diperoleh dapat ditarik kesimpulan.