

PAKET BELAJAR MOKOBER UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS III SD NEGERI 2 SEPANG

Oleh

Luh Diah Ratna Anika, NIM. 1811031253

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan; (1) untuk menghasilkan *prototype* paket belajar MOKOBER untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas III SD, (2) untuk menghasilkan paket belajar MOKOBER yang telah teruji secara validitas isi, (3) untuk menghasilkan paket belajar MOKOBER yang telah mendapatkan respon guru, (4) untuk menghasilkan paket belajar MOKOBER yang telah mendapatkan respon siswa, (5) untuk menganalisis efektivitas Paket Belajar Mozaik dan Kolase Bersama (MOKOBER) untuk meningkatkan kreativitas siswa. Penelitian ini menggunakan model penembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis (*analyze*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Metode dan pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, Pedoman Observasi, Pedoman wawancara, Angket/Kuesioner, rating scale dan Studi Dokumen. Subjek dalam penelitian pengembangan ini adalah paket belajar MOKOBER, sedangkan objek dalam penelitian pengembangan ini adalah validitas dan keefektifan paket belajar MOKOBER. Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas III SD Negeri 2 Sepang, sedangkan objek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah kreativitas siswa. Uji Instrumen menggunakan rumus Gregory. Uji Validasi isi produk menggunakan rumus Validitas Aiken. Analisis respon guru menggunakan rumus rata-rata atau *mean*. Analisis respon siswa menggunakan rumus rata-rata atau *mean*. Analisis efektivitas paket belajar menggunakan uji *t* berbantuan SPSS IBM 2021. Paket belajar mokober memperoleh tingkat Validitas Sangat valid yang dibuktikan dan memperoleh hasil validasi isi sebesar 1,00, respon guru terhadap paket belajar mokober sebesar 4 dengan kualifikasi sangat baik, respon siswa terhadap paket belajar mokober sebesar 4 dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji efektivitas paket belajarmokober menunjukkan hasil $0,001 < 0,005$. Dengan demikian produk memiliki efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas III SD.

Kata kunci: paket belajar, MOKOBER, kreativitas

ABSTRACT

This research aims; (1) to produce *prototype* MOKOBER learning package to increase the creativity of third grade elementary school students, (2) to produce a MOKOBER learning package that has been tested for content validity, (3) to produce a MOKOBER learning package that has received teacher responses, (4) to produce the MOKOBER learning package which has received student responses, (5) to analyze the effectiveness of the Mosaic and Collage Together Learning Package (MOKOBER) to increase students' creativity. This study uses the ADDIE development model which includes the *analysisphase*, the *designphase*, the *developmentphase* *implementation phase* *the*, and the *evaluationphase*. The methods and data collection used in this research are, Observation Guidelines, Interview Guidelines, Questionnaires, Rating Scales and Document Studies. The subject in this development research is the MOKOBER learning package, while the object in this development research is the validity and effectiveness of the MOKOBER learning package. The test subjects in this development research were third grade students of SD Negeri 2 Sepang, while the test object in this development research was student creativity. Test the instrument using the Gregory formula. The product content validation test uses the Aiken Validity formula. Analysis of the teacher's response using the average formula or *mean*. Analysis of student responses using the average or mean formula. Analysis of the effectiveness of the learning package using the t-test assisted by the IBM SPSS 2021. The Mokober learning package obtained a Very valid Validity level which was proven and obtained a content validation result of 1.00, the teacher's response to the Mokober learning package was 4 with very good qualifications, student responses to the learning package mokober of 4 with very good qualifications. The results of the effectiveness test of the Mokober learning package showed the results of $0.001 < 0.005$. This the product has a significant effectiveness in increasing the creativity of third grade elementary school students.

Keywords: learning package, MOKOBER, creativity

