

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode *pre-eksperimental designs (nondesign)* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode eksperimen menurut Cresweel (2012) dalam Sugiyono, (2-19, hlm. 127) menyatakan bahwa

“you use an experiment when you want to establish possible cause and effect between independent and dependent variables. This means that you attempt to control all variable that influence the outcome except for the independent variable” Penelitian eksperimen digunakan apabila peneliti ingin mengetahui pengaruh sebab dan akibat antara variabel independen dan dependen. Hal ini berarti peneliti harus dapat mengontrol semua variabel yang akan mempengaruhi outcome kecuali variabel independen (*treatment*) yang telah ditetapkan.”

Berdasarkan hal tersebut, dapat dikemukakan pengertian eksperimen menurut Sugiyono (2019, hlm 127) metode eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment/perlakuan*) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalkan. Kondisi dikendalikan agar tidak ada variabel lain (selain variabel *treatment*) yang mempengaruhi variabel dependen. Agar kondisi dapat dikendalikan, maka dalam penelitian eksperimen menggunakan kelompok control dan sering penelitian eksperimen dilakukan di laboratorium.

Dalam penelitian eksperimen yang dilakukan peneliti pada suatu kelas yang di observasi dalam hasil *pretest*, kemudian peserta didik diberikan perlakuan khusus atau *treatment*, setelah dilakukan perlakuan dilanjutkan dengan *posttest*. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas variabel (X) adalah pembelajaran tari kreasi melalui *project based learning*, dan variabel (Y) yaitu kemampuan berpikir kreatif.

Peneliti menggunakan metode eksperimen disebabkan metode ini sangat sesuai dengan keperluan peneliti, dimana peneliti melakukan *pretest* dan *posttest* sehingga peneliti dapat menemukan data perbandingan sebelum

dan sesudah dilaksanakannya perlakuan atau *treatment*. Sehingga membantu peneliti untuk mengetahui keberhasilan variabel (X) yang mempengaruhi variabel (Y). Dalam penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimental tipe design *one group pretes-postest*.

Bentuk *pre experimental* dengan menggunakan design *one group pretest-postest design*, pada desain terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain *one group pretest-postest design* dapat digambarkan seperti berikut:

O₁ X O₂

O₁ = Nilai pretest (sebelum diberi treatment)

O₂ = Nilai posttest (setelah diberikan treatment)

X = Treatment yang dilakukan

Pengaruh pembelajaran tari kreasi melalui PJBL terhadap berpikir kreatif = (O₂ - O₁)

Penjelasan dari *one group pretest postest design* adalah O₁ menerangkan nilai hasil *pretest* sebelum dilakukannya perlakuan atau *treatment*, sedangkan O₂ adalah nilai hasil *posttest* setelah dilakukannya perlakuan atau *treatment*. Dan X adalah perlakuan atau *treatment* yang dilakukan. *Treatment* yang peneliti lakukan adalah pembelajaran tari kreasi melalui *project based learning*.

Penelitian eksperimen yang dilakukan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono bahwa penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis bagaimana pengaruh model *project based learning* yang diterapkan pada pembelajaran tari kreasi terhadap kemampuan berpikir peserta didik. Jenis penelitian eksperimen memfokuskan pada pengungkapan hubungan kausal antar variabel, yaitu suatu penelitian diarahkan untuk menyelidiki hubungan sebab akibat berdasarkan pengamatan terhadap berpikir kreatif .

Pada haikatnya berpikir kreatif amatlah berkaitan dengan penemuan sesuatu yang baru, seperti yang diungkapkan oleh Harriman (2017, hlm. 120) yang menyatakan bahwa berpikir kreatif adalah suatu pemikiran yang berusaha menciptakan gagasan baru. Dengan demikian, berpikir kreatif juga melibatkan suatu proses sistematis untuk mencapai kebaruannya.

Menurut Young & balli (dalam Bergilir, 2015, hlm. 2) berpikir kreatif dapat didefinisikan sebagai seluruh rangkaian kegiatan kognitif yang digunakan individu dalam menghadapi masalah dari suatu kondisi sehingga mereka mencoba menggunakan imajinasi, kecerdasan, wawasan dan ide-ide ketika mereka menghadapi suatu situasi atau masalah tersebut. Berpikir kreatif adalah serangkaian proses untuk memahami masalah, membuat tebakan, hipotesa tentang masalah, mencari jawaban, mengusulkan bukti, dan akhirnya melaporkan hasil untuk diaplikasikan dalam proses penciptaan.

Dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah seluruh rangkaian pemikiran atau proses kognitif yang dilakukan secara sistematis agar dapat menciptakan sesuatu yang baru atau relatif berbeda dengan yang sudah ada sebelumnya, baik dari hal yang benar-benar belum ada maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada.

Indikator berpikir kreatif menurut Guilford (dalam Munanda, 2014) indikator berpikir kreatif adalah sebagai berikut.

1. **Kelancaran berpikir (*fluency of thinking*)**,

yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat. Dalam kelancaran berpikir, yang ditekankan adalah kuantitas, dan bukan kualitas.

2. **Keluwesannya berpikir (*flexibility*),**

yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir. Mereka dengan mudah dapat meninggalkan cara berpikir lama dan menggantikannya dengan cara berpikir yang baru.

3. **Elaborasi (*elaboration*),**

yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

4. **Originalitas (*originality*),**

yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.

3.2. Partisipan

3.2.1 Partisipan (Populasi dan Sampel)

3.2.1.1. Populasi

Menurut Sugiyono (2012, hlm. 80-81) “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”.

Maka kesimpulannya, yang dimaksud dengan populasi adalah seluruh objek yang akan menjadi bahan penelitian. Pada penelitian menggunakan populasi sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 15 Bandung dengan rombongan yang

berjumlah 12 kelas dalam satu tingkatan, adapun jumlah rata-rata peserta didik di dalam setiap kelasnya berjumlah 35 orang sampai dengan 36 orang peserta didik.

3.2.1.2. Sampel

Sampel merupakan sebagai dari populasi, dan pada penelitian ini sampel digunakan adalah purposiv sampling yaitu sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X Pekerjaan Sosial dengan jumlah peserta didik dalam kelas tersebut sebanyak 35 orang dengan peserta didik bergender laki-laki sebanyak 11 orang sedangkan peserta didik perempuan sebanyak 24 orang. Peneliti lebih memilih kelas X Pekerjaan Sosial 3 dibandingkan dengan kelas lain sebab keberadaannya dirasa cocok untuk dijadikan sasaran sebagai sampling penelitian, selain itu jurusan pekerjaan sosial menjadi salah satu jurusan di Sekolah Menengah Kejuruan yang sangat jarang sekali ada jurusannya di sekolah lain.

3.3. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 15 Bandung, yang bertempat di Jalan Jendral Gatot Subroto, No 04, Burangrang, Lengkong, Kota Bandung. Alasan dilakukannya penelitian dengan memilih sekolah ini karena sekolah tersebut merupakan sekolah yang cocok untuk dijadikan sasaran penelitian sebab termasuk tempat sekolah yang strategis berada di tengah kota, akan tetapi pembelajarannya masih perlu pembenahan, selain itu karena di sekolah tersebut sudah termasuk sekolah penggerak yang menggunakan kurikulum merdeka dengan menerapkan Penguatan Profil Pelajar Pancasila yang terdapat dimensi berpikir kreatif. Dimana ketika pembelajaran seni tari siswa terlihat kurang dalam berpikir kreatifnya.

3.4. Instrumen Penelitian

Sugiyono (2011, hlm. 102) menjelaskan bahwa “instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Instrumen penelitian ini juga menjadi alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar

pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah.

Dalam proses penelitian ini peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, sebagai berikut.

1. Observasi, kegiatan ini dilaksanakan untuk mengamati kondisi awal peserta didik, proses pembelajaran dengan menggunakan format observasi yang telah dipersiapkan oleh peneliti.
2. Wawancara, kegiatan ini dilakukan dengan bertujuan untuk menemukan data yang mendalam mengenai penelitian yang dilakukan.
3. Tes, kegiatan tes dilakukan untuk mengetahui tingkat perkembangan peserta didik setelah dilaksanakannya sebuah *traetment* atau perlakuan dengan menggunakan *project based learning*.

Peneliti mengembangkan instrumen penelitian, hal tersebut dilakukan untuk melakukan pengumpul data yang lebih spesifik khususnya untuk mengobservasi peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik selama perlakuan.

Berikut peneliti tampilkan data indikator kemampuan berpikir kreatif beserta ukuran penilaiannya.

Tabel 3.1
Indicator Berpikir Kreatif

Indicator	Sub Indicator
Berpikir Kreatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelancaran berpikir (<i>fluency of thinking</i>) 2. Keluwesan berpikir (<i>flexibility</i>) 3. Elaborasi (<i>elaboration</i>) 4. Originalitas (<i>originality</i>)

Tabel 3.2
Deskripsi Indikator Berpikir Kreatif

No	Indikator	Deskripsi Kemampuan Berpikir Kreatif
1	Kelancaran Berpikir/	1. Mampu mengungkapkan banyak ide, banyak jawaban, banyak penyelesaian

	Kefasihan (<i>fluency</i>)	masalah, banyak pertanyaan dengan lancar. 2. Mampu memberikan banyak cara atau saran 3. Mampu memikirkan lebih dari satu jawaban.
2	Keluwesan berpikir (<i>flexibility</i>)	1. Mampu menyampaikan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi 2. Mampu menyampaikan pandangan dari sudut pandang yang berbeda 3. Mampu mengubah cara pemikiran
3	Elaborasi (<i>elaboration</i>)	1. Mampu mengembangkan suatu gerak tari 2. Mampu merinci ragam gerak dari ide/gagasan kreatif
4	Originalitas (<i>originality</i>)	1. Mampu mengungkapkan ide/gagasan baru dan unik 2. Mampu mengeksplorasi ide/gagasan baru dan unik melalui gerak 3. Mampu mempresentasikan gerak tari dari ide/gagannya

Tabel 3.3
Tolak Ukur Penilaian

No	Rentang Nilai	Kriteria
1	91-100	Sangat memuaskan
2	86-90	Baik Sekali
3	81-85	Baik
4	76-80	Cukup
5	<75	Kurang

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1. Observasi

Pedoman observasi disiapkan untuk melihat dan mengamati keadaan siswa di dalam kelas dalam pembelajaran seni budaya khususnya mata pelajaran seni tari di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 15 Bandung, lebih tepatnya peneliti lakukan di kelas X Pekerjaan Sosial 3. Observasi yang peneliti lakukan sebanyak tiga kali, dengan observasi pertama sebagai awal untuk melihat kondisi, observasi kedua peneliti gunakan untuk melakukan proses pembalaran, dan observasi ketiga peneliti gunakan untuk melihat pengaruh setelah proses pembelajaran dilakukan Menurut Nasution (1988) dalam Sugiyono (2019, hlm. 411) menyatakan bahwa,

“observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Data itu dikumpulkan dan sering dengan bantuan berbagai alat yang sangat canggih, sehingga benda-benda yang sangat kecil (proton dan elektron) maupun yang sangat jauh (benda ruang angkasa) dapat di observasi secara jelas”.

Marshall (1995) dalam Sugiyono (2019, 411) menyatakan bahwa *“through observation, the researcher learn about behavior and the meaning attached to those behavior”*. Melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut. Berikut penjelasan observasi yang telah peneliti lakukan.

Observasi pertama pada awal semester genap tepatnya pada hari jum'at, 13 Januari 2023. Hasil data yang peneliti dapatkan yaitu terlihatnya siswa dalam kemampuan berpikir kreatif khususnya, selain itu siswa juga terlihat kurang aktif, karna terbiasa dalam pembelajaran yang terfokus pada pengetahuan yang hanya mendengarkan materi tanpa melakukan aksi atau praktik dalam pembelajaran, walaupun ada sekali dua kali mata pelajaran yang mengharuskan siswa untuk melakukan gerak atau praktik.

Setelah dilakukan observasi pertama, dilanjutkan dengan observasi kedua yaitu melakukan proses pembelajaran tari kreasi dengan menggunakan model *project based learning*. Peneliti menggunakan model

project based learning bukan tanpa sebab, melainkan karna siswa yang awalnya pasif peneliti harap menjadi aktif di dalam kelas. Observasi kedua ini peneliti gunakan dalam tujuh kali pertemuan untuk menyelesaikan proses pembelajaran. Pertemuan pertama sampai ke enam dimulai dari penjelasan materi, tujuan, pembagian kelompok, dan membuat sebuah tarian, sampai pada pertemuan ketujuh dilakukan evaluasi dengan siswa melakukan presentasi atau pertunjukan menari di dalam kelas.

Observasi terakhir atau ketiga peneliti gunakan untuk mengamati hasil pembelajaran yang telah dilakukan selama tujuh kali pertemuan untuk melihat apakah adanya pengaruh atau tidak selama proses pembelajaran berjalan yang dilakukan sejak awal semester genap lebih tepatnya pada bulan Januari sampai dengan selesai. Format observasi terlampir.

3.5.2. Wawancara

Wawancara yang digunakan peneliti adalah wawancara secara langsung yakni tatap muka dengan terstruktur berdasarkan pedoman atau pertanyaan yang telah ada dan wawancara tidak langsung. Wawancara peneliti lakukan terhadap Kepala sekolah, wakil kepala sekolah bidang kurikulum, ketua jurusan pekerjaan sosial, perwakilan guru mata pelajaran, guru seni budaya dan siswa kelas X. Pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh data mengenai kondisi visi misi sekolah dengan kurikulum yang digunakan.

Tabel 3.3
Wawancara di SMKN 15 Bandung

No	Nama	Aspek Wawancara
1	Kepala Sekolah	<ul style="list-style-type: none"> • Informasi mengenai bagaimana cara sekolah menangani siswa yang kurang dalam berpikir kreatif • Pentingnya berpikir kreatif siswa • Langkah-langkah sekolah untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa
2	Wakasek Kurikulum	<ul style="list-style-type: none"> • Kurikulum merdeka yang digunakan di sekolah

		<ul style="list-style-type: none"> • Pentingnya berpikir kreatif siswa yang diterapkan di sekolah • Cara sekolah untuk meningkatkan kreatif siswa di sekolah
3	Ketua Jurusan Pekerjaan Sosial	<ul style="list-style-type: none"> • Informasi mengenai jurusan pekerjaan sosial • Seberapa penting berpikir kreatif siswa • Cara untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa
4	Wakil guru pelajaran umum	<ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana pembelajaran seni budaya pada masa dahulu • Kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas X • Penggunaan model <i>project based learning</i> untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik
5	Guru Seni Musik	<ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana pembelajaran seni budaya di SMKN 15 • Apakah dengan menggunakan model <i>project based learning</i> dirasa cukup untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa
6	Siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Informasi mengenai pembelajaran tari yang telah dilakukan • Kendala dan manfaat yang didapat • Pentingnya berpikir kreatif

Wawancara pertama dilakukan pada tanggal 04 Agustus, 2023 bertempat di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 15 Bandung. Saat itu peneliti menggali tentang kurikulum dan kondisi pembelajaran seni tari, hal

ini dilakukan berharap mendapatkan informasi sesuai tujuan. Namun data yang diperoleh masih kurang lengkap, sehingga peneliti melakukan wawancara yang kedua pada tanggal 17 Agustus 2023 untuk melengkapi data. format wawancara terlampir.

3.5.3. Tes

Kegiatan tes dilakukan sebelum dan sesudah treatment, tujuan tes dilakukan adalah untuk mengetahui tingkat perkembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebelum dan sesudah melaksanakan *project based learning*. Tes dilakukan untuk mengetahui hasil dan pengaruh dari pembelajaran yang telah dilakukan kepada peserta didik khususnya kelas X pekerjaan sosial 3

3.6. Analisis Data

Menurut Lexy J. Moleong dalam Hasan (2004, hlm. 29) yang dimaksud analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar, sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data.

Tujuan analisis data antara lain untuk memecahkan masalah-masalah penelitian, memperlihatkan hubungan antara fenomena yang terdapat dalam penelitian, memberikan jawaban terhadap hipotesis yang diajukan dalam penelitian, dan bahan untuk membuat kesimpulan serta implikasi dan saran-saran yang berguna untuk kebijakan penelitian selanjutnya. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif peserta didik adalah dengan menggunakan rumus berikut ini.

$$Me = \frac{\sum Xi}{n}$$

Keterangan :

Me = Nilai rata-rata

$\sum xi$ = Jumlah nilai kemampuan berpikir kreatif

n = Jumlah siswa

3.7. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus uji **t** - Test. Peneliti menggunakan rumus uji **t** bertujuan untuk menganalisis perbedaan kondisi awal melalui *pretest* dan setelah *treatment* diberikan melalui *posttest* pada saat penelitian berlangsung. Rumus uji T-Test digunakan untuk menguji kemampuan berpikir kreatif peserta didik di SMKN 15 Bandung dengan menggunakan rumus Uji **t** menurut Sugiyono (2019).

Verifikatif data ditempuh dengan jalan melakukan perbandingan melalui uji *t* sampel independen antara hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui signifikansi pengaruh penerapan PjBL, apabila data berdistribusi normal. Namun apabila data tidak berdistribusi normal, maka dilakukan uji Wilcoxon *matched pairs* untuk sampel independen. Adapun hipotesis statistik dilakukan uji perbandingan sebagai berikut:

- H_0 = Terdapat perbedaan nyata antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen, jika probabilitas \leq nilai α
- H_1 = Tidak terdapat perbedaan nyata antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen, jika nilai probabilitas $>$ nilai α
- H_0 = Adanya pengaruh/ Adnya peningkatan
- H_1 = Tidak adanya pengaruh/ Tidak adanya peningkatan