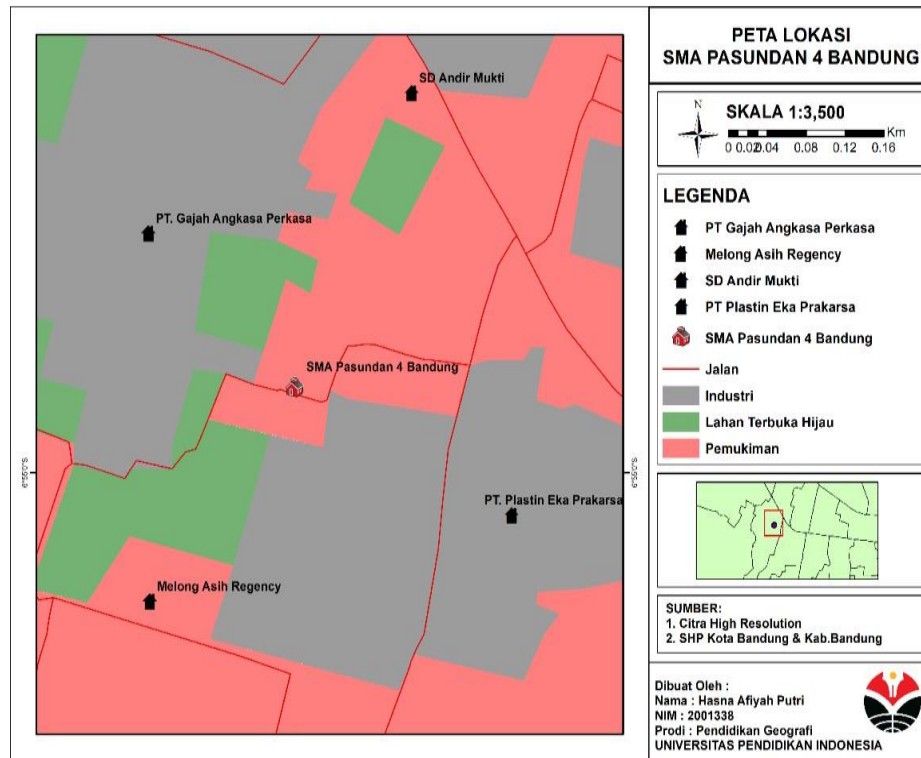


## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Lokasi Penelitian



Gambar 3. 1 Peta Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah menengah atas Pasundan 4 Bandung yang terletak di Jalan Jendral. Sudirman No.11, Cijerah, Kecamatan Bandung Kulon, Kota Bandung, Jawa Barat 40213.

#### 3.2 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Menurut Sujarweni (2014) penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang dapat memberikan temuan – temuan yang didapatkan menggunakan tahapan tata cara statistik dan dari cara lainnya melalui pengukuran.

Hasna Afyiah Putri, 2024

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TRUTH OR DARE TERHADAP PENGEMBANGAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI

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

Penelitian ini merupakan penelitian berjenis kuasi eksperimen. Menurut Sugiyono (2016) metode kuasi eksperimen adalah metode penelitian yang mempunyai kelompok kontrol namun tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Pada penelitian ini tindakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *truth or dare* diberikan kepada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol berperan sebagai pembanding.

Pada penelitian ini peneliti memilih desain penelitian *pretest-posttest control group design*. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal berpikir kreatif siswa sebelum diberi tindakan, sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir berpikir kreatif siswa. Kelas eksperimen diberi tindakan berupa pembelajaran menggunakan media *truth or dare*, sedangkan kelas kontrol tidak diberi tindakan pembelajaran menggunakan media *truth or dare*. Berikut ini disajikan table desain penelitian.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

<b>Kelompok</b>	<i>Pretest</i>	<b>Tindakan</b>	<i>Posttest</i>
Kelas Eksperimen (XI IPS 1)	✓	✓	✓
Kelas Kontrol (XI IPS 2)	✓	-	✓

Penelitian ini terdiri dari 2 variabel, yaitu variabel terikat dan tak terikat. Kedua variabel tersebut adalah variabel bebas atau variabel yang mempengaruhi yaitu media permainan *truth or dare*, dan variabel terikat atau variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas yaitu berpikir kreatif siswa.

### **3.3 Subyek Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Pasundan 4 Bandung, populasinya meliputi seluruh siswa kelas XI SMA Pasundan 4 Bandung. Sampel pada penelitian ini

adalah kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 22 orang dan kelas kontrol yaitu XI IPS 2 yang berjumlah 22 orang. Sampel dipilih berdasarkan Teknik *purposive sampling* dengan mempertimbangkan beberapa kriteria yaitu mengalami masalah rendahnya kemampuan berpikir kreatif, jumlah siswa yang sama, dan nilai ujian yang hampir sama.

### **3.4 Definisi Operasional Variabel**

#### **3.4.1 Media Pembelajaran *Truth Or Dare* (Variabel X)**

Menurut Prafianti dalam Rizqiyah (2018) permainan *truth or dare* telah ada sejak tahun 1971 di Yunani, dengan satu varian yaitu pertanyaan atau perintah, dan membutuhkan minimal dua pemain. Secara bahasa “*truth*” memiliki arti jujur / benar, sedangkan “*dare*” memiliki arti tantangan atau berani. *Truth or dare* merupakan permainan yang memiliki konsep menjawab pertanyaan atau melakukan tantangan.

#### **3.4.2 Berpikir kreatif (Variabel Y)**

Secara Bahasa kreatif berasal dari Bahasa Inggris. *To create* yang memiliki arti membuat atau menciptakan. Adapun pengertian menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kreatif merupakan daya cipta atau kemampuan untuk menciptakan. Menurut Munandar (1999) berpikir kreatif merupakan kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekannya pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keberagaman jawaban.

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

Kegiatan untuk mengumpulkan data di lapangan disebut dengan teknik pengumpulan data. Pada penelitian ini peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yang akan dijelaskan dibawah ini.

### 3.5.1 Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sesuatu pengamatan, disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran (Fatoni, 2011). Pada penelitian ini observasi yang dilakukan peneliti adalah observasi partisipan dimana peneliti terlibat langsung dalam kegiatan sehari-hari partisipan. Observasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah observasi pengamatan media yang biasa digunakan oleh guru, selain itu dilakukan juga observasi keterlaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media *truth or dare* dan power point.

### 3.5.2 Tes

Tes merupakan instrument penelitian yang terdiri dari beberapa soal. Keberhasilan media *truth or dare* dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa diukur melalui hasil *test* yang dilakukan sebelum (*pretest*) dan setelah pembelajaran dilaksanakan (*posttest*). *Pretest* dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dilaksanakan pembelajaran menggunakan media *truth or dare*, sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengetahui ada atau tidak adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media *truth or dare*. Soal test berupa pilihan ganda yang mencakup indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Dari hasil test akan didapat hasil nilai sebaran indikator berpikir kreatif. Setelah hasil didapatkan maka hasil dikategorikan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan.

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Indikator

<b>Presentase Jawaban</b>	<b>Kriteria</b>
81 – 100	Sangat Kreatif
61 – 80	Kreatif
41 – 60	Cukup Kreatif
21 – 40	Kurang Kreatif
00 – 20	Tidak Kreatif

Sumber : Irma Idrisah (dalam Haq, 2014)

### **3.5.3 Tugas**

Pemberian tugas digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berpikir kreatif siswa. Soal pada tugas berbentuk esai yang berjumlah 20 soal, soal dapat dilihat pada lampiran lembar kerja siswa (LKPD).

### **3.5.4 Dokumentasi**

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menghimpun dokumen – dokumen yang berupa dokumen tertulis, gambar, maupun video. Pada penelitian ini dokumentasi digunakan untuk mengabadikan moment kegiatan peneliti dan siswa selama pembelajaran berlangsung.

## **3.6 Analisis Instrumen**

### **3.6.1 Uji Validitas**

#### **A. Uji Validitas Instrumen**

Sebelum suatu alat ukur atau instrument digunakan maka terlebih dahulu instrumen tersebut perlu di uji kevalidannya. Menurut Sugiyono dalam Nur (2023) uji validitas adalah uji yang dipergunakan dalam mengetahui

mengenai sejauh mana instrumen yang digunakan, apakah benar-benar mengukur yang hendak di ukur. Uji validitas dilakukan dengan melibatkan 30 siswa sebagai responden. Uji validitas dapat diukur menggunakan rumus korelasi *product moment* dibawah ini.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Sumber: (Arikunto, 2016)

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

$n$  = Banyaknya subjek

$\sum x$  = Skor item

$\sum y$  = Skor total

Setelah didapatkan hasil data uji validitas angket kreativitas belajar menunjukkan bahwa seluruh soal test  $R_{hitung} > R_{tabel}$  sehingga seluruh soal test yang berjumlah 10 soal dinyatakan valid. Hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Instrumen

No Item	R table	R hitung	Keputusan
1	0,361	0,729	Valid
2	0,361	0,633	Valid
3	0,361	0,659	Valid
4	0,361	0,537	Valid
5	0,361	0,821	Valid

6	0,361	0,738	Valid
7	0,361	0,775	Valid
8	0,361	0,716	Valid
9	0,361	0,607	Valid
10	0,361	0,916	Valid

### B. Uji Validitas Media Oleh Ahli

Sebelum digunakan maka media terlebih dahulu diuji validitasnya agar mendapat masukan dari ahli media, masukan tersebut dapat berupa masukan aspek tampilan, aspek penggunaan, aspek materi, dan aspek pembelajaran.

#### 3.6.2 Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2017) menyatakan bahwa uji reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Rumus yang digunakan dalam menghitung koefisien reliabilitas adalah rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut.

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{S_1^2}{S_{1,2}^2} \right)$$

Sumber: (Arikunto, 2016)

Keterangan:

$r_{11}$  = koefisien reliabilitas,

$n$  = banyak butir soal(item)

$\sum S_1^2$  = jumlah varians skor setiap item,

$S_1^2$  = varians skor total

Setelah dilakukan uji reliabilitas maka hasilnya dikelompokan berdasarkan kriteria tertentu.

Tabel 3.4 Kriteria Tingkat Reliabilitas

Nilai	Kriteria
$0,80 \leq r_{xy} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 \leq r_{xy} < 0,80$	Tinggi
$0,40 \leq r_{xy} < 0,60$	Sedang
$0,20 \leq r_{xy} < 0,40$	Rendah
$r_{xy} < 0,20$	Sangat Rendah

(Arikunto, 2016)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang dihitung menggunakan aplikasi SPSS maka dihasilkan nilai reliabilitas yang sangat tinggi karena *Cronbach Alpha* > 0,6 yaitu 0,894.

Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.894	10

### 3.6.3 Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran diperlukan untuk menghitung seberapa besar derajat kesukaran soal (Arifin, 2017: 266). Untuk menghitung tingkat kesukaran maka digunakan rumus berikut ini.

$$TK = \frac{JB}{n}$$

Keterangan:

TK = Tingkat kesukaran



JB = Jumlah jawaban benar

n = Jumlah siswa

Setelah didapatkan hasil tingkat kesukaran kemudian soal di klasifikasikan berdasarkan kriteria tertentu. Kriteria yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3.6 Kriteria Tingkat Kesukaran

Nilai	Kriteria
0,71 – 1	Mudah
0,31 – 0,70	Sedang
0 – 0,30	Sukar

(Arikunto, 2016)

Tingkat kesukaran hasil uji coba dapat dilihat pada tabel dibawah ini. Dari hasil perhitungan di atas instrument *test* dapat dikatakan baik karena mempunyai tingkat kesukaran soal yang beragam.

Tabel 3.7 Hasil Uji Kesukaran

No Item	Angka Indeks Kesukaran	Interpretasi
1	0,67	Sedang
2	0,47	Sedang
3	0,40	Sedang
4	0,23	Sukar
5	0,40	Sedang
6	0,73	Mudah
7	0,43	Sedang

Hasna Afiah Putri, 2024

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TRUTH OR DARE TERHADAP PENGEMBANGAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI

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

8	0,73	Mudah
9	0,27	Sukar
10	0,53	Sedang

### 3.6.4 Uji Daya Pembeda

Pengujian daya pembeda bertujuan untuk mengetahui apakah sebuah tes mampu menunjukkan perbedaan peserta didik pada kelas atas dengan kelas bawah (Pradita, dkk., 2023). Untuk melakukan uji daya pembeda maka dapat digunakan rumus sebagai berikut.

$$DB = PT - PR$$

Keterangan :

DB : Daya beda

PT : Proporsi kelompok tinggi

PR : Proporsi kelompok rendah

Setelah dilakukan uji daya pembeda kemudian soal dikelompokkan berdasarkan kriteria dibawah ini.

Tabel 3.8 Klasifikasi Daya Pembeda

<b>Daya Beda</b>	<b>Klasifikasi</b>
0,00	Sangat jelek
$0,00 \leq 0,20$	Jelek
$0,20 \leq 0,40$	Cukup
$0,40 \leq 0,70$	Baik
$0,70 \leq 1,00$	Baik sekali

(Arikunto, 2016)

Hasna Afyah Putri, 2024

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TRUTH OR DARE TERHADAP PENGEMBANGAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI

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

Hasil dari uji daya pembeda instrument test dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.9 Hasil Uji Daya Pembeda

No Item	Nilai Daya Beda	Klasifikasi	Keputusan
1.	0,652	Baik	Diterima
2.	0,531	Baik	Diterima
3.	0,564	Baik	Diterima
4.	0,439	Baik	Diterima
5.	0,764	Baik sekali	Diterima
6.	0,668	Baik	Diterima
7.	0,704	Baik sekali	Diterima
8.	0,641	Baik	Diterima
9.	0,513	Baik	Diterima
10.	0,887	Baik sekali	Diterima

Dari data pada tabel diatas dapat diketahui bahwa 7 soal memiliki daya pembeda yang baik, dan 3 soal memiliki daya pembeda yang baik sekali , sehingga tidak ada soal yang harus di revisi.

### 3.7 Teknik Analisis Data

#### 3.7.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak normal (Ananda & Fadhli dalam Wijaksono, 2023). Pengujian dilakukan menggunakan uji statistik Shapiro Wilk. Uji normalitas dibantu oleh aplikasi SPSS. Langkah pertama yang harus dilakukan dalam uji normalitas adalah menentukan hipotesis statistik sebagai berikut.

- $H_0$  = data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

- $H_1$  = data berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal

Setelah menentukan hipotesis statistik maka langkah selanjutnya adalah melakukan perhitungan uji normalitas, setelah didapatkan hasil maka tentukan kriteria pengambilan keputusan. Berikut ini kriteria pengambilan keputusan uji normalitas:

- Jika nilai sig.  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima yang artinya data berasal dari sampel berdistribusi normal.
- Jika nilai sig.  $\leq 0,05$  maka  $H_0$  ditolak yang artinya data berasal dari sampel tidak berdistribusi normal.

### 3.7.2 Uji Homogenitas

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal maka langkah selanjutnya yaitu melakukan uji homogenitas. Menurut Nuryadi, dkk (2017) Uji homogenitas ialah suatu prosedur uji statistik yang digunakan untuk mencari tahu apakah beberapa kelompok data penelitian memiliki variansi yang sama. Uji homogenitas dilakukan menggunakan aplikasi SPSS dengan menggunakan uji *levene*. Langkah pertama yang harus dilakukan dalam uji homogenitas adalah menentukan hipotesis statistik sebagai berikut.

- $H_0$  = tidak terdapat perbedaan varian nilai dari kedua kelompok (homogen)
- $H_1$  = terdapat perbedaan varian nilai dari kedua kelompok (tidak homogen)

Setelah menentukan hipotesis statistik maka langkah selanjutnya adalah melakukan perhitungan uji normalitas, setelah didapatkan hasil maka tentukan kriteria pengambilan keputusan. Berikut ini kriteria pengambilan keputusan uji

homogenitas:

- Jika nilai sig.  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima yang artinya varian setiap sampel bersifat homogen.
- Jika nilai sig.  $\leq 0,05$  maka  $H_0$  ditolak atau dengan kata lain varian setiap sampel tidak homogen.

### 3.7.3 Uji Hipotesis

Pada penelitian ini uji hipotesis dilakukan sebanyak 2 kali. Uji hipotesis pertama dilakukan menggunakan uji  $t - \text{paired sample test}$  karena menguji data yang berasal yang berpasangan dari sampel yang sama. Langkah pertama yang harus dilakukan dalam uji  $t - \text{paired sample t Test}$  adalah menentukan hipotesis statistik sebagai berikut.

- $H_a$  = terdapat perbedaan signifikan kemampuan berpikir kreatif antara kelas eksperimen / kontrol sebelum dan setelah diberi perlakuan
- $H_0$  = tidak terdapat perbedaan signifikan kemampuan berpikir kreatif antara kelas eksperimen / kontrol sebelum dan setelah diberi perlakuan

Setelah menentukan hipotesis statistik maka langkah selanjutnya adalah melakukan perhitungan uji normalitas, setelah didapatkan hasil maka tentukan kriteria pengambilan keputusan. Berikut ini kriteria pengambilan keputusan uji  $t - \text{paired Sample T-Test}$ :

- Jika nilai sig. 2 tailed  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima.
- Jika nilai sig. 2 tailed  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima atau  $H_a$  ditolak.

Uji hipotesis yang kedua adalah uji hipotesis menggunakan uji *independent*

*sample test* karena data yang diuji berasal dari sampel yang tidak berpasangan. Langkah pertama yang harus dilakukan dalam uji t - *Independent Sample T-Test* adalah menentukan hipotesis statistik sebagai berikut.

- $H_a$  = terdapat perbedaan signifikan kemampuan berpikir kreatif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol
- $H_o$  = tidak terdapat perbedaan signifikan kemampuan berpikir kreatif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

Setelah menentukan hipotesis statistik maka langkah selanjutnya adalah melakukan perhitungan uji normalitas, setelah didapatkan hasil maka tentukan kriteria pengambilan keputusan. Berikut ini kriteria pengambilan keputusan uji t - *independent sample t - test*:

- Apabila nilai sig.2-tailed  $0,000 < 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.
- Apabila nilai sig.2-tailed  $0,000 > 0,05$  maka  $H_o$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

#### 3.7.4 Uji N - Gain

Uji N – gain atau uji gain ternormalisasi dilakukan untuk mengetahui peningkatan nilai siswa setelah dilakukan tindakan. Uji N - gain dilakukan untuk mengetahui selisih dari nilai *pre test* dan *pos test* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun rumus uji N – gain adalah sebagai berikut:

$$\text{Indeks N – Gain (g)} = \frac{\text{skor postest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Sumber: Hake (2002)

Setelah dilakukan perhitungan dan didapatkan hasil maka langkah

selanjutnya adalah mengelompokan hasil berdasarkan kriteria berikut.

Tabel 3.10 Kriteria Nilai N - Gain

Rentang Nilai	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Melzer dalam Syahfitri (2008:33)

### 3. 8 Tahap Penelitian

#### 1) Tahap Pra Penelitian

Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi mengenai masalah yang memiliki keterkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif dan mengumpulkan bahan literasi tentang media pembelajaran *truth or dare*. Setelah itu penulis merancang rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) beserta perangkat mengajar lainnya dan media yang akan digunakan yaitu media pembelajaran *truth or dare*. Kemudian peneliti membuat instrumen, tidak lupa peneliti berkomunikasi dengan guru mata pelajaran geografi terkait RPP dan instrumen yang telah dibuat. Setelah guru menyetujui RPP dan instrumen lalu peneliti melakukan serangkaian analisis instrumen agar instrumen dapat digunakan saat penelitian.

#### 2) Pelaksanaan Penelitian

Pada tahap ini peneliti memberikan tindakan kepada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *truth or dare* dan kelas kontrol menggunakan power point, pada tahap ini juga peneliti melakukan pengukuran kemampuan berpikir kreatif siswa dengan memberi test dan tugas

kepada siswa, pengukuran tersebut dilaksanakan sebelum dan sesudah tindakan.

### 3) Setelah Penelitian

Pada tahap ini peneliti melakukan pengolahan dan analisis data yang telah dikumpulkan, kemudian data tersebut akan diklasifikasikan berdasarkan kriteria - kriteria berpikir kreatif yang sudah ditetapkan oleh penulis, langkah terakhir yaitu data tersebut diuraikan di bagian pembahasan.



Tabel 3.11 Diagram Alur Penelitian

