

BAB III

METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan metode penelitian yang terdiri dari metode dan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, definisi operasional, prosedur penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

A. Metode dan Desain Penelitian

Berdasarkan masalah dan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode kuasi eksperimen. Metode ini sangat umum digunakan dalam penelitian, terutama penelitian bahasa. Metode kuasi digunakan untuk mengetahui perbandingan peningkatan kemampuan menulis cerita pengalaman pribadi dan berpikir kreatif antara siswa yang mendapatkan perlakuan dengan metode bermain peran format bebas dan siswa yang tidak mendapatkan pembelajaran dengan metode bermain peran format bebas.

Desain penelitian yang dipakai adalah *Nonequivalent Control Grup Design*. Dengan desain ini baik kelompok eksperimental maupun kelompok kontrol dibandingkan, kendati kelompok tersebut dipilih dan ditempatkan tanpa melalui randomisasi (Emzir, 2008, hlm. 102). Pada desain ini kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran format bebas sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan.

Tabel 3.1

Desain penelitian *Nonequivalent Grups Pretest Posttest*

Grup A	O ₁	X	O ₂
Grup B	O ₁	-	O ₂

Keterangan:

X = perlakuan menggunakan metode bermain peran format bebas

O₁ = pretes

O₁ = postes

Erna Labudasari, 2015

EFEKTIVITAS METODE BERMAIN PERAN FORMAT BEBAS TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS CERITA PENGALAMAN PRIBADI DAN BERPIKIR KREATIF SISWA SEKOLAH DASAR

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

Grup A = kelompok eksperimen

Grup B = kelompok kontrol

B. Definisi Operasional

Agar maksud dari penelitian ini jelas serta menghindari kesalahan interpretasi, berikut ini diuraikan definisi operasional dari masing-masing variabel yang digunakan dan berkaitan dengan penelitian yang dilakukan:

1. Metode Bermain Peran Format Bebas

Bermain peran format bebas dalam penelitian ini merupakan kegiatan untuk menghilangkan rasa jenuh, bosan, meningkatkan rasa percaya diri dan menambah konsep mengenai suatu pengetahuan yang dilakukan sebelum siswa melakukan kegiatan menulis. Bermain peran dilakukan agar siswa mendapatkan ide dan imajinasi untuk menulis. Bermain peran format bebas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah ketika siswa memerankan suatu peran tertentu tanpa menggunakan naskah dan peraturan yang mengikat ketika bermain. Siswa diberikan gambar sebagai pengganti naskah untuk memberikan gambaran mengenai alur cerita. Siswa bebas untuk memilih perannya dan tidak dibatasi hanya dengan peran-peran tertentu.

2. Kemampuan menulis ceritapengalaman pribadi

Kemampuan menulis dalam penelitian ini dibatasi pada menulis cerita pengalaman pribadi mengenai kebersihan lingkungan. Siswa diminta untuk menuliskan pengalaman pribadi mereka dalam menjaga kebersihan lingkungan. Siswa diharapkan mampu untuk menuliskan pengalaman pribadi mereka dengan jelas dan menarik sesuai dengan aspek penilaian yaitu ide dan isi, pengorganisasian tulisan, kosakata, kalimat, dan konvensi. Adapun indikatornya sebagai berikut:

- a) Ide dan isi meliputi kemampuan siswa untuk menuliskan ide yang jelas, fokus dan menarik yang sesuai dengan judul dan tema.
- b) Pengorganisasian tulisan meliputi kemampuan siswa untuk menuliskan cerita dengan susunan paragraf yang logis dan efektif meliputi paragraf pembuka yang berisi perkenalan (*orientation*), isi yang berisi peristiwa

atau rentetan kegiatan yang terjadi (*events*) dan penutup (*reorientation*) yang berisi rangkuman rentetan peristiwa, kejadian atau kegiatan yang diceritakan yang jelas.

- c) Kosakata meliputi kemampuan siswa untuk menuliskan kata/idiom/frase yang tepat, sesuai dan efektif sesuai dengan judul dan tema.
- d) Kalimat meliputi kemampuan siswa untuk menuliskan kalimat yang bervariasi dan menggunakan transisi kalimat yang sesuai.
- e) Konvensi meliputi kemampuan siswa untuk menulis dengan ejaan, tanda baca, serta kapitalisasi yang baik.

3. Berpikir kreatif

Berpikir kreatif terdiri dari dua aspek yaitu *product* dan *personality*. Dalam penelitian ini, siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam berpikir kreatif dari segi *product* meliputi kemampuan untuk berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir orisinil (*originality*) dan terinci (*elaboration*) dalam menciptakan ide atau gagasan yang baru dengan cara mengkombinasikan sesuatu yang lama sehingga dapat menjadi pemecahan suatu masalah. Adapun indikatornya adalah sebagai berikut:

- a) Kemampuan berpikir lancar meliputi kemampuan siswa untuk menuliskan cerita pengalaman pribadi dengan indikator kosakata 1 sampai lebih dari 150 kata.
- b) Kemampuan berpikir luwes meliputi kemampuan siswa dalam menuliskan cerita yang berisi tokoh, waktu, tempat, dan rangkaian kegiatan yang bervariasi.
- c) Kemampuan berpikir orisinil meliputi kemampuan siswa dalam menuliskan ide cerita yang baru dan tidak terpengaruh dengan cerita teman atau pada kegiatan bermain peran.
- d) Kemampuan berpikir rinci meliputi kemampuan siswa untuk menuliskan cerita pengalaman pribadi dengan merinci tokoh, waktu dan tempat kejadian.

Selain itu, siswa juga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dari segi *personality* meliputi berani mengambil resiko, merasa tertantang,

rasa ingin tahu dan imajinasi yang tinggi. Adapun indikatornya adalah sebagai berikut:

- a) Berani mengambil resiko meliputi kemampuan siswa untuk berani menjawab pertanyaan dari guru atau memberikan pendapat secara lisan ketika proses pembelajaran berlangsung.
- b) Merasa tertantang meliputi kemampuan siswa untuk turut aktif, bertanya, menjawab pertanyaan dan melibatkan diri ketika proses pembelajaran berlangsung
- c) Rasa ingin tahu meliputi kemampuan siswa untuk banyak bertanya dan memberikan pendapatnya ketika proses pembelajaran berlangsung.
- d) Imajinasi yang tinggi meliputi kemampuan siswa untuk bertanya dan memberikan pendapat dengan cara yang berbeda dari siswa lainnya.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

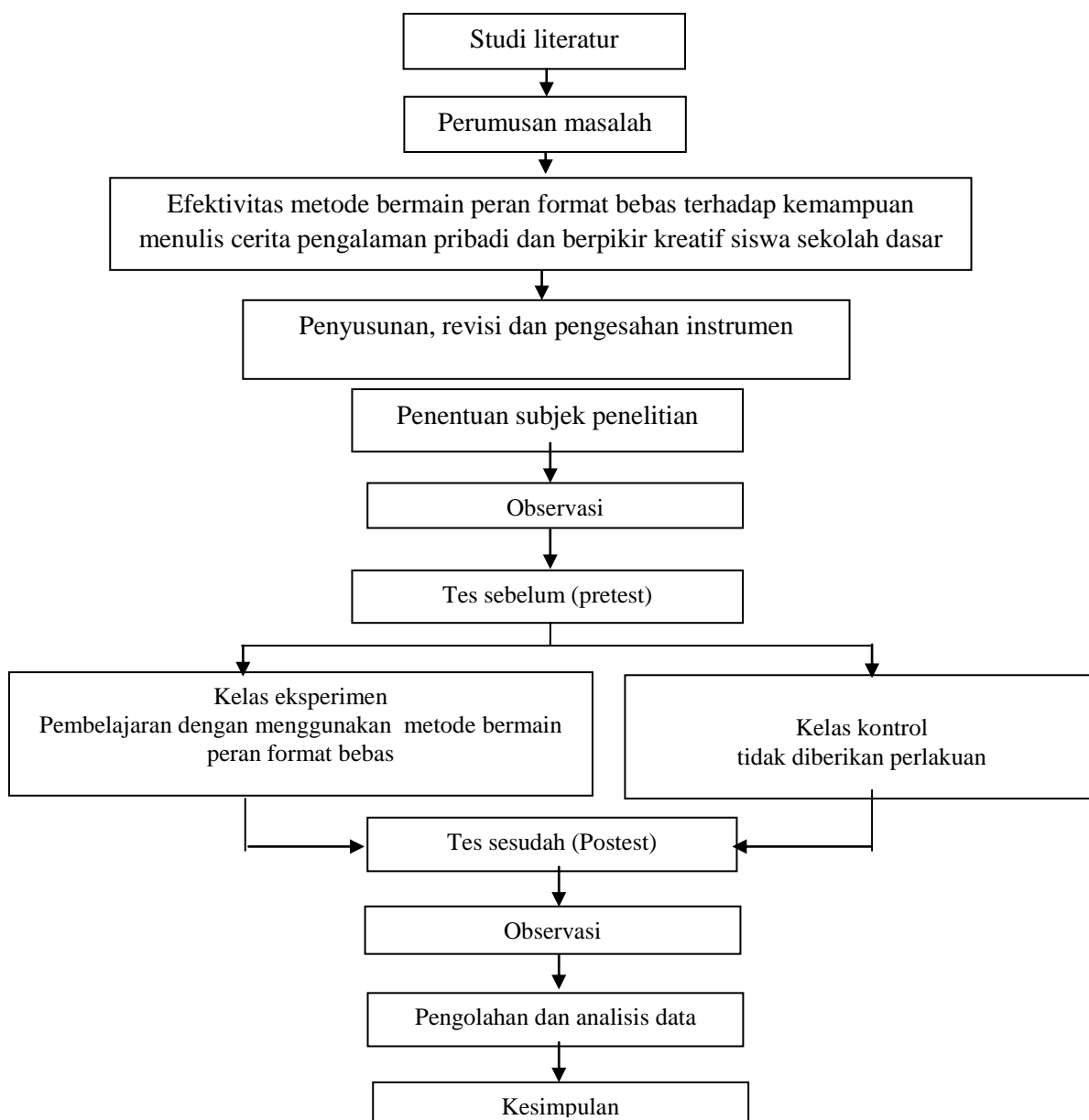
Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2006, hlm. 130). Populasi dalam penelitian ini adalah SDN Kanggraksan Cirebon. Alasan pemilihan SDN Kanggraksan Cirebon karena sekolah ini belum pernah digunakan sebagai objek penelitian, sehingga terhindar dari penelitian ulang. Selain itu, dari hasil observasi di lapangan didapatkan hasil bahwa sekolah ini merupakan sekolah favorit, dilihat dari setiap penerimaan siswa baru. Namun jika dilihat proses pembelajaran di kelas, ternyata guru lebih banyak menggunakan metode yang konvensional seperti ceramah, diskusi, dll. Oleh karena itu, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut agar dapat bermanfaat bagi guru untuk memperkenalkan suatu metode pembelajaran yang menyenangkan dan merangsang kreatifitas siswa.

Sampel menurut Arikunto (2006, hlm. 131) adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A dan kelas IV B yang masing-masing berjumlah 30 orang. Kelas IV A akan ditetapkan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas IV B akan ditetapkan sebagai kelas kontrol. Pemilihan subjek siswa kelas IV didasari pada pertimbangan bahwa menulis cerita pengalaman pribadi terdapat dalam silabus KTSP SD kelas IV semester 2.

D. Alur Penelitian

Dalam penelitian ini subjek penelitian dibagi menjadi dua, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas yang diberikan perlakuan adalah kelas eksperimen. Berdasarkan desain penelitian kuasi eksperimen, dibawah ini peneliti membuat alur penelitian yang fungsinya untuk memudahkan pemahaman terhadap pelaksanaan penelitian.

Gambar 3.1
Alur penelitian



Erna Labudasari, 2015

EFEKTIVITAS METODE BERMAIN PERAN FORMAT BEBAS TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS CERITA PENGALAMAN PRIBADI DAN BERPIKIR KREATIF SISWA SEKOLAH DASAR

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

Berdasarkan alur penelitian tersebut, maka langkah-langkah dalam prosedur penelitian sebagai berikut:

1) Tahap Persiapan Penelitian

Pada tahap ini, kegiatan diawali dengan kegiatan studi literatur mengenai konsep metode bermain peran format bebas dalam menulis cerita pengalaman pribadi dan berpikir kreatif siswa. Setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan penentuan subjek penelitian dan penyusunan, revisi dan pengesahan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian.

2) Tahapan Penelitian

Pada tahap ini, kegiatan dilakukan dengan melakukan observasi sebelum dilaksanakannya pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran format bebas. Peneliti memberikan tes sebelum perlakuan (*pretest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dilakukan dengan maksud agar peneliti mengetahui kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa sebelum perlakuan. Setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan memberikan perlakuan terhadap kedua kelas. Kelas eksperimen akan diberikan perlakuan dengan cara menggunakan metode bermain peran format bebas, sedangkan pada kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran format bebas.

Kegiatan terakhir yang dilakukan dalam tahap pelaksanaan penelitian adalah tes sesudah perlakuan (*postest*). Kegiatan ini dimaksudkan untuk melihat perbedaan yang terjadi pada kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan dengan sesudah diberikan perlakuan. Peneliti melakukan observasi setelah dilakukannya perlakuan, fungsinya adalah untuk melihat apakah metode bermain peran format bebas ini memberikan suatu perubahan dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dari segi *personality*.

3) Tahapan Analisis Data

Pada tahap ini, data hasil penelitian yang diperoleh berupa hasil tes dan observasi siswa diolah dan dianalisis. Hasil temuan dalam penelitian dipaparkan dalam pembahasan dan ditarik kesimpulan dari hasil temuan tersebut.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan peneliti untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah tes dan non tes. Instrumen tes dilakukan dengan cara tes menulis, sedangkan instrumen non tes dilakukan dengan cara observasi. Instrumen ini digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa (*pretest*) dan kemampuan akhir siswa setelah diterapkannya metode bermain peran format bebas (*posttest*).

1) Tes Menulis

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan instrument berupa tes menulis pengalaman pribadi siswa dalam menjaga kebersihan lingkungan. Instrumen ini fungsinya adalah untuk menguji kemampuan menulis cerita pengalaman pribadi dan berpikir kreatif dari segi *product*. Siswa diminta untuk menuliskan cerita yang baru berdasarkan kemampuan berpikir kreatif mereka. Adapun rubrik penilaian kemampuan menulis dan rubrik penilaian berpikir kreatif yang akan digunakan dalam menilai hasil tulisan siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 3.2

Rubrik Penilaian Menulis Cerita Pengalaman Pribadi

NO	Indiator	Sub Indikator	Skor	kriteria
1.	Ide dan Isi	Ide, topik atau tema, fokus, fakta dan ilustrasi tulisan.	4	Sangat baik: jika tulisan siswa: a) Jelas, b) Fokus, c) Sesuai dengan judul dan tema mengenai lingkungan serta d) Menuliskan banyak detail yang menarik dan mendukung ide.
			3	Baik: jika siswa hanya memenuhi 3 syarat dari 4 syarat yang seharusnya.
			2	Cukup: jika siswa hanya memenuhi 2 syarat dari 4 syarat yang seharusnya.
			1	Kurang: jika siswa hanya memenuhi 1 syarat dari 4 syarat yang seharusnya.
			0	Sangat kurang: jika siswa menuliskan ide yang keluar dari judul

				dan tema mengenai lingkungan.
2.	Pengorganisasian tulisan	Struktur fisik, atau rhetorical structure, urutan kronologis, koherensi, kesimpulan dan layout tulisan	4	Sangat baik: menuliskan cerita dengan susunan paragraf: (a) Terdapat paragraf pembuka yang berisi perkenalan (<i>orientation</i>). (terdapat waktu, tokoh dan tempat) (b) Terdapat paragraf isi yang berisi peristiwa atau kegiatan yang terjadi (<i>events</i>). (c) Terdapat paragraf penutup (<i>reorientation</i>) yang berisi rangkuman rentetan peristiwa, kejadian atau kegiatan yang diceritakan yang jelas. (d) Paragraf teratur (sesuai urutan).
			3	Baik: jika siswa hanya memenuhi 3 syarat dari 4 syarat yang seharusnya.
			2	Cukup: jika siswa hanya memenuhi 2 syarat dari 4 syarat yang seharusnya.
			1	Kurang: jika siswa hanya memenuhi 1 syarat dari 4 syarat yang seharusnya.
			0	Sangat kurang: tidak menuliskan cerita dengan susunan paragraf yang teratur, dan tidak sesuai dengan struktur fisik.
3.	Kosakata	Pemilihan kata-kata yang tepat untuk mengembangkan dan menunjukkan ide.	4	Sangat baik: pemilihan kata dan frasa sangat tepat (semua menggunakan kosakata baku, denotasi atau lugas, dan kata khusus)
			3	Baik: pemilihan kata atau frasa tepat namun terdapat 1- 2 kesalahan penggunaan kosakata baku, denotasi atau lugas, dan kata khusus.
			2	Cukup: pemilihan kata atau frasa tepat namun terdapat 3- 4 kesalahan penggunaan kosakata baku, denotasi atau lugas, dan kata khusus.
			1	Kurang: pemilihan kata atau frasa tepat namun terdapat 5- 6 kesalahan penggunaan kosakata baku, denotasi atau lugas, dan kata khusus.
			0	Sangat kurang: pemilihan kata dan frasa sangat kurang tepat. Terdapat kesalahan dalam setiap kalimat.
4.	Kalimat	Variasi dan jenis kalimat, efisiensi dan efektivitas kalimat	4	Sangat baik: menuliskan kalimat efektif yang sangat bervariasi (terdapat lebih dari 4 jenis kalimat)
			3	Baik: menuliskan kalimat efektif

				yang bervariasi (terdapat 3 jenis kalimat)
			2	Cukup: menuliskan kalimat efektif yang cukup bervariasi (terdapat 2 jenis kalimat)
			1	Kurang: menuliskan kalimat efektif yang bervariasi (terdapat 3 jenis kalimat)
			0	Sangat kurang: menuliskan kalimat yang tidak efektif
5.	Konvensi	Ejaan, tanda baca, kutipan referensi bila ada, konvensi dan kebersihan dan kerapian.	4	Sangat baik: menulis dengan ejaan, tanda baca, serta kapitalisasi dengan sangat baik. (tidak ada kesalahan)
			3	Baik: kadang terjadi kesalahan dalam penggunaan konvensi menulis, ejaan dan tanda baca serta kapitalisasi (terjadi 1 – 2 kesalahan)
			2	Cukup: sering terjadi kesalahan dalam penggunaan konvensi menulis, ejaan dan tanda baca serta kapitalisasi (terjadi 3 – 4 kesalahan)
			1	Kurang: kurang menguasai konvensi menulis, dan banyak kesalahan dalam ejaan dan tanda baca serta kapitalisasi. (terjadi 5 – 6 kesalahan)
			0	Sangat kurang: tidak ada penguasaan konvensi menulis, dan banyak kesalahan dalam ejaan dan tanda baca serta kapitalisasi pada setiap kalimat.

Tabel 3.3
Kategori Penilaian Menulis Berdasarkan Skala 4

Interval Tingkat Penguasaan	Kategori Nilai (0-4)	Keterangan
86-100	4	Sangat baik
76-85	3	Baik
56-74	2	Cukup
10-55	1	Kurang
0-9	0	Sangat kurang

Kemampuan berpikir kreatif siswa dilihat dari segi *product* akan dinilai melalui cerita yang ditulis oleh siswa sehingga penilaiannya akan dilakukan dengan mengacu rubrik penilaian berikut ini:

Tabel 3.4
Rubrik Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Menulis

NO	Indikator	Sub Indikator	Skor	Kriteria
1.	Berpikir lancar (<i>fluency</i>)	Kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan	4	Sangat baik: Menuliskan cerita pengalaman pribadi mengenai menjaga lingkungan dengan indikator kosakata lebih dari 150 kata.
			3	Baik: Menuliskan cerita pengalaman pribadi mengenai menjaga lingkungan dengan indikator kosakata 100 sampai 149 kata
			2	Cukup: Menuliskan cerita pengalaman pribadi mengenai menjaga lingkungan dengan indikator kosakata 50 sampai 99 kata
			1	Kurang: Menuliskan cerita pengalaman pribadi mengenai menjaga lingkungan dengan indikator kosakata 1 sampai 49 kata
			0	Sangat Kurang: tidak menuliskan cerita
2.	Berpikir luwes/fleksibel (<i>flexibility</i>)	Kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah	4	Sangat baik: Menuliskan cerita yang berisi: a) Tokoh b) Waktu c) Tempat, dan d) Rangkaian kegiatan yang bervariasi.
			3	Baik: jika siswa hanya memenuhi 3 syarat dari 4 syarat yang seharusnya.
			2	Cukup: jika siswa hanya memenuhi 2 syarat dari 4 syarat yang seharusnya.
			1	Kurang: jika siswa hanya memenuhi 1 syarat dari 4 syarat yang seharusnya.
			0	Sangat Kurang: jika siswa tidak menuliskan tokoh, waktu, tempat dan rangkaian kegiatan dengan bervariasi.
3.	Berpikir orisinal (<i>originality</i>)	Kemampuan untuk mencetuskan gagsan dengan cara-cara yang asli, tidak klise, dan jarang diberikan kebanyakan orang	4	Sangat baik: Menuliskan ide cerita yang baru, tidak terpengaruh dengan cerita siswa lain atau pada kegiatan bermain peran. Meliputi: a) Judul b) Paragraf pengenalan c) Paragraf isi d) Paragraf penutup

			3	Baik: jika siswa hanya memenuhi 3 syarat dari 4 syarat yang seharusnya.
			2	Cukup: jika siswa hanya memenuhi 2 syarat dari 4 syarat yang seharusnya.
			1	Kurang: jika siswa hanya memenuhi 1 syarat dari 4 syarat yang seharusnya.
			0	Sangat Kurang: Menuliskan cerita yang sama dengan siswa lain atau pada kegiatan bermain peran.
4.	Berpikir terinci (elaboration)	Kemampuan menambah suatu situasi atau masalah sehingga menjadi lengkap, dan rincinya secara detail, yang didalamnya terdapat berupa tabel, grafik, gambar, model dan kata-kata.	4	Sangat baik: Menuliskan cerita pengalaman pribadi mengenai menjaga lingkungan dengan sangat terinci. Meliputi: a) Tokoh b) Waktu c) Tempat d) Kegiatan
			3	Baik: jika siswa hanya memenuhi 3 syarat dari 4 syarat yang seharusnya.
			2	Cukup: jika siswa hanya memenuhi 2 syarat dari 4 syarat yang seharusnya.
			1	Kurang: jika siswa hanya memenuhi 1 syarat dari 4 syarat yang seharusnya.
			0	Sangat Kurang: tidak menuliskan secara rinci

2) Observasi

Ketika mengumpulkan data kemampuan berpikir kreatif dari segi *personality*, peneliti menggunakan lembar observasi. Berikut ini lembar observasi yang digunakan dalam penelitian.

Tabel 3.5
Lembar Observasi Berpikir Kreatif Segi *Personality*

NO	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	ASPEK YANG DIAMATI	SKOR				
				0	1	2	3	4
1.	Mengambil Resiko	Berani dan tidak takut salah dalam mengemukakan dan	<ul style="list-style-type: none"> Siswa berani untuk menjawab pertanyaan dari guru atau memberikan 					

		mempertahankan gagasan secara lisan.	pendapat secara lisan ketika proses pembelajaran berlangsung.					
2.	Merasa Tertantang	Turut aktif dalam mencari banyak kemungkinan atau peluang, melihat kekurangan, melibatkan diri dalam mengemukakan gagasan secara lisan.	<ul style="list-style-type: none"> Siswa turut aktif dan melibatkan diri ketika proses pembelajaran berlangsung. Meliputi: <ol style="list-style-type: none"> Bertanya Menjawab pertanyaan Memberikan pendapat Performance 					
3.	Rasa Ingin Tahu	Banyak bertanya tentang berbagai hal, bermain-main dengan gagasan/kata dan sebagainya, menjajaki hal-hal yang baru.	<ul style="list-style-type: none"> Siswa banyak bertanya ketika proses pembelajaran berlangsung 					
4.	Imajinasi	Membayangkan, meramalkan, mengandaikan, “memimpikan”, menjajaki sesuatu di luar pengamatan sehingga dapat memberikan pendapat dengan cara yang berbeda.	<ul style="list-style-type: none"> Siswa bertanya, menjawab pertanyaan dan memberikan pendapat dengan cara yang berbeda dari siswa lainnya. 					

Tabel 3.6
Kriteria Penilaian Observasi Berpikir Kreatif Segi *Personality*

No	Indikator	Sub Indikator	Skor	Kriteria
1	Mengambil Resiko	Berani dan tidak takut salah dalam mengemukakan dan mempertahankan gagasan secara lisan.	4	Siswa sangat berani untuk menjawab pertanyaan atau memberikan pendapat secara lisan ketika proses pembelajaran berlangsung (terdapat > 4 jawaban atau pendapat)
			3	Siswa berani untuk menjawab pertanyaan atau memberikan pendapat secara lisan ketika proses pembelajaran berlangsung (terdapat 3 jawaban atau pendapat)
			2	Siswa cukup berani untuk menjawab pertanyaan atau memberikan pendapat secara lisan ketika proses pembelajaran berlangsung (terdapat 2 jawaban atau pendapat)

				pendapat)
			1	Siswa kurang berani untuk menjawab pertanyaan atau memberikan pendapat secara lisan ketika proses pembelajaran berlangsung (terdapat 1 jawaban atau pendapat)
			0	Siswa tidak berani untuk menjawab pertanyaan atau memberikan pendapat secara lisan ketika proses pembelajaran berlangsung
2	Merasa Tertantang	Turut aktif dalam mencari banyak kemungkinan atau peluang, melihat kekurangan, melibatkan diri dalam mengemukakan gagasan secara lisan.	4	Siswa turut aktif dan melibatkan diri ketika proses pembelajaran berlangsung. Meliputi: a) Bertanya b) Menjawab pertanyaan c) Memberikan pendapat d) Performance
			3	Siswa hanya memenuhi 3 syarat dari 4 syarat yang seharusnya.
			2	Siswa hanya memenuhi 2 syarat dari 4 syarat yang seharusnya.
			1	Siswa hanya memenuhi 1 syarat dari 4 syarat yang seharusnya.
			0	tidak ada usaha untuk turut aktif dan melibatkan diri ketika proses pembelajaran berlangsung.
3	Rasa Ingin Tahu	Banyak bertanya tentang berbagai hal, bermain-main dengan gagasan/kata dan sebagainya, menjajaki hal-hal yang baru.	4	adanya usaha yang sungguh-sungguh untuk banyak bertanya ketika proses pembelajaran berlangsung. (terdapat > 4 pertanyaan)
			3	ada usaha sungguh-sungguh untuk cukup sering bertanya ketika proses pembelajaran berlangsung. (terdapat 3 pertanyaan)
			2	ada usaha sungguh-sungguh untuk banyak bertanya ketika proses pembelajaran berlangsung, tetapi masih kurang dan belum konsisten. (terdapat 2 pertanyaan)
			1	ada usaha untuk bertanya ketika proses pembelajaran berlangsung meski tidak menunjukkan usaha yang sungguh-sungguh (terdapat 1 pertanyaan)
			0	tidak ada usaha untuk bertanya ketika proses pembelajaran berlangsung.
4	Imajinasi	Membayangkan, meramalkan, mengandaikan, “memimpikan”, menjajaki sesuatu di luar pengamatan sehingga dapat memberikan pendapat dengan cara yang	4	adanya usaha yang sungguh-sungguh untuk bertanya, menjawab pertanyaan dan memberikan pendapat dengan cara yang berbeda dari siswa lainnya secara terus-menerus dan konsisten. (terdapat > 4 pertanyaan, jawaban atau pendapat yang berbeda)
			3	Sering bertanya, menjawab pertanyaan dan memberikan pendapat secara lisan dengan cara yang berbeda (terdapat 3 pertanyaan, jawaban atau pendapat)

		berbeda.	2	Cukup sering bertanya, menjawab pertanyaan dan memberikan pendapat secara lisan dengan cara yang berbeda (terdapat 2 pertanyaan, jawaban atau pendapat)
			1	Kurang bertanya, menjawab pertanyaan dan memberikan pendapat secara lisan dengan cara yang berbeda (terdapat 1 pertanyaan, jawaban atau pendapat)
			0	tidak ada usaha untuk bertanya, menjawab dan memberikan pendapat dengan cara yang berbeda dari siswa lainnya.

F. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menyusun dan menyiapkan dua teknik pengumpulan data untuk menjawab pertanyaan penelitian, yaitu tes tulis berupa hasil tulisan siswa dan observasi. Tes tulis dipilih sebagai teknik utama karena penelitian ini meneliti kemampuan menulis siswa. Penelitian ini juga meneliti mengenai kemampuan berpikir kreatif sehingga teknik yang digunakan adalah tes tulis dan observasi. Tes tulis digunakan dalam rangka untuk mengukur kemampuan siswa dalam menciptakan ide atau gagasan baru dengan cara mengkombinasi ide atau gagasan yang lama.

G. Analisis Data

Teknik pengolahan data dilakukan dengan cara menghitung dengan menggunakan statistik, seperti uji persyaratan data dan uji hipotesis. Setelah hasil statistik didapat selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan untuk ditafsirkan maknanya. Data kuantitatif dalam penelitian ini diolah dengan bantuan program software SPSS statistik. Berikut ini merupakan langkah-langkah pengolahan data dalam penelitian.

1. Pertama, hasil tulisan siswa yang telah dinilai, dicari nilai rata-rata (mean), standar deviasi, nilai terendah (minimum), dan nilai tertinggi (maximum) setelah itu dideskripsikan.
2. Kedua, melakukan uji persyaratan data yang mencakup uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas data ini bertujuan untuk menguji apakah data yang diuji itu berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan uji

distribusi Kolmogorov-Simirnov, sedangkan uji homogenitas dilakukan dengan cara mencari simpangan baku dari kedua data hasil penelitian.

3. Ketiga, setelah melakukan uji persyaratan data, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis penelitian.