

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 7 dan SD Negeri 12 Belinyu. Pemilihan lokasi penelitian didasari oleh berbagai pertimbangan, yaitu:

- a. Berdasarkan hasil studi pendahuluan di lokasi tersebut terdapat permasalahan yang berhubungan dengan penelitian yang akan penulis teliti.
- b. Berdasarkan informasi dari guru IPS yang penulis hubungi, di SD Negeri 7 dan SD Negeri 12 Belinyu Kabupaten Bangka belum pernah ada yang melakukan penelitian seperti yang akan dilakukan oleh penulis.
- c. Secara prestasi SD Negeri 7 dan SD Negeri 12 Belinyu memiliki tingkat prestasi yang setara. Nilai akreditasi SD Negeri 7 dan SD Negeri 12 adalah B.

2. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2007:61), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: Objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan menurut Arikunto (2006:130) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan objek atau subjek yang berada pada satu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik SD Negeri 7 dan SD Negeri 12 Belinyu Kabupaten Bangka.

3. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Menurut Sugiyono (2007:62), sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dialami oleh populasi tersebut. Penentuan sampel diambil secara *purposive sampling* (Sugiyono,2007:78). Dalam penelitian ini yang menjadi sampelnya adalah peserta didik kelas IV di SD Negeri 7 dan SD Negeri 12 Belinyu Kabupaten Bangka. Alasan dipilihnya kelas IV adalah karena peserta didik kelas IV merupakan peserta didik menengah pada satuan pendidikan tersebut yang diperkirakan telah dapat menyesuaikan diri dengan kondisi lingkungannya. Peserta didik kelas IV SD Negeri 12 akan dijadikan kelas eksperimen dengan jumlah 30 peserta didik, sementara peserta didik kelas IV SD Negeri 7 akan dijadikan kelas kontrol dengan jumlah peserta didik 30. Agar lebih jelas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.1
Subjek Penelitian Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Nama Sekolah	Kelas	Peserta didik
1	SD Negeri 12 Belinyu	Eksperimen	30
2	SD Negeri 7 Belinyu	Kontrol	30
Jumlah			60

B. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*pretest-posttest control group design*” (Sugiyono, 2009:113). Subjek penelitian tidak dikelompok secara acak, tetapi menerima keadaan subjek apa adanya. Kemudian dilakukan *pretest* terhadap kedua kelompok, setelah itu kedua kelompok diberikan perlakuan yang berbeda dan diakhiri dengan pemberian *posttest* pada kedua kelompok. Untuk *pretest* dan *posttest* digunakan perangkat test yang sama. Rancangan desain penelitian dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Zulhilyah, 2013

Pengaruh Metode Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran IPS

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

Tabel 3.2
Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₁	-	O ₂

Keterangan :

O₁ = tes awal (*pretest*)

O₂ = tes akhir (*posttest*)

X = pembelajaran IPS dengan metode pembelajaran *creative problem solving*

C. Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk yaitu untuk menguji pengaruh metode pembelajaran *creative problem solving* terhadap keterampilan berpikir kreatif dan komunikasi peserta didik dalam pembelajaran IPS. Maka, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen kuasi (*quasi experiment*) dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian eksperimen kuasi adalah penelitian eksperimen semu dimana subjek penelitian tidak dikelompokkan secara acak, tetapi menerima keadaan subjek apa adanya (Ruseffendi,2003:52). Penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok peserta didik, yaitu kelompok eksperimen menggunakan metode pembelajaran *creative problem solving* dan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Penerapan metode pembelajaran dilakukan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar dengan materi “Permasalahan Sosial”

D. Definisi Operasional

Zulhilyah, 2013

Pengaruh Metode Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran IPS

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

Dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah yang sering digunakan. Untuk menghindari terjadinya salah tafsir, maka perlu diberikan definisi operasional terhadap istilah-istilah tersebut. Berikut ini adalah penjelasannya.

1. Metode pembelajaran *creative problem solving* adalah suatu metode pembelajaran yang berpusat pada kemampuan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan kreativitas dalam proses pembelajarannya. Langkah-langkah dalam pembelajaran *creative problem solving* yang digunakan dalam penelitian ini adalah :(a) Memahami masalah, (b)Konfirmasi informasi, (c) Pencarian masalah, (d) Penemuan solusi, (e)Pemilihan solusi, dan (f) Penerimaan solusi.
2. Keterampilan berfikir kreatif menurut Torrance (Filsaime, 2008:20) adalah sebuah proses yang melibatkan unsur-unsur orisinalitas, kelancaran, fleksibilitas dan elaborasi. Dikatakan lebih lanjut bahwa berfikir kreatif merupakan sebuah proses menjadi sensitif atau sadar terhadap masalah-masalah, kekurangan, dan celah-celah di dalam pengetahuan yang untuknya tidak ada solusi yang dipelajari; membawa serta informasi yang ada dari gudang memori atau sumber-sumber eksternal, mendefinisikan kesulitan atau mengidentifikasi unsur-unsur yang hilang, mencari solusi-solusi, menduga, menciptakan alternatif-alternatif untuk menyelesaikan masalah, menguji dan menguji kembali alternatif-alternatif tersebut, menyempurnakannya dan akhirnya mengkomunikasikan hasil-hasilnya. Indikator yang akan diuji dalam penelitian ini adalah:
 - a. Keterampilan berfikir lancar (*fluency*), yaitu menghasilkan banyak jawaban yang relevan.
 - b. Keterampilan berfikir luwes (*flexibility*), yaitu menghasilkan jawaban atau gagasan yang bervariasi
 - c. Keterampilan berfikir orisinal (*originality*), yaitu menghasilkan jawaban yang jarang diberikan kebanyakan orang

Zulhilyah, 2013

Pengaruh Metode Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran IPS

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

- d. Keterampilan berfikir elaborasi (*elaboration*), yaitu mengembangkan suatu gagasan
3. Keterampilan komunikasi adalah keterampilan untuk menyampaikan informasi (pesan, ide, gagasan) dari satu pihak ke pihak lain. Keterampilan komunikasi dalam penelitian ini berhubungan dengan keterampilan komunikasi peserta didik dalam mengkomunikasikan pemecahan masalah yang dimunculkan dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas baik dengan guru maupun teman sekelasnya sehingga komunikasi bersifat multi arah. Indikator yang digunakan untuk mengukur keterampilan komunikasi peserta didik dalam pelajaran IPS adalah: (a) Menyampaikan pemahaman dan perasaan dengan jelas dan efektif, (b) Mengajukan pertanyaan, dan (c) Menghargai pendapat pihak lain.

E. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2006:136) instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Berikut disajikan kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Penyusunan Instrumen Penelitian

No	Variabel	Indikator	Teknik Pulsa	Responden	No.item
1	Berpikir Kreatif	Kelancaran (menghasilkan banyak jawaban yang relevan)	Tes	Peserta Didik	5,6,7
		Fleksibilitas (menghasilkan jawaban atau gagasan yang bervariasi)			3,4
		Orisinalitas (menghasilkan			8,9,10

Zulhilyah, 2013

Pengaruh Metode Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran IPS

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

		jawaban yang jarang diberikan kebanyakan orang)			
		Elaborasi (mengembangkan suatu gagasan)			1,2
2	Komunikasi	Menyampaikan pemahaman dan perasaan dengan jelas dan efektif	Angket	Peserta Didik	3,4,6,7,10,12, 18,19,20,22, 23
		Mengajukan pertanyaan			1,2,13,16
		Menghargai pendapat pihak lain.			5,8,9,11,14, 15,17,21

F. Proses Pengembangan Instrumen

Untuk keperluan pengumpulan data dibutuhkan suatu tes yang baik. Tes yang baik biasanya memenuhi kriteria tingkat kesukaran yang layak, daya pembeda yang baik, validitas tinggi, dan reliabilitas tinggi. Untuk mengetahui karakteristik kualitas tes yang digunakan tersebut, maka sebelum dipergunakan seyogyanya tes tersebut diuji-coba untuk mendapatkan gambaran tingkat kesukaran, daya pembeda, validitas, dan reliabilitasnya. Langkah-langkah pengujian instrumen adalah sebagai berikut:

1. Langkah pertama adalah membuat kisi-kisi instrumen penelitian agar butir-butir yang dikembangkan sesuai dengan definisi operasional yang telah dirumuskan.
2. Langkah kedua adalah membuat butir-butir instrumen penelitian sesuai dengan kisi-kisi yang telah dibuat.
3. Langkah ketiga adalah mengujicobakan instrumen penelitian. Pada tahap ini instrumen yang dikembangkan untuk semua variabel diujicobakan terlebih dahulu sesuai dengan karakteristik populasi yang diteliti.
4. Langkah berikutnya adalah analisis hasil uji coba untuk mengetahui daya pembeda, tingkat kesulitan soal, validitas, maupun realibilitasnya. Kemudian

Zulhilyah, 2013

Pengaruh Metode Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran IPS

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

item yang dianggap valid dan realibel dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya sedangkan item yang dianggap tidak valid, dibuang atau diperbaiki menyesuaikan dengan tingkat validitasnya.

Dalam penelitian ini diperoleh dua macam data yaitu data hasil tes dan data non tes. Pengolahan data diawali dengan mengukur validitas, realibilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda instrument penelitian.

Ketentuan-ketentuan yang akan digunakan bagi keperluan analisis data di atas adalah:

1. Uji Instrumen Penelitian

a. Validitas Butir Soal

Validitas adalah suatu konsep yang berkaitan dengan sejauh mana tes telah mengukur apa yang seharusnya diukur. Sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur. Dalam bahasa Indonesia “valid” disebut dengan istilah “sahih”. Sebuah soal akan memiliki validitas yang tinggi jika skor soal tersebut memiliki dukungan yang besar terhadap seluruh soal yang ada. Untuk menguji validitas setiap butir soal, skor-skor yang ada pada butir soal yang dimaksud dikorelasikan dengan skor total.

Dalam menguji validitas menurut Sugiyono (2007:179), setelah ditentukan $r_{XY} = r_{hitung}$ kemudian dibandingkan dengan r_{tabel} pada taraf signifikansi 1% dan $dk = n - 2$. Jika $r_{XY} \geq r_{tabel}$ maka butir soal dinyatakan valid sedangkan jika $r_{XY} < r_{tabel}$ maka butir soal dinyatakan invalid. Dari rumus-rumus di atas, perhitungan untuk mencari validitas soal menggunakan bantuan program Anates.

Berikut adalah hasil uji validitas butir soal keterampilan komunikasi dan berfikir kreatif peserta didik dengan menggunakan software *Anates V.4 For Windows*:

Tabel. 3.4

Zulhilyah, 2013

Pengaruh Metode Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran IPS

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

Hasil Uji Validitas Ketemapilan Berfikir Kreatif

No .Soal	Koefisien (r_{xy})	Signifikansi	Keterangan
1	0,941	Sangat Signifikan	Dipakai
2	0,607	Signifikan	Dipakai
3	0,441	-	Tidak dipakai
4	0,900	Sangat Signifikan	Dipakai
5	0,802	Sangat Signifikan	Dipakai
6	0,298	-	Tidak dipakai
7	0,664	Signifikan	Dipakai
8	0,769	Sangat Signifikan	Dipakai
9	0,668	Signifikan	Dipakai
10	0,662	Signifikan	Dipakai

Tabel 3.5

Uji Validitas Keterampilan Komunikasi Peserta didik

No .Soal	Koefisien (r_{xy})	Signifikansi	Keterangan
1	0,599	Sangat Signifikan	Dipakai
2	0,648	Sangat Signifikan	Dipakai
3	0,630	Sangat Signifikan	Dipakai
4	0,552	Sangat Signifikan	Dipakai
5	0,457	Signifikan	Dipakai
6	0,673	Sangat Signifikan	Dipakai
7	0,732	Sangat Signifikan	Dipakai
8	0,605	Sangat Signifikan	Dipakai
9	0,602	Sangat Signifikan	Dipakai
10	0,610	Sangat Signifikan	Dipakai
11	0,813	Sangat Signifikan	Dipakai
12	0,610	Sangat Signifikan	Dipakai
13	0,772	Sangat Signifikan	Dipakai
14	0,873	Sangat Signifikan	Dipakai
15	0,181	-	Tidak dipakai
16	0,490	Signifikan	Dipakai

Zulhilyah, 2013

Pengaruh Metode Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran IPS

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

17	0,440	Signifikan	Dipakai
18	0,813	Sangat Signifikan	Dipakai
19	0,836	Sangat Signifikan	Dipakai
20	0,556	Sangat Signifikan	Dipakai
21	0,462	Signifikan	Dipakai
22	0,510	Sangat Signifikan	Dipakai
23	0,157	-	Tidak dipakai

Berdasarkan tabel hasil analisis test di atas, pada soal keterampilan berfikir kreatif diperoleh perhitungan validasi soal sebanyak 10 item, dinyatakan valid hanya 8 soal dan yang tidak valid 2 item. Sedangkan pada soal keterampilan komunikasi diperoleh perhitungan validasi soal sebanyak 23 soal, yang dinyatakan valid hanya 21 item dan 2 item tidak valid. Untuk item soal yang valid maka soal tersebut digunakan pada penelitian, sedangkan item soal yang tidak valid tidak digunakan dalam penelitian.

b. Uji Realibilitas

Reliabilitas adalah kestabilan skor yang diperoleh ketika diuji ulang dengan tes yang sama pada situasi yang berbeda atau dari satu pengukuran ke pengukuran lainnya. Suatu tes dapat dikatakan memiliki taraf reliabilitas yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap yang dihitung dengan koefisien reliabilitas. Menghitung reliabilitas soal dengan rumus (Arikunto, 2012) kriteria tingkat reliabilitas adalah:

- a. Kurang dari 0,20 : tidak ada korelasi
- b. 0,20-0,40 : korelasi rendah
- c. 0,40-0,70 : korelasi sedang
- d. 0,70-0,90 : korelasi tinggi
- e. 0,90-1,00 : korelasi tinggi sekali

Zulhilyah, 2013

Pengaruh Metode Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran IPS

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

f. 1,00 : korelasi sempurna

Berikut adalah hasil rekapitulasi hasil perhitungan soal keterampilan berfikir kreatif peserta didik dengan menggunakan software *Anates V.4 For Windows*:

Tabel 3.6
Uji Reabilitas Berfikir Kreatif Kreatif

r_{hitung}	r_{tabel}	Kriteria	Kategori
0,86	0,444	Reliabel	Tinggi

c. Tingkat Kesukaran

“Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar” (Arikunto, 2006:207). Soal yang terlalu mudah tidak membuat peserta didik untuk mempertinggi usaha peserta didik untuk memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan peserta didik menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena di luar jangkauannya”. Di lain pihak Arikunto (2006:210) mengatakan bahwa “soal-soal yang terlalu mudah dan atau terlalu sukar bukan berarti tidak boleh digunakan”. Lebih lanjut dikatakan bahwa soal-soal yang terlalu mudah akan membangkitkan semangat kepada peserta didik yang lemah sementara soal yang sukar akan menambah gairah belajar bagi peserta didik yang pandai. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa soal-soal dengan tingkat kesukaran mudah dan sukar dapat digunakan.

Arikunto (2006:207) menjelaskan bahwa “bilangan yang menunjukkan sukar mudahnya sesuatu soal disebut indeks kesukaran (*difficulty index*). Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai dengan 1,0. Soal dengan indeks kesukaran 0,0 menunjukkan bahwa soal itu terlalu sukar, sebaliknya indeks 1,0 menunjukkan bahwa soalnya terlalu mudah. Menurut Arikunto (2006:207) kriteria tingkat kesukaran adalah:

Zulhilyah, 2013

Pengaruh Metode Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran IPS

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

- a. P antara 1,00 sampai 0,30 adalah: soal sukar
- b. P antara 0,30 sampai 0,70 adalah: soal sedang
- c. P antara 0,70 sampai 1,00 adalah: soal mudah

Berikut adalah hasil uji tingkat kesukaran butir soal keterampilan berfikir kreatif peserta didik dengan menggunakan software *Anates V.4 For Windows*:

Tabel 3.7
Uji Tingkat Kesukaran Berfikir Kreatif Kreatif

No.Soa	Tingkat Kesukaran	Interpretasi
1	67,50	Sedang
2	67,50	Sedang
3	55,00	Sedang
4	67,50	Sedang
5	52,50	Sedang
6	85,00	Mudah
7	67,50	Sedang
8	70,00	Sedang
9	65,00	Sedang
10	65,00	Sedang

d. Daya Pembeda

Menurut Arikunto (2006:211) menyatakan bahwa “daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan peserta didik yang kurang (berkemampuan rendah). Lebih lanjut dijelaskan bahwa angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi yang disingkat **D** (d besar). Indeks diskriminasi ini berkisar antara 0,00 sampai 1,00. Berikut adalah rumus untuk menentukan indeks diskriminasi (**D**):

$$DP = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

Zulhilyah, 2013

Pengaruh Metode Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran IPS

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

DP = Daya Pembeda

B_A = Banyaknya peserta kelompok atas

B_B = Banyaknya peserta kelompok bawah

J_A = Banyaknya peserta tes kelompok atas menjawab benar

J_B = Banyaknya peserta tes kelompok bawah yang menjawab benar

P_A = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

P_B = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Untuk menentukan berapa persen peserta didik yang termasuk kelompok atas dan kelompok bawah, maka peneliti menggunakan rambu-rambu menurut Nitko dan Hanna (Suryanto, 2012:5.25) sebagai berikut :

- a. Jika jumlah peserta didik ≤ 20 maka jumlah kelompok atas dan kelompok bawah masing-masing 50%.
- b. Jika jumlah peserta didik 21-40 maka jumlah kelompok atas dan kelompok bawah masing-masing 33,3%.
- c. Jika jumlah peserta didik ≥ 41 maka jumlah kelompok atas dan kelompok bawah masing-masing 27%.

Berdasarkan kelas uji coba yang digunakan peneliti berjumlah 20 peserta didik, maka menggunakan untuk jumlah kelompok atas dan kelompok bawah masing-masing sebanyak 50 %.

Menurut Arikunto (2006:211) hasil penghitungan daya pembeda diklasifikasikan seperti pada tabel di bawah ini:

- a. $D : 0,00 - 0,20$: jelek
- b. $D : 0,20 - 0,40$: cukup
- c. $D : 0,40 - 0,70$: baik
- d. $D : 0,70 - 1,00$: baik sekali

Tabel 3.8

Zulhilyah, 2013

Pengaruh Metode Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran IPS

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

Daya Pembeda Soal
Keterampilan Berpikir Kratif

No.Soa	Tingkat Kesukaran	Interpretasi
1	0,65	Baik
2	0,45	Baik
3	0,30	Cukup
4	0,65	Baik
5	0,55	Baik
6	0,30	Cukup
7	0,35	Cukup
8	0,50	Baik
9	0,30	Cukup
10	0,40	Baik

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan alat ukur yang diperlukan dalam melaksanakan suatu penelitian (Nazir, 2003:328). Data yang dikumpulkan dapat berupa angka-angka, keterangan tertulis, informasi lisan dan beragam fakta yang berhubungan dengan fokus penelitian yang diteliti. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen alat tes, kuisioner/angket, dan lembar observasi yang telah disetujui pembimbing dan hasil konfirmasi dengan guru kelas IV yang akan bertindak sebagai subyek pengelola pembelajaran untuk keperluan penelitian ini.

1. Tes keterampilan berfikir kreatif diukur dengan tes, berupa soal tes uraian. Tes ini dilakukan dua kali, yaitu *pretest* yang bertujuan untuk melihat kemampuan berpikir kreatif awal peserta didik dan *posttest* yang bertujuan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik setelah perlakuan diberikan.
2. Tes keterampilan komunikasi diukur dengan tes berupa angket yang diberikan pada peserta didik dan pengamatan yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Lembar observasi

Zulhilyah, 2013

Pengaruh Metode Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran IPS

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

Observasi memiliki tujuan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan hal-hal yang berhubungan di sekelilingnya, sehingga peneliti memperoleh makna dari informasi yang dikumpulkan. Fungsi observasi dalam penelitian menurut yang dikemukakan oleh Sukmadinata (2007:109) bahwa “observasi sebagai alat pengumpul data banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan”. Lembar observasi ini bertujuan untuk mengamati keterlaksanaan metode pembelajaran *creative problem solving* dan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

4. Angket

Angket atau kuesioner menurut Arikunto (20012:42) adalah “alat penelitian berupa daftar pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang akan diukur (responden)”. Angket yang digunakan adalah skala Likert, yaitu berupa lembar kuisisioner untuk memperoleh informasi mengenai respon peserta didik terhadap penggunaan metode pembelajaran *creative problem solving*. Peserta didik diminta untuk melakukan persetujuan terhadap setiap pernyataan yang diberikan sesuai dengan yang mereka alami, rasakan, dan lakukan dengan cara memberi tanda ceklis pada setiap pernyataan. Bentuk pertanyaan dan pernyataan yang terdapat pada angket berupa pilihan jawaban yang berjumlah sesuai dengan aspek yang akan diukur.

H. Teknik Analisis Data

Zulhilyah, 2013

Pengaruh Metode Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran IPS

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

Teknik analisis data diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Analisis data dalam pengujian hipotesis penelitian ini diperoleh dengan menggunakan SPSS *for windows*. Data yang diperoleh dari hasil tes keterampilan berpikir kreatif dan komunikasi peserta didik diolah melalui tahapan sebagai berikut:

1. Memberikan skor jawaban peserta didik sesuai dengan kunci jawaban dan pedoman penskoran yang digunakan.
2. Membuat tabel skor *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Melakukan uji normalitas untuk mengetahui kenormalan data skor *pretest*, *posttest* dan N-gain keterampilan berpikir kreatif dan komunikasi menggunakan uji statistik *Kolmogorov-Smirnov*.
4. Menguji homogenitas varians skor *pre-test*, *post-test* dan N-gain keterampilan berpikir kreatif dan komunikasi menggunakan uji *Levene*.
5. Melakukan analisis untuk membandingkan skor *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen. Tujuannya adalah untuk melihat perbedaan yang ditimbulkan oleh perlakuan yang diberikan pada subjek, apakah naik atau turun. Secara statistik diharapkan hasil *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan *pretest*. Statistik uji t yang digunakan adalah statistik uji t untuk *paired sample*. Hasil *posttest* lebih baik dibandingkan dengan hasil *pretest* pada kelompok eksperimen jika harga statistik uji t memiliki memiliki peluang kekliruan (α) lebih kecil dari 0,05. Dalam hal lain, berarti kondisi setelah perlakuan diberikan pada kelompok sama.
6. Melakukan analisis untuk membandingkan skor *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol. Tujuannya adalah untuk melihat perbedaan yang ditimbulkan oleh perlakuan yang diberikan pada subjek, apakah naik atau turun. Secara statistik diharapkan hasil *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan *pretest*. Statistik uji t yang digunakan adalah statistik uji t untuk *paired sample*. Hasil *posttest* lebih baik dibandingkan dengan hasil *pretest*

Zulhilyah, 2013

Pengaruh Metode Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran IPS

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

pada kelompok kontrol jika harga statistik uji t memiliki memiliki peluang kekliruan (α) lebih kecil dari 0,05. Dalam hal lain, berarti kondisi setelah perlakuan diberikan pada kelompok sama.

7. Melakukan perbandingan hasil gain kelompok eksperimen dan hasil gain kelompok kontrol. Pada tahap ini secara statistik diharapkan hasil eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Uji t yang digunakan adalah statistik uji t untuk sampel independen. Hasil eksperimen lebih baik dibanding dengan kelompok kontrol jika harga statistik uji t memiliki peluang kekliruan (α) lebih kecil dari 0,05. Dalam hal lain berarti kondisi awal setelah perlakuan diberikan kepada kelompok eksperimen dan kontrol adalah sama.

I. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian ini adalah:

1. Tahapan perencanaan penelitian

Kegiatan pada tahapan perencanaan penelitian mencakup hal-hal sebagai berikut:

- a. Studi pendahuluan, observasi awal pembelajaran IPS di kelas, melakukan studi literatur tentang metode dan metode pembelajaran serta melakukan kajian pustaka terhadap konsep yang akan dijadikan variabel penelitian
- b. Pengembangan instrumen, penentuan materi dan subjek penelitian, menyusun rencana pembelajaran untuk kelas eksperimen, membuat instrumen untuk mengukur keterampilan komunikasi dan berfikir kreatif peserta didik, melakukan uji validitas instrument, menyusun soal pretest dan post test.

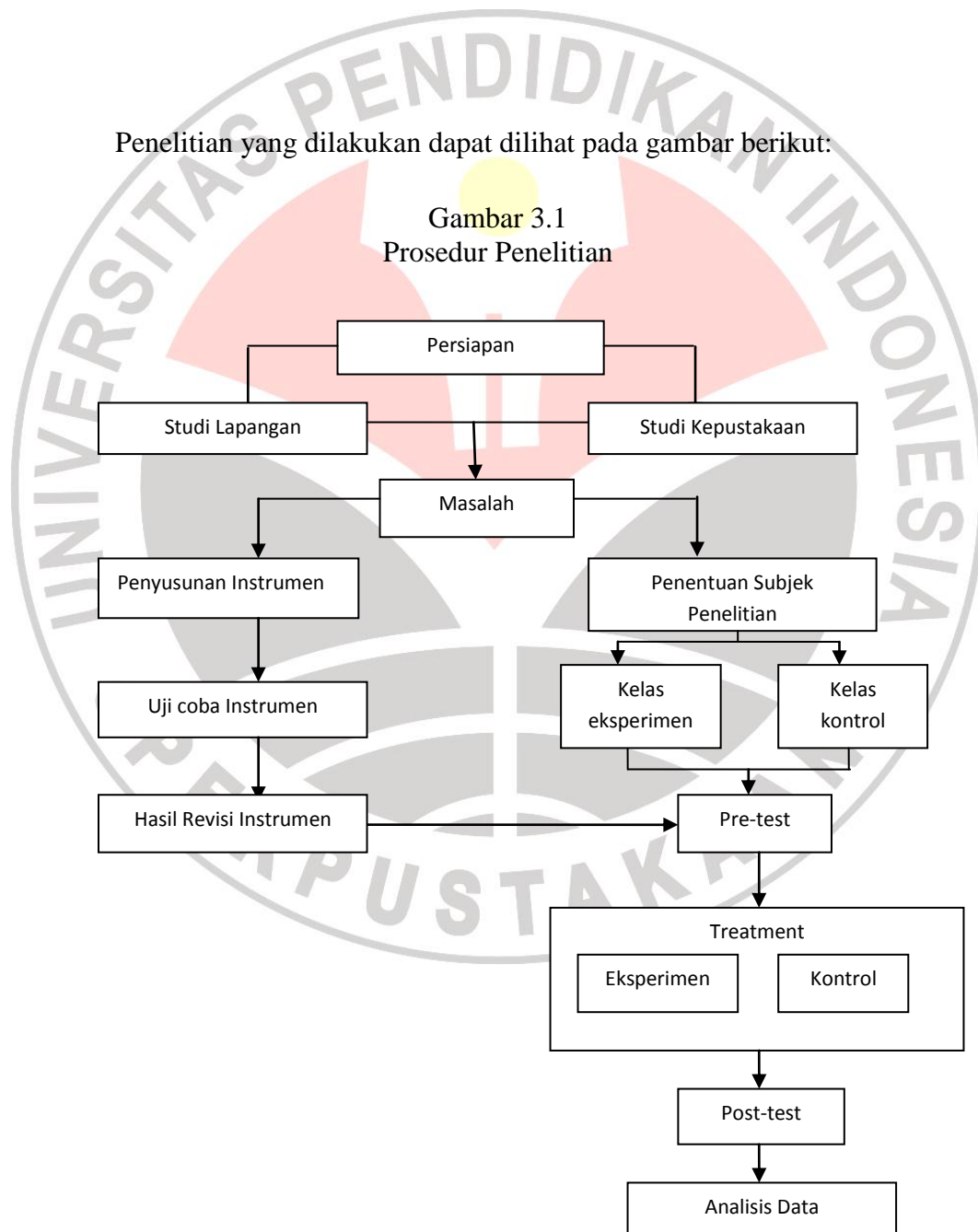
2. Tahapan pelaksanaan penelitian

Pada tahapan pelaksanaan penelitian kegiatan yang dilakukan adalah:

- a. Bersama guru menyepakati pengaruh metode pembelajaran *creative problem solving* yang akan dilaksanakan oleh guru bersangkutan, pembelajaran disesuaikan dengan jadwal yang telah direncanakan
 - b. Memperkenalkan metode pembelajaran *creative problem solving* dan memberikan pelatihan pada guru yang bersangkutan.
 - c. Menentukan kelompok kelas yang akan dijadikan kelas kontrol dan kelompok kelas eksperimen.
 - d. Mengadakan pretest kepada kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol untuk mengukur keterampilan komunikasi dan berfikir kreatif sebelum diberikan perlakuan
 - e. Menerapkan metode pembelajaran *creative probelem solving* pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.
 - f. Melaksanakan posttest pada kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol setelah diberi perlakuan.
3. Tahapan Pengolahan Data Hasil Penelitian
- Pada tahapan ini kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:
- a. Melakukan analisis data dengan menggunakan uji terhadap rerata skor pretes dan posttest
 - b. Menyusun laporan dan pendokumentasian

Penelitian yang dilakukan dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 3.1
Prosedur Penelitian



Zulhilyah, 2013

Pengaruh Metode Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran IPS

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

↓
Penyusunan Laporan



Zulhilyah, 2013

Pengaruh Metode Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran IPS

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