

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk membandingkan antara pembelajaran yang menggunakan media film animasi dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media film animasi terhadap kreativitas menggambar ilustrasi pada pembelajaran seni rupa di sekolah dasar. Selain itu penelitian yang dilakukan juga untuk mengetahui sejauh mana pengaruh dari penggunaan media film animasi terhadap kreativitas menggambar anak di sekolah dasar. Oleh sebab itu penelitian ini dikategorikan ke dalam penelitian eksperimen karena mencari sebab akibat atau mencari pengaruh dari suatu perlakuan. Maulana (2009, p. 23) mengemukakan bahwa penelitian eksperimen mempunyai syarat-syarat mutlak yang harus dipenuhi sebagai berikut:

- a. Membandingkan dua kelompok atau lebih.
- b. Ada kesetaraan subjek-subjek dalam kelompok-kelompok yang berbeda.
- c. Minimal ada dua kelompok atau kondisi yang berbeda pada saat yang sama, atau satu kelompok tetapi dua saat/kondisi yang berbeda.
- d. Menggunakan statistik inferensial.
- e. Adanya kontrol terhadap variabel-variabel luar.
- f. Setidaknya ada satu variabel yang dimanipulasi.

Berdasarkan pendapat tersebut maka dalam penelitian yang dilakukan memuat hubungan sebab akibat antara variabel bebas dan variabel terikat dimana variabel bebas yang dimaksud disini adalah perlakuan yang dilakukan yakni penggunaan media film animasi, sedangkan variabel terikatnya adalah kreativitas menggambar ilustrasi. Selain itu ada dua kelompok yang dibedakan yakni kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol yang dimaksud dalam penelitian yang dilakukan ini adalah kelompok belajar yang tidak menggunakan media film animasi, sedangkan kelompok eksperimen adalah kelompok belajar yang menggunakan media film animasi dalam pembelajaran menggambar ilustrasi.

2. Desain Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan pada kesempatan kali ini menggunakan kuasi eksperimen dengan desain kelompok kontrol tidak ekuivalen (*nonequivalent control group design*). Adapun bentuk desain kuasi eksperimen menurut Maulana (2009, p. 24) adalah sebagai berikut.

$$\begin{array}{ccc} \mathbf{0_1} & \mathbf{X} & \mathbf{0_2} \\ \mathbf{0_1} & & \mathbf{0_2} \end{array}$$

Pada bentuk desain penelitian ini tidak dilakukan pemilihan kelas secara acak namun pada awalnya terdapat dua kelas yang diberikan pretes (0_1). Kemudian kelas eksperimen diberikan perlakuan (X) berupa pembelajaran menggambar ilustrasi dengan menggunakan media film animasi, sedangkan pada kelas kontrol tidak menggunakan media film animasi dalam pembelajarannya. Setelah itu kedua kelas tersebut diberikan posttes (0_2) untuk mengukur seberapa besar peningkatan kreativitas menggambar yang terjadi pada kedua kelas tersebut serta membandingkan bila ada perbedaan yang terjadi antara kelas kontrol dan kelas eksperimen mengenai kreativitas menggambar yang dimaksud.

B. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek penelitian. Menurut Nawawi (dalam Taniredja & Hidayati, 2014, p. 33) bahwa populasi adalah keseluruhan subjek yang terdiri dari manusia, benda-benda-hewan, tumbuhan, gejala-gejala atau peristiwa-peristiwa yang terjadi sebagai sumber. Sedangkan dalam sumber lain menurut Maulana (2009, pp. 25–26) populasi adalah:

- a. Keseluruhan subjek atau objek penelitian.
- b. Wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek atau objek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.
- c. Seluruh data yang menjadi perhatian dalam lingkup dan waktu tertentu.
- d. Semua anggota kelompok orang, kejadian, atau objek lain yang telah dirumuskan secara jelas.

Populasi yang dijadikan sebagai objek penelitian kali ini adalah siswa kelas V SD yang berada di Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang. Adapun jumlah SD yang terdapat di Kecamatan Paseh adalah 20 SD, seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 3.1
Jumlah Siswa Kelas V Sekolah Dasar Se-Kecamatan Paseh Kabupaten
Sumedang Per-Januari 2017

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa Kelas V			Jumlah Rombel Kelas V
		L	P	Jumlah	
1	SDN Paseh 1	27	20	47	1
2	SDN Paseh 2	16	19	35	1
3	SDN Parumasan	10	9	19	1
4	SDN Legok 1	17	14	31	1
5	SDN Legok 2	9	15	24	1
6	SDN Babakanbuah	18	9	27	1
7	SDN Cileuksa	22	28	50	2
8	SDN Cijambe 1	12	17	29	2
9	SDN Cijambe 2	18	14	32	1
10	SDN Sukasirna	15	13	28	1
11	SDN Bongkok	10	9	19	1
12	SDN Sidaraja	17	14	31	1
13	SDN Nyalindung	18	13	31	1
14	SDN Sukamulya	11	8	19	1
15	SDN Talun	14	11	25	1
16	SDN Sindangjati	14	24	38	1
17	SDN Haurkuning	13	13	26	1
18	SDN Citepok	8	11	19	1
19	MI Babakankondang	11	7	18	1
20	MI Al-Iman	3	3	6	1

Sumber: UPTD Pendidikan Kecamatan Paseh (2016)

Berdasarkan tabel diatas, terdapat tujuh sekolah dasar yang memenuhi syarat untuk dijadikan subjek dalam penelitian eksperimen karena memiliki jumlah siswa minimal 30 dalam satu rombongan belajar. Hal tersebut didasarkan pada besarnya ukuran sampel menurut Gay (1981) serta McMillan & Schumacher (1984) bahwa banyaknya sampel untuk penelitian eksperimen adalah minimum 30 subjek perkelompok (dalam Maulana, 2009).

Setelah diketahui jumlah sekolah dasar yang memenuhi syarat untuk dijadikan subjek penelitian, selanjutnya pengelompokan diurutkan berdasarkan rata-rata nilai Ujian Akhir Sekolah mata pelajaran SBK setiap sekolah dan nilai akreditasi sekolah tersebut. Setelah diurutkan, barulah dikelompokkan menjadi tiga kelompok, yakni kelompok tinggi, kelompok sedang, dan kelompok rendah. Kelompok tinggi diambil dari 27% jumlah sekolah yang meraih rata-rata nilai Ujian Akhir Sekolah mata pelajaran SBK tertinggi dari ketujuh sekolah. Begitupun kelompok rendah, yang diambil dari 27% jumlah sekolah yang meraih

rata-rata nilai Ujian Akhir Sekolah mata pelajaran SBK terendah dari ketujuh sekolah. Berdasarkan ketentuan tersebut, maka yang termasuk kedalam kelompok tinggi berjumlah dua sekolah, termasuk kedalam kelompok sedang sebanyak 3 sekolah, dan termasuk kedalam kelompok rendah sebanyak 2 sekolah. Hasil pengelompokan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.2
Nilai Rata-Rata Ujian Akhir Semester I Mata Pelajaran SBK
Kelas V Sekolah Dasar dan Nilai Akreditasi Sekolah

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa Kelas V			Nilai Akreditasi Sekolah	Rata-Rata Nilai UAS
		L	P	Jumlah		
1	SDN Paseh 2	16	19	35	A	82
2	SDN Paseh 1	27	20	47	B	81
3	SDN Legok 1	17	14	31	B	81
4	SDN Sidaraja	17	14	31	B	81
5	SDN Cijambe 2	18	14	32	B	80
6	SDN Sindangjati	14	24	38	B	80
7	SDN Nyalindung	18	13	31	B	78

(UPTD Pendidikan Kecamatan Paseh, 2016b)

Setelah pengelompokan dilakukan, langkah selanjutnya adalah memilih dua sekolah dasar yang menjadi sampel penelitian. Pemilihan sampel tersebut dijelaskan pada bahasan selanjutnya mengenai sampel.

2. Sampel

Berdasarkan pada desain penelitian yang digunakan yakni kuasi eksperimen, maka peneliti memilih dua SD yang sebanding (homogen) sebagai sampel dengan cara purposif (*purposive sampling*) dengan mempertimbangkan rata-rata nilai Ujian Akhir Sekolah mata pelajaran yang bersangkutan yakni mata pelajaran Seni Rupa dan Nilai Akreditasi sekolah.

Berdasarkan Tabel 3.2 dapat diketahui bahwa terdapat 2 sekolah di kelompok tinggi yakni SDN Paseh 2 dan SDN Paseh 1, 3 sekolah di kelompok sedang yaitu SDN Legok 1, SDN Sidaraja, dan SDN Cijambe 2, serta 2 sekolah berada di kelompok rendah yaitu SDN Nyalindung dan SDN Sindangjati. Seperti yang dijelaskan pada bab 1, bahwa penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya inovasi pembelajaran seni rupa sehingga kurangnya pengembangan kreativitas siswa. Oleh sebab itu, sekolah yang dijadikan subjek penelitian adalah sekolah yang berada pada kelompok rendah yaitu SDN Sindangjati dan SDN Nyalindung.

Untuk melihat homogenitas kedua sekolah ini, peneliti mengujikan soal Tes Kemampuan Dasar Seni Rupa kepada kedua SD tersebut. Sehingga diperoleh rata-rata nilai TKD SDN Sindangjati adalah 60,78 serta SDN Nyalindung adalah 62,82. Jika dirata-ratakan antara nilai UAS dan nilai TKD maka hasilnya adalah SDN Nyalindung memiliki nilai rata-rata 70,41 dan SDN Sindangjati memiliki nilai rata-rata 70,39. Pada kesimpulannya, kemampuan hasil tes kemampuan dasar SDN Nyalindung dan SDN Sindangjati tidak jauh berbeda atau dapat dikatakan kemampuan kedua siswa SD tersebut homogen.

Setelah menentukan sekolah yang menjadi tempat penelitian, selanjutnya peneliti menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penentuan tersebut dilakukan dengan cara pengundian, dimana didapatkan hasil bahwa SDN Nyalindung Sebagai Kelas Eksperimen dan SDN Sindangjati sebagai kelas kontrol.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SDN Nyalindung dan SDN Sindangjati. Adapun alamat lengkap dari kedua SD tersebut adalah dalam tabel berikut ini:

Tabel 3.3
Alamat SDN Nyalindung dan SDN Sindangjati

No	Nama SD	Alamat Lengkap
1	SDN Nyalindung	Jalan Raya Nyalindung, Desa Padanaan Paseh, Kecamatan Paseh, Kabupaten Sumedang, Kode Pos 45381 NPSN: 20208718
2	SDN Sindangjati	Dusun Ciseuti, Desa Bongkok, Kecamatan Paseh, Kabupaten Sumedang, Kode Pos 45381 NPSN: 20208484

Sumber: UPTD Pendidikan Kecamatan Paseh (2016a)

2. Waktu Penelitian

Penelitian di laksanakan dari mulai bulan November 2016 sampai dengan bulan Mei 2017. Dari bulan November sampai bulan Februari merupakan waktu yang dilakukan peneliti untuk menyusun proposal skripsi. Sedangkan sisanya adalah proses bimbingan dan penyusunan skripsi dari proposal yang telah diajukan sebelumnya. Adapun kegiatan yang di lakukan dalam penelitian adalah seperti yang tertera dalam tabel 3.3 berikut ini.

Tabel 3.4
Waktu Pelaksanaan Penelitian

Kegiatan	Waktu Pelaksanaan 2016 – 2017												
	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei						
Penyusunan Proposal	■	■	■	■	■	■	■	■					
Seminar proposal							■						
Perbaikan proposal							■	■	■	■			
Pembuatan instrumen				■	■	■	■	■					
Perizinan				■	■	■	■	■					
Uji coba instrumen							■	■	■	■			
Penelitian												■	■
Penyusunan skripsi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (dalam Sugiyono, 2016, p. 38). Menurut Taniredja & Hidayati (2014, p. 133) bahwa variabel penelitian terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Adapun dalam penelitian yang menjadi variabel bebas dan variabel terikat adalah sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (*Independent Variables*)

Variabel bebas merupakan variabel yang memengaruhi atau menyebabkan faktor yang diukur (variabel terikat). Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah pengaruh penggunaan film animasi.

2. Variabel Terikat (*Dependent Variables*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat juga disebut sebagai output yang muncul hasil adanya pengaruh dari variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel pengikatnya yaitu kreativitas menggambar siswa dalam materi menggambar ilustrasi yang dicari hasil outputnya atas pengaruh dari penggunaan media film animasi sebagai variabel bebas.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional diperlukan untuk menghindari kesalahan penafsiran terhadap judul penelitian. Berikut ini merupakan penjelasan mengenai istilah yang terdapat pada judul penelitian.

1. Media adalah alat yang digunakan untuk mempermudah suatu komunikasi atau penyampaian informasi. Dalam konteks pembelajaran, media adalah alat yang digunakan untuk mempermudah siswa atau guru dalam menerima atau menyampaikan materi pelajaran di kelas.
2. Film animasi adalah film yang berisi gambar bergerak dan berkarakter berupa hewan, manusia, atau benda-benda lainnya dengan yang menjelaskan sebuah cerita di dalamnya.
3. Kreativitas merupakan usaha yang dilakukan seseorang untuk menciptakan suatu hal baru atau mencoba memperbaharui hal yang sudah ada yakni berupa produk, tulisan, ataupun sebuah karya dengan tujuan untuk meningkatkan kualitasnya.
4. Menggambar Ilustrasi adalah kegiatan menggambar dengan tujuan untuk melengkapi suatu cerita, teks, atau sebagai penjelasan visual dari suatu bagian tulisan, atau ada pula karya ilustrasi berdiri sendiri tanpa disertai tulisan.
5. Pembelajaran adalah sebuah kegiatan yang dirancang dengan sedemikian rupa untuk memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar.
6. Pembelajaran Seni Rupa adalah salahsatu pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan minat dan bakat siswa dalam bidang seni khususnya dalam mencipta sebuah hasta karya.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk megumpulkan data dalam sebuah penelitian. Instrumen yang dimaksud dalam penelitian ini berupa instrumen tes dan nontes. Instrumen tes yang digunakan pada penelitian ini adalah soal tes yang dimaksudkan untuk mengukur kreativitas siswa dalam bentuk sebuah produk gambar ilustrasi dengan tema hewan dan kehidupannya. Sedangkan instrumen nontes berupa format observasi siswa untuk mengukur kreativitas siswa dalam proses pembuatan produk berupa gambar ilustrasi, format observasi kinerja guru dalam proses pembelajaran, serta angket siswa untuk

mengukur kinerja guru dan respon siswa terhadap pembelajaran menggambar ilustrasi dengan menggunakan media film animasi. Berikut ini merupakan penjelasan mengenai instrumen yang dimaksud dalam penelitian ini.

1. Soal Tes

Untuk mengukur kreativitas menggambar anak, peneliti menggunakan indikator kreativitas yang merupakan pengembangan dari indikator berpikir kreatif. Oleh sebab itu, peneliti memutuskan untuk mengukur kemampuan ini dalam bentuk soal tes. Soal tes yang dimaksud disini bukan merupakan soal pilihan banyak ataupun soal essay melainkan soal perintah, baik untuk pretes maupun posttes. Soal pretes digunakan untuk menguji kemampuan awal siswa, sedangkan soal posttes digunakan untuk menguji kemampuan siswa setelah diberi perlakuan (dalam kelas eksperimen). Soal perintah yang diujikan kepada subjek penelitian terlebih dahulu diujikan untuk mengetahui validitas soal.

Validitas soal dilakukan dengan pengujian validitas konstruksi (*Construct Validity*) dan pengujian validitas isi (*Content Validity*). Validitas konstruksi dilakukan dengan cara meminta pendapat para ahli (*Judgment Opinion*) dimana ketika instrumen telah dibuat berdasarkan aspek-aspek yang diukur, kemudian instrumen tersebut dikonsultasikan kepada para ahli. Dalam penelitian ini instrumen dikonsultasikan kepada dua dosen, yaitu Bapak Julia, M.Pd dan Bapak Aah Ahmad Syahid, S.Pd. Sedangkan validitas isi dilakukan dengan cara mengujikan soal kepada siswa yang setingkat dengan objek penelitian. Uji ini dimaksudkan untuk mengetahui reliabilitas soal. Pengujian dilakukan pada minimal tiga siswa sekolah dasar kelas V yang bukan merupakan objek penelitian.

2. Observasi

Observasi merupakan pengamatan langsung dengan menggunakan penglihatan, penciuman, pendengaran, perabaan, dan jika perlu pengecapan (dalam Maulana, 2009, p. 35). Observasi dilakukan dalam penelitian dengan tujuan untuk memperoleh data yang tidak diperoleh dengan menggunakan instrumen lain. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan observasi dengan harapan data penelitian yang dikumpulkan didapatkan secara lengkap.

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu observasi untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa ketika membuat produk (gambar

ilustrasi dengan tema hewan dan lingkungannya) dan data kinerja guru dalam proses pembelajaran yang disusun dalam bentuk daftar cek (√).

3. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data yang tidak bisa diperoleh melalui soal tes ataupun observasi. Selain itu juga wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang lebih rinci. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Nanang (2015, p. 64) bahwa wawancara merupakan satu cara untuk mencari informasi melalui dialog secara langsung dengan siswa selaku responden. Adapun wawancara yang dilakukan pada penelitian ini adalah wawancara kepada siswa kelas eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran menggambar ilustrasi dengan menggunakan media film animasi, serta wawancara yang dilakukan kepada guru untuk mengetahui pembelajaran menggambar ilustrasi dengan menggunakan media film animasi dan tanpa menggunakan media film animasi.

4. Angket

Pada penelitian kali ini digunakan pula instrumen berbentuk angket. Menurut Ruseffendi (dalam Maulana, 2009, p. 35) bahwa angket adalah sekumpulan pernyataan atau pertanyaan yang harus dilengkapi oleh responden dengan memilih jawaban atau menjawab pertanyaan melalui jawaban yang sudah disediakan atau melengkapi kalimat dengan mengisinya.

Dalam penelitian ini, angket dibuat dalam bentuk pernyataan dengan tujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran menggambar ilustrasi menggunakan media film animasi, serta untuk mengetahui faktor yang menghambat dan mendukung siswa dalam proses pembelajaran menggambar ilustrasi menggunakan media film animasi. Kedua angket tersebut hanya diberikan kepada kelas eksperimen.

Bentuk angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2016, p. 134). Angket Skala Likert dalam penelitian ini berisi pernyataan dengan tanggapan pilihan jawaban sangat setuju (SS), setuju, (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju

(STS). Pada pengisian angket, siswa diminta memberikan tanda (√) centang pada kolom yang telah tersedia.

G. Prosedur Penelitian

Secara umum, prosedur penelitian dilakukan dalam tiga tahapan yakni tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap pengolahan data. Prosedur penelitian yang dilakukan dijelaskan sebagai berikut.

1. Tahap Perencanaan/Persiapan

Tahap perencanaan dimulai dari peneliti melakukan persiapan penelitian yang dilakukan pada tahap pelaksanaan. Peneliti mulai menentukan bahan ajar, menyusun instrumen penelitian, dan mempersiapkan segala hal yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Kemudian semua hal yang telah dipersiapkan dalam tahapan ini (bahan ajar, instrumen, dan hal lainnya) dikonsultasikan kepada pihak ahli untuk diketahui kelayakan dari persiapan yang dilakukan. Setelah itu uji coba dilakukan kepada siswa SD kelas V yang setingkat dengan objek penelitian untuk mengetahui kelayakan dari hal yang dipersiapkan oleh peneliti khususnya instrumen tes penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, peneliti mengujikan soal pretes kepada objek penelitian untuk mengukur kemampuan awal siswa terkait materi yang dibahas. Setelah itu, pembelajaran dilakukan seama tiga pertemuan sesuai dengan desain penelitian yaitu penggunaan media film animasi di kelas eksperimen dan pembelajaran tanpa menggunakan media film animasi di kelas kontrol. Setelah tiga pertemuan dilakukan, maka langkah selanjutnya adalah mengujikan posttes untuk mengukur kemampuan siswa setelah adanya pembelajaran atau setelah adanya perlakuan (dalam kelas eksperimen). Dalam penelitian ini, pengukuran tidak hanya dilakukan dalam tes saja melainkan menggunakan pedoman observasi untuk melihat proses dalam pengerjaan pretes dan posttes.

3. Tahap Pengolahan Data

Data yang diolah adalah data proses dan hasil produk kreativitas menggambar siswa. Setelah data tersebut didapat, selanjutnya data tersebut diolah dan dianalisis sehingga didapatkan kesimpulan dari hasil penelitian.

H. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa dalam penelitian ini data diperoleh melalui data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan berdasarkan observasi pada proses tes siswa serta wawancara yang dilakukan kepada siswa dan guru, sedangkan data kuantitatif diperoleh berdasarkan pada pengujian soal perintah kreativitas menggambar siswa dan angket yang diisi oleh siswa. Berikut ini merupakan pengolahan dan analisis data yang diperoleh peneliti.

1. Pengolahan Data

a. Validitas Soal

Validitas soal adalah ketepatan suatu soal dalam mengukur hal yang ingin diukur. Tujuan dari validitas soal adalah untuk menentukan dapat tidaknya suatu soal tersebut membedakan kelompok dalam aspek yang diukur sesuai dengan perbedaan yang ada didalam kelompok itu (Surapranata, 2004, p. 60). Dalam penelitian ini validitas soal dilakukan dengan cara mengkonsultasikan soal kepada para ahli untuk mengetahui validitas isi (*Content Validity*). (Lembar hasil validasi yang dilakukan kepada para ahli terlampir)

b. Reliabilitas Soal

Reliabilitas mengacu pada kekonsistenan skor yang diperoleh, seberapa konsisten skor tersebut untuk setiap individu dari suatu daftar instrumen terhadap yang lainnya (Maulana, 2009, p. 45). Suatu soal dikatakan reliable apabila soal tersebut dapat digunakan dalam beberapa tahun kedepan oleh kelompok berbeda sehingga akan diketahui hasil yang sama atau berbeda.

Dalam penelitian ini digunakan validitas konstruksi yang dilakukan dengan cara meminta pendapat para ahli (*Judgment Opinion*) dan mengujicobakan soal kepada siswa kelas V sekolah dasar yang bukan subjek penelitian untuk mengetahui reliabilitas soal. Koefisien reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan metode tes ulang (*Tes Pretest Method*) yaitu dengan cara mengujicobakan instrumen kepada siswa kelas V SDN Karanganyar, kemudian di hitung skor perolehannya. Setelah itu, dalam rentang waktu tertentu instrumen diujicobakan kembali kepada siswa yang

sama yaitu siswa kelas V SDN Karanganyar untuk di hitung kembali skornya. Pengambilan skor dilakukan pada tanggal 17 April 2017 dan 22 April 2017.

Setelah itu, hasil dari kedua tes tersebut di hitung korelasinya dengan menggunakan rumus Cronbach's Alpha sebagai berikut (Surapranata, 2004, p. 114).

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = koefisien korelasi reliabilitas

n = banyaknya butir soal

s_i^2 = jumlah varian skor setiap butir soal

s_t^2 = jumlah varian skor total

Setelah itu, koefisien korelasi yang diperoleh diinterpretasikan dengan menggunakan klarifikasi koefisien korelasi. Menurut Arikunto (2008) koefisien korelasi reliabilitas dapat diklarifikasikan dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 3.5
Klarifikasi Koefisien Korelasi Reliabilitas

Koefisien Korelasi	Interpretasi
$0,81 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,61 < r_{xy} \leq 0,80$	Tinggi
$0,41 < r_{xy} \leq 0,60$	Sedang
$0,21 < r_{xy} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2008)

Perhitungan reliabilitas menggunakan bantuan program SPSS 16.0 for windows. Berikut ini merupakan tabel hasil perhitungan tersebut.

Tabel 3.6
Hasil Perhitungan Reliabilitas Menggunakan Rumus Cronbach's Alpha

Cronbach's Alpha	N of Items
.838	2

Berdasarkan Tabel 3.5 diatas, dapat diketahui bahwa hasil perhitungan reliabilitas menggunakan metode Cronbach's Alpha mendapat nilai 0,838. Artinya interpretasi yang didapatkan berdasar dalam koefisiensi sangat tinggi atau $0,81 < r_{xy} \leq 1,00$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa soal yang digunakan dalam penelitian memiliki keajegan yang sangat tinggi.

2. Analisis Data

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa dalam penelitian ini data diperoleh melalui data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan berdasarkan observasi pada proses tes siswa serta wawancara yang dilakukan kepada siswa dan guru, sedangkan data kuantitatif diperoleh berdasarkan pada pengujian soal perintah kreativitas menggambar dan siswa angket siswa. Berikut ini merupakan analisis data yang diperoleh peneliti.

a. Data Kuantitatif

Data hasil pretes dan postes kreativitas menggambar siswa dihitung rata-ratanya pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penghitungan tersebut bertujuan untuk mengetahui rata-rata nilai kreativitas siswa dalam menggambar ilustrasi dengan diujikan melalui uji normalitas, uji homogenitas, uji perbedaan dua rata-rata, dan menghitung *gain*. Pengujian dan penghitungan tersebut menggunakan bantuan program *Microsoft Office Excel 2010* dan *SPSS 16.0 for windows*. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui distribusi normal tidaknya suatu data yang diperoleh dari hasil tes kreativitas menggambar siswa baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pengujian ini merupakan pengujian dasar dari analisis statistik hasil penelitian. Hasil pengujian normalitas ini menentukan langkah analisis selanjutnya. Hipotesis yang diuji normalitasnya yaitu:

H_0 = data berasal dari sampel yang berdistribusi normal

H_1 = data berasal dari sampel yang berdistribusi tidak normal

Taraf signifikansi dalam pengujian ini yaitu $\alpha = 0,05$ sedangkan kriteria pengambilan keputusannya adalah H_0 diterima jika $P\text{-value (Sig.)} \geq 0,05$ (taraf signifikansi) dan H_0 ditolak bila $P\text{-value (Sig.)} < 0,05$ (taraf signifikansi). Uji

normalitas data dilakukan melalui uji *Shapiro-Wilk* karena jumlah siswa dalam satu kelompok (kelas) pada penelitian ini kurang dari 50.

Jika data kedua kelas berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian homogenitas. Namun, jika salahsatu data atau kedua data berdistribusi tidak normal, maka dilanjutkan pada pengujian non-parametrik. Uji non-parametrik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Mann Whitney*.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui homogen tidaknya daa yang didapatkan dari hasil tes kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian ini dilakukan dengan pengujian *Levene's t test*. Adapun hipotesis yang digunakan dalam uji homogenitas ini yaitu:

H_0 = tidak terdapat perbedaan variansi antara kedua kelompok sampel

H_1 = terdapat perbedaan variansi antara kedua kelompok sampel

Kriteria pengujian homogenitas ini ditentukan dengan taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$), yakni H_0 diterima jika *P-value (Sig.)* $\geq 0,05$ (taraf signifikansi) dan H_0 ditolak bila *P-value (Sig.)* $< 0,05$ (taraf signifikansi).

3) Uji Perbedaan Dua Rata-Rata

Pengujian perbedaan dua rata-rata dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata kreativitas menggambar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut.

H_0 : tidak terdapat perbedaan rata-rata nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol

H_1 : terdapat perbedaan rata-rata nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol

Ada beberapa cara untuk penghitungan uji perbedaan dua rata-rata, cara tersebut adalah sebagai berikut.

- a) Jika data berdistribusi normal dan homogen, maka uji statistiknya menggunakan uji-t.
- b) Jika data berdistribusi normal tapi tidak homogen, maka uji statistiknya menggunakan uji-t'.
- c) Jika data tidak berdistribusi normal, maka uji statistiknya menggunakan uji non-parametrik *Mann-Whitney* (Uji-U).

Sehingga kriteria pengujiannya H_0 diterima jika *P-value (Sig.)* $\geq 0,05$ (taraf signifikansi) dan H_0 ditolak bila *P-value (Sig.)* $< 0,05$ (taraf signifikansi).

4) Analisis Data *Gain* Normal

Uji *gain* normal dilakukan untuk mengetahui peningkatan kreativitas menggambar anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk menghitung *gain*, data yang diperlukan adalah data hasil pretes dan postes. Berikut ini merupakan perhitungan *gain* menurut Meltzer (dalam Nurfauziah, 2012: 43).

$$\text{Gain Normal} = \frac{\text{nilai (postes)} - \text{nilai (pretes)}}{\text{nilai (ideal)} - \text{nilai (pretes)}}$$

Selanjutnya, nilai *gain* yang didapatkan tersebut dibandingkan dengan kriteria *gain* normal menurut Hake (dalam Nanang, 2015) seperti yang dijelaskan dalam Tabel 3.6 berikut ini.

Tabel 3.7
Klasifikasi *Gain* Normal

Gain	Klasifikasi
$g \geq 0,7$	gain tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	gain sedang
$g < 0,3$	gain rendah

Sumber: Nanang (2015)

b. Data Kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari instrumen nontes berupa lembar observasi, angket, dan wawancara.

1) Observasi

Lembar observasi dalam penelitian ini diperlukan keberadaannya untuk mengetahui proses siswa dalam kreativitas menggambar dan untuk mengetahui kinerja guru dalam mengajar. Lembar observasi dibuat dalam bentuk tabel untuk mempermudah pengisian serta dibuatkan indikator-indikator yang peneliti tentukan sesuai kebutuhan lembar observasi tersebut. Selanjutnya, lembar observasi ini diujikan dan digunakan dalam penelitian sehingga pada saat penelitian dilaksanakan peneliti menjadi terbantu untuk mengumpulkan data kualitatif dengan lembar observasi ini.

Pada lembar observasi kinerja guru, aspek yang diukur dalam penilaian kinerja guru ada tiga aspek yaitu perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Setiap aspek terbagi memiliki indikator penilaian dengan skor maksimal 3 pada setiap indikator. Skor yang didapatkan kemudian ditafsirkan kriteria kinerja guru dengan ukuran sebagai berikut:

Sangat baik	: 81% - 100%)
Baik	: 61% - 80%
Cukup	: 41% - 60%
Kurang	: 21% - 40%
Sangat kurang	: 0% - 20%

Sedangkan pada lembar observasi aktivitas siswa, aspek penilaian yang digunakan adalah antusiasme belajar siswa, keaktifan dalam proses pembelajaran, dan interaksi dalam proses pembelajaran. Berikut ini merupakan penjelasan dari indikator yang dimaksud.

Tabel 3.8
Indikator Aspek Penilaian Observasi Aktivitas Siswa

No	Aspek Penilaian	Indikator
1	Antusiasme belajar	a. Menunjukkan kesiapan belajar
		b. Mengawali pembelajaran dengan semangat
2	Keaktifan dalam Proses Pembelajaran	a. Aktif bertanya dalam proses pembelajaran
		b. Dapat menjawab pertanyaan guru dalam proses pembelajaran
		c. Aktif mengemukakan pendapat dalam pembelajaran
3	Interaksi dalam Proses Pembelajaran	a. Tidak mengganggu teman lain yang sedang belajar
		b. Menggunakan bahasa yang baik dalam melakukan interaksi pada proses pembelajaran
		c. Melakukan pembelajaran sesuai dengan kegiatan yang ditunjukkan guru.

Adapun skor yang didapatkan dari hasil observasi aktivitas siswa adalah menggunakan persentase ukuran yang sama dengan lembar observasi kinerja guru yaitu:

Sangat baik	: 81% - 100%)
Baik	: 61% - 80%
Cukup	: 41% - 60%
Kurang	: 21% - 40%
Sangat kurang	: 0% - 20%

Selain dari lembar observasi aktivitas siswa yang digunakan untuk mengukur sikap siswa dalam proses pembelajaran, observasi juga dilakukan ketika proses pembuatan gambar ilustrasi. Hal tersebut dilakukan untuk mengukur pengembangan kreativitas siswa dalam membuat gagasan cerita dan objek pada

gambar yang dikembangkan berdasarkan film animasi yang ditayangkan, serta untuk mencari tahu berapa banyak siswa yang dapat membuat gambar tanpa meniru objek yang terdapat pada film animasi yang ditayangkan. Hasil dari observasi ini dapat mengetahui berapa siswa yang kreativitasnya tinggi, sedang, dan rendah. (Format penilaian observasi pembuatan gambar ilustrasi terlampir).

2) Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk melengkapi data yang diperoleh dari lembar observasi yang belum jelas. Wawancara dilakukan pada kelas eksperimen dimana ditujukan kepada siswa dan guru untuk mengetahui pendapat siswa mengenai pembelajaran menggambar dengan menggunakan media film animasi serta kepada guru untuk mengetahui pendapat guru terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan dengan menggunakan media film animasi. Selanjutnya data wawancara yang telah terkumpul dibahas berdasarkan pada masalah yang dijawab dalam penelitian ini.

3) Angket

Angket dalam penelitian ini adalah angket yang bertujuan untuk mengukur respon siswa pada pembelajaran menggambar ilustrasi dengan menggunakan media film animasi. Angket di buat dalam bentuk tabel berisi pernyataan yang harus di jawab siswa dengan cara mengisi tanda centang (√) pada kolom SS (Sangat Setuju), ST (Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju) sesuai dengan pilihan jawaban siswa. Setiap jawaban yang dipilih siswa memiliki skor tertentu, untuk penskoran positif dan negatif dapat di lihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.9
Penskoran Data Angket Skala Likert

Jenis Pilihan Jawaban	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Selanjutnya, angket diujikan dan digunakan dalam penelitian sehingga pada saat penelitian yang dilaksanakan peneliti menjadi terbantu untuk mengumpulkan data dengan menggunakan angket yang di maksud.