

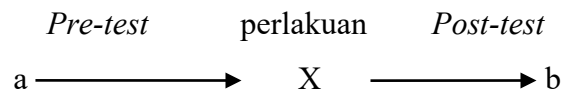
BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan paradigma penelitian kuantitatif dengan model penelitian eksperimen. Penelitian eksperimental adalah penelitian yang dilakukan terhadap variabel-variabel yang belum tersedia datanya, oleh karena itu perlu dilakukan suatu prosedur manipulasi dengan memberikan perlakuan tertentu kepada partisipan penelitian yang pengaruhnya kemudian diamati/diukur (data yang akan datang) (Jaedun, 2011). Penelitian ini memiliki ciri-ciri penelitian yang bertujuan untuk menguji dua faktor yang saling berinteraksi. Desain Pra-Eksperimental adalah jenis desain eksperimental dimana peneliti secara eksklusif memantau satu kelompok selama penyelidikan dan tidak membandingkan kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Ada desain penelitian dalam desain pra eksperimen. *One Group Pre-Test - Post-Test Design*, yaitu penelitian eksperimen dimana satu kelompok diamati pada tahap pre-test, tahap ini akan diberikan untuk menguji kemampuan dasar siswa terhadap motif-motif tenun Bima dengan mengacu pada teori belajar behavioristik. Kemudian diperlakukan sebagai tindak lanjut dari pre-test, dan kemudian dilakukan *post-test*.

Variabel independen (X) dan dependen (Y) digunakan dalam penelitian ini; variabel independennya adalah model *case study and team based project*, dan variabel dependennya adalah kreativitas siswa. Penelitian eksperimen dipilih sebagai model penelitian karena memenuhi kebutuhan peneliti dengan desain *pre-test* dan *post-test* yang memungkinkan peneliti mengumpulkan data komparatif sebelum menerapkan studi kasus dan model pembelajaran proyek berbasis tim. Hal ini memudahkan peneliti untuk membandingkan hasil berdasarkan berhasil atau tidaknya faktor-faktor independen yang mengontrol pengaruh variabel dependen. Desain pra eksperimen (pra eksperimen) adalah desain eksperimen satu kelompok (pra eksperimen) yang mencoba menentukan variabel dependen setelah model studi kasus dan pembelajaran proyek berbasis tim diterapkan. Desainnya disebut desain

prates, pasca-tes satu kelompok. (Campbell, dalam Sugiyono, 2015, hlm. 73) seperti gambar berikut:



Gambar 3. 1 *The One-Group Pretest-Posttest Design*

Keterangan:

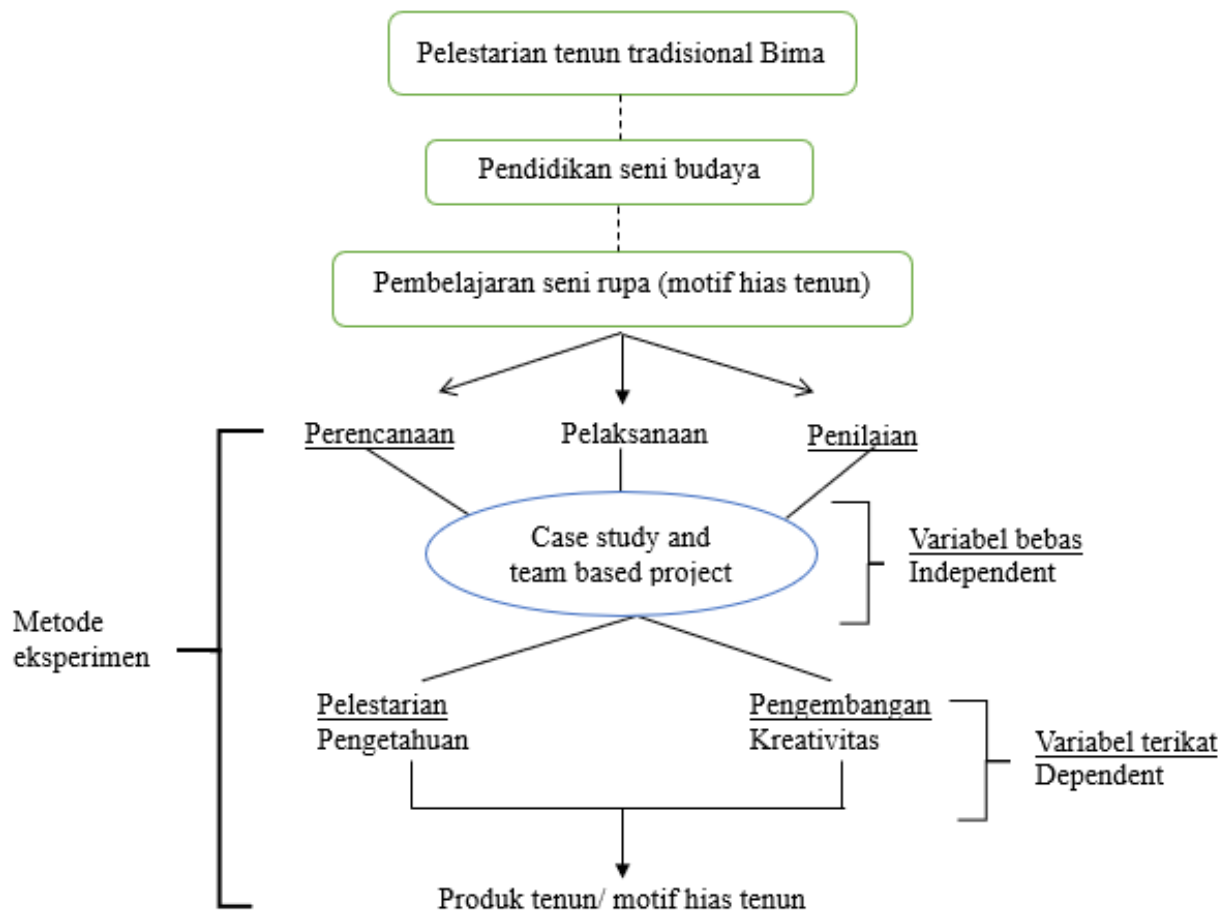
a: Sebelum penerapan model

b: Setelah penerapan model

X: Perlakuan yang diberikan (penerapan model pembelajaran *case study and team-based project*)

Bagan 3.1.

Alur desain penelitian eksperimen *model case study and team based project*



Tabel 3.1. Desain atau Prosedur Penelitian

No	Tahapan penelitian	Jenis analisis	produk
1	Kemampuan kreativitas awal siswa sebelum implementasi model <i>case study and team-based project</i> dalam menggambar ragam hias motif tenun Bima.	Kuantitatif	pretest
2	Proses penerapan model <i>case study and team-based project</i> dalam menggambar ragam hias motif tenun Bima.	Kualitatif	Proses perlakuan model <i>case study and team-based project</i> dalam seni rupa.
3	Kreativitas siswa setelah implementasi model <i>case study and team-based project</i> dalam menggambar ragam hias motif tenun Bima.	kuantitatif	Posttest

3.2. Lokasi, Populasi, dan Sampel Penelitian

Penelitian mengenai penerapan model pembelajaran *case study and team based project* pada materi ragam hias untuk meningkatkan sikap apresiatif dan kreativitas siswa mengambil lokasi pada sekolah menengah pertama yang ada di Kabupaten Bima, Nusa Tenggara Barat yaitu SMPN 1 Sape. Pemilihan lokasi pada sekolah tersebut dilatarbelakangi oleh pengamatan dan pengalaman penulis melihat kondisi lingkungan sekolah yang masih rendah sikap apresiatif terhadap karya seni, populasi penelitian adalah siswa kelas VII SMPN 1 Sape sebab untuk melestarikan motif-motif tenun Bima diperlukan kepada siswa yang baru mendapatkan materi seperti pengenalan pengetahuan umum terhadap motif-motif tradisional Bima beserta maknanya. Pada penelitian ini sampel yang diambil adalah siswa kelas VII L SMPN 1 Sape. Penelitian penerapan model pembelajaran *case study and team based project* pada materi ragam hias untuk meningkatkan kreativitas siswa terhadap motif tenun tradisional Bima.

3.3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur dalam penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau data yang dibutuhkan (Sugiyono, 2020). Adapun instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini yakni berupa penilaian pada produk kerja (karya seni siswa) yang dihasilkan setelah

diterapkan model pembelajaran *case study and team-based project* yang digunakan dalam pengambilan data penelitian untuk mengukur meningkat tidaknya kreativitas siswa pada karya seni.

Instrumen untuk mengukur kreativitas siswa menggunakan analisis obyektif yang dimaksud untuk menilai secara langsung kreativitas suatu produk berupa benda atau karya karya kreatif lain yang dapat diobservasi wujud fisiknya, di mana dalam penelitian ini yang akan dinilai adalah produk karya seni siswa (gambar motif tenun Bima).

3.3.1. Bentuk Instrumen

Bentuk instrumen yang dikembangkan dalam penelitian ini lebih menitikberatkan pada penggunaan instrumen Penilaian Kinerja (*Performance Assessment*) untuk melihat proses kreativitas siswa dalam mengikuti pembelajaran ragam hias melalui model pembelajaran *case study and team-based project*. Bentuk instrumen ini lebih pada pengambilan data pada produk karya gambar ragam hias (motif-motif tradisional Bima) siswa sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa dalam mengembangkannya.

3.3.2. Kisi-Kisi Instrumen

Instrumen penelitian ini mengacu pada konstruk variabel yang terdapat pada judul penelitian yaitu motif tenun Bima melalui model *case study and team-based project* sebagai variabel X (*independent*), sementara kreativitas siswa sebagai variabel Y (*dependent*). Adapun pengembangan kisi-kisi instrumen penelitian tentang kemampuan kreativitas siswa dalam mengikuti pembelajaran ragam hias, sebagai berikut.

Tabel 3.2. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Kriteria Kreativitas	Aspek Yang diukur
Kelancaran berpikir (<i>fluency</i>)	Kelancaran menuangkan gagasan/ide dalam gambar
Keluwesannya berpikir (<i>flexibility</i>)	Membuat sketsa motif-motif tradisional Bima
Elaborasi (<i>elaboration</i>)	Mengkreasikan motif-motif tradisional Bima kedalam bentuk-bentuk yang baru

Originalitas (<i>originality</i>)	Perubahan unsur-unsur rupa dalam motif-motif tradisional Bima (keaslian gagasan/ide)
Prinsip seni rupa	Kemampuan siswa dalam menerapkan prinsip-prinsip seni rupa

Guilford, (1950, 1966) dan Mesra, (2014).

3.3.3. Teknik Pengukuran

Instrumen penelitian ini menggunakan teknik pengukuran skor nilai dengan interval nilai 0-100. Skor penilaiannya dikelompokkan ke dalam beberapa kriteria nilai yaitu sangat baik, baik, cukup dan kurang. Keempat kriteria tersebut untuk mengukur hasil belajar siswa yang ditunjukkan selama proses dan akhir pembelajaran ragam hias yang diterapkan melalui model pembelajaran *case study and team-based project*. Adapun secara umum teknik penilaian tersebut divisualisasikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 3.5. Tabel Rubrik Penilaian

No	Keterampilan yang dinilai	Skor	Kriteria
1	Nilai kelancaran menuangkan gagasan/ide dalam menggambar	91-100	Sangat lancar menuangkan ide/gagasan kedalam bentuk gambar motif tenun Bima
		81-90	Lancar menuangkan ide/gagasan kedalam bentuk gambar motif tenun Bima
		71-80	Cukup lancar menuangkan ide/gagasan kedalam bentuk gambar motif tenun Bima
		61-70	Kurang lancar menuangkan ide/gagasan kedalam bentuk gambar motif tenun Bima
		≤60	Kesulitan menuangkan ide/gagasan kedalam bentuk gambar motif tenun Bima
2	Nilai membuat sketsa motif-	91-100	Sketsa atau bentuk rupa yang dibuat sangat sesuai dengan materi

	motif tradisional Bima	81-90	Sketsa atau bentuk rupa yang dibuat sesuai dengan materi
		71-80	Sketsa atau bentuk rupa yang dibuat cukup sesuai dengan materi
		61-70	Sketsa atau bentuk rupa yang dibuat kurang sesuai dengan materi
		≤60	Sketsa atau bentuk rupa yang dibuat tidak sesuai dengan materi
3	Nilai mengkreasikan motif-motif tradisional Bima kedalam bentuk-bentuk yang baru	91-100	Kemampuan dalam mengkreasikan unsur rupa pada motif tradisional Bima sangat baik
		81-90	Kemampuan dalam mengkreasikan unsur rupa pada motif tradisional Bima baik
		71-80	Kemampuan dalam mengkreasikan unsur rupa pada motif tradisional Bima cukup baik
		61-70	Kemampuan dalam mengkreasikan unsur rupa pada motif tradisional Bima kurang
		≤60	Kemampuan dalam mengkreasikan unsur rupa pada motif tradisional Bima sangat kurang
4	Nilai kemampuan membuat ide/gagasan	91-100	Gagasan bersifat original, gagasan sangat sesuai dengan tema dan memiliki keunikan
		81-90	Gagasan bersifat original, gagasan sesuai dengan tema dan memiliki keunikan
		71-80	Gagasan bersifat original, gagasan cukup sesuai dengan tema dan memiliki keunikan
		61-70	Gagasan bersifat original, gagasan kurang sesuai dengan tema dan memiliki keunikan
		≤60	Gagasan bersifat original, gagasan tidak sesuai dengan tema dan memiliki keunikan
5	Nilai	91-100	Penerapan prinsip seni rupa dalam mendesain motif sangat baik

kemampuan dalam menerapkan prinsip seni rupa	81-90	Penerapan prinsip seni rupa dalam mendesain motif baik
	71-80	Penerapan prinsip seni rupa dalam mendesain motif cukup baik
	61-70	Penerapan prinsip seni rupa dalam mendesain motif kurang baik
	≤60	Penerapan prinsip seni rupa dalam mendesain motif sangat kurang baik

Kriteria penilaian yang digunakan dalam penelitian ini diadaptasi dari Arikunto, dkk (2010, hlm. 35) yang menyebutkan kriteria penilaian sebagai berikut:

Kriteria Penilaian:

Skor 91- 100 = Sangat Baik

Skor 81 – 90 = Baik

Skor 71 – 80 = Cukup

Skor 61 – 70 = Kurang

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi, studi dokumentasi. Langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah menempatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono, 2016), sehingga pada penelitian penerapan model pembelajaran *case study and team based project* dalam meningkatkan kreativitas siswa terhadap karya seni menggunakan tes, observasi langsung, dan studi dokumentasi.

1. Angket

Angket berupa penilaian produk hasil gambar siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa sebelum treatment dan setelah treatment penelitian pada populasi atau responden yang berjumlah banyak.

2. Observasi

Kegiatan observasi yang dilakukan bertujuan untuk melihat aspek-aspek lingkungan yang mempengaruhi daya kreativitas siswa. Selain itu, perilaku

siswa dapat tercatat dengan baik hingga akhirnya mampu menggambarkan kondisi real hasil kreativitas siswa. Upaya-upaya meningkatkan kreativitas di stimulasi pula melalui materi pendidikan seni melalui materi menggambar ragam hias.

3. Studi dokumentasi

Kegiatan ini dilakukan untuk menjangking/menyimpan data atau dokumen tertulis yang berhubungan dengan penyelenggaraan pendidikan seni rupa guna menstimulasi kreativitas siswa. Data diperoleh melalui hasil penelaahan serta interpretasi terhadap dokumen, dan dapat dijadikan sumber data yang dapat dimanfaatkan untuk peneliti.

3.5. Hipotesis Penelitian

Untuk menjawab pertanyaan penelitian tentang pengujian pada pertanyaan pertama, maka peneliti menyusun hipotesis penelitian sebagai berikut:

H_0 : Tidak Terdapat pengaruh model *case study and team based project* dalam meningkatkan kreativitas siswa

H_1 : Terdapat pengaruh model *case study and team based project* dalam meningkatkan kreativitas siswa

3.6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian penerapan model pembelajaran *case study and team-based project* pada materi ragam hias untuk meningkatkan kreativitas seni siswa menggunakan analisis data kuantitatif. Pada penelitian yang akan dilaksanakan, peneliti menggunakan teknik analisis data *statistic inferensial*. Statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Statistik ini cocok digunakan bila sampel diambil dari populasi yang jelas dan dengan teknik pengambilan sampel dari populasi itu dilakukan secara random (Sugiyono, 2016, p. 209). Dalam teknik analisis menggunakan statistika inferensial, peneliti menggunakan statistik parametris. Menurut (Sugiyono, 2016, p. 210) statistik parametris digunakan untuk menguji parameter populasi melalui statistik, atau menguji ukuran populasi melalui data sampel.

Penelitian ini merupakan penelitian yang menguji pengaruh dari dua variabel yang berhubungan, kemudian dapat dikatakan bahwa penelitian ini merupakan analisis regresi. Selain itu, untuk memudahkan dalam hal analisis data, peneliti menggunakan SPSS dalam setiap perhitungan analisis data. Setelah melakukan analisis data, peneliti menjabarkan hasil penelitian berdasarkan perhitungan statistik yang telah dilakukan secara deskriptif. Adapun analisis hasil penelitian merupakan penerapan model *case study and team-based project* untuk mendapatkan hasil dari kreativitas siswa dalam mendesain kembali motif tenun tradisional Bima.

3.6.1. Uji Asumsi Klasik

Asumsi yang harus dipenuhi dalam pengujian uji T berpasangan adalah: (1) data harus kontinyu, (2) data berdistribusi normal dan (3) menggunakan random sampling. Menurut Agresti dan Finlay (2009:69) menyatakan bahwa uji T harus mengikuti distribusi normal, kenormalan tersebut akan praktis secara identitas saat sampelnya lebih dari 30. Dalam penelitian ini sampel yang digunakan peneliti adalah sebanyak 27 siswa, oleh karena itu pengujian normalitas data tetap diperlukan. Adapun pengujian normalitas tersebut mengikuti paduan Shapiro-Wilk karena sampel < 50 .

3.6.2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan uji paired t-test yaitu suatu model untuk menguji kesamaan rata-rata dari dua populasi untuk data berpasangan dan saling berhubungan. Dalam uji t hipotesis nol (H_0) menyatakan tidak terdapat pengaruh yang signifikan secara statistik sesudah dan sebelum perlakuan, dengan kata lain selisih rata-rata antara dua sampel yang berhubungan tersebut adalah 0 ($\mu_2 - \mu_1 = 0$). Sementara itu, hipotesis alternatif (H_1) dalam uji-t adalah terdapat pengaruh yang signifikan menurut statistik, sesudah dan sebelum perlakuan, yaitu $\mu_2 - \mu_1 \neq 0$. Adapun langkah-langkah atau prosedur yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Menyatakan hipotesis statistik (H_0 dan H_1) yang sesuai dengan hipotesis penelitian yang diajukan

2. Menentukan taraf signifikansi, adapun taraf signifikan yang digunakan pada penelitian ini adalah 0,05.
3. Menentukan nilai signifikansi setiap variabel yang ingin diketahui pengaruhnya menggunakan aplikasi statistik yaitu SPSS.
4. Kriteria pengambilan keputusan:
 - Bila nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka H_0 diterima
 - Bila nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak

Membuat kesimpulan.