

BAB III

METODE PENELITIAN

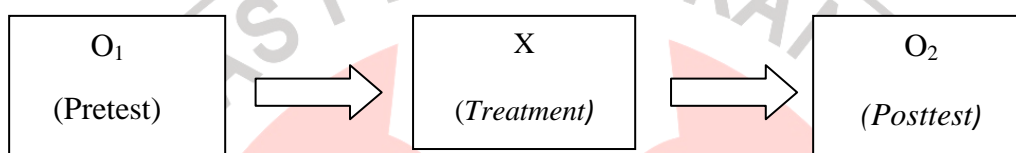
A. METODE PENELITIAN

Metode merupakan cara yang digunakan untuk mencapai tujuan (Surakhman, 1989:131). Metode penelitian sangat diperlukan dalam suatu kegiatan penelitian., tujuannya yaitu untuk memperoleh data dan gambaran dari suatu masalah yang akan diteliti dan menemukan pemecahan masalah dari permasalahan yang dihadapi untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah ingin mendapatkan gambaran tentang pengaruh penerapan metode pengaliran bayangan (*image streaming*) melalui rangsang cerita untuk meningkatkan daya kreativitas siswa kelas VII di SMPN 1 Lembang. Hadi (1989:89) berpendapat bahwa “baik buruknya suatu penelitian (*research*) sebagian tergantung kepada teknik-teknik pengumpulan datanya”. Peneliti berusaha memilih metode yang dianggap mampu mengungkapkan data-data yang diperlukan dalam penelitian ini.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan quasi eksperimen *pre-experimental design (nondesign)*. Menurut Arikunto (2006: 11) yaitu “Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan”. Hal senada juga dikemukakan oleh Sugiyono (2008:6) yaitu : “Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu”.

Penelitian yang bersifat *quasi eksperimen* atau eksperimen semu ini menggunakan desain *one-group pretest-posttest design*. Pada desain ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut.

Bagan 3.1
One Group Pretest-Posttest Design



Keterangan :

O_1 = Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan), siswa kelas VIIB diobservasi dengan *pretest* untuk mengetahui kemampuan kreativitas awal siswa.

O_2 = Nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan), kemampuan kreativitas siswa setelah mengikuti pembelajaran seni tari menggunakan metode pengaliran imaji (*image streaming*).

X = *Treatment* yang diberikan pada siswa kelas VIIB adalah pembelajaran seni tari dengan menggunakan metode pengaliran imaji (*image streaming*). Selanjutnya penerapan metode *image streaming* melalui rangsang cerita dengan kreatifitas adalah $O_2 - O_1$.

Treatment yang diberikan pada penelitian ini, dengan menerapkan metode *image streaming* melalui rangsang cerita. Metode pengaliran bayangan atau *image streaming* dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui cara memberdayakan kemampuan imaji mengolah objek tertentu, hasilnya

dideskripsikan dengan bantuan persepsi-persepsi tak sadar. Objek yang dideskripsikan mengenai suatu bentuk cerita yang dikemas dalam pembelajaran seni tari. Jadi, siswa bisa membayangkan apapun selama bayangan tersebut sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan dalam metode Pengaliran Imaji.

Hasil dari *treatment* di atas adalah untuk mengetahui pengaruh metode pengaliran bayangan terhadap kreatifitas pada siswa kelas VII di SMPN 1 Lembang. Jika terdapat perbedaan dimana O_1 lebih besar dari O_2 maka metode pengaliran bayangan melalui ceritera berpengaruh positif terhadap peningkatan kreatifitas siswa, dan jika O_2 lebih besar dari O_1 maka pengaruh ini bersifat negatif.

Pengertian di atas berarti O_1 adalah tingkat kreatifitas pada siswa sebelum dipengaruhi metode *image streaming* melalui rangsang ceritera dalam pembelajaran seni tari, X adalah *treatment* yang diberikan dalam mengetahui pengaruh penerapan metode *image streaming* melalui rangsang cerita untuk kreatifitas siswa, dan O_2 adalah tingkat kreatifitas siswa setelah diberikan *treatment* metode pengaliran bayangan atau *image streaming*.

Peneliti melakukan eksperimen dengan cara menerapkan pembelajaran seni tari dengan menggunakan metode *image streaming* atau pengaliran bayangan melalui rangsang cerita dengan maksud untuk melihat akibat dari pengaruh penerapan metode *image streaming* atau pengaliran bayangan terhadap kreatifitas pada siswa kelas VII.

B. DEFINISI OPERASIONAL

Peneliti membuat definisi operasional untuk menyamakan persepsi tentang definisi yang digunakan dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut;

Metode Pengaliran Imaji (*image streaming*) adalah cara memberdayakan kemampuan imaji mengolah objek tertentu, hasilnya dideskripsikan dengan bantuan persepsi-persepsi tak sadar atau spontanitas Wenger (2008:). Objek yang dideskripsikan mengenai suatu bentuk cerita yang dikemas dalam pembelajaran seni tari. Jadi, siswa bisa membayangkan apapun selama bayangan tersebut sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan dalam metode Pengaliran Imaji. Metode ini digunakan untuk mendeskripsikan pengalaman pada saat mengalami dan mengamatinya, sehingga siswa tidak sekedar tahu dan sadar bahwa pengalaman itu ada.

Rangsang gagasan ini paling di kenal dalam dunia penciptaan tari. Biasanya gagasan ini berupa cerita rakyat yang berupa cerita legenda. Legenda menurut Danandjaja (1994:66) adalah cerita prosa rakyat yang dianggap oleh yang empunya cerita sebagai suatu kejadian yang sungguh-sungguh pernah terjadi. cerita legenda yang akan diterapkan dalam pembelajaran seni tari dengan menggunakan metode *image streaming* ini yaitu cerita legenda tangkuban perahu.

Legenda tangkuban perahu (Sangkuriang) ini salah satunya dilatarbelakangi oleh bentuk fotografi sebuah gunung yang berbentuk menyerupai sebuah perahu yang terbalik. Perahu itu menurut kepercayaan orang sunda dibuat oleh Sangkuriang atas permintaan kecintaanya kepada dayang sumbing yang diluar pengetahuannya sebenarnya adalah ibu kandungnya sendiri. Legenda terjadinya

tangkuban perahu atau disebut juga dengan nama dongeng Sangkuriang sangat menarik pada cerita ini Sangkuriang melakukan pembunuhan terhadap ayah kandungnya sendiri, perkawinan sumbang antara seorang ibu dengan putra kandungnya.

Pada praktek kuliah lapangan, cerita atau dongeng sering dijadikan rangsang awal pembelajaran tari. Berdasarkan pengamatan ternyata siswa sangat aktif dan merasa senang dalam mewujudkan ide cerita kepada praktek bermain peran. Tampaknya rangsang cerita ini dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai yang terkandung dalam isi cerita.

Dalam pelaksanaan pengajaran, kegiatan kreatif tidak hanya diawali oleh satu rangsangan saja, melainkan dapat merupakan gabungan berbagai rangsangan. Misalnya rangsang ide digabung dengan rangsang auditif, atau rangsang auditif digabung dengan rangsang visual, dan seterusnya.

Cerita adalah susunan tuturan yang membentangkan peristiwa yang dialami sesuatu atau seseorang, baik dalam bentuk rekaan maupun dalam bentuk kenyataan. Adapun jenis-jenis cerita yaitu cerita binatang atau fabel, cerita bergambar adalah cerita yang menggunakan gambar untuk mengutarakan suatu kisah, seperti dalam buku komik, cerita dongeng adalah rekaan yang di dalamnya fantasi berperan dengan leluasa dan tidak terikat pada latar belakang sejarah dan warna lokal, dan cerita nyata adalah yang diangkat dari peristiwa yang benar-benar terjadi Zaidan (2004:43).

Kreativitas adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah,

dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatan, dan keragaman jawaban. Kreativitas juga dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas) dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengolaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan. (Munandar, 1992:47).

C. LOKASI, POPULASI DAN SAMPEL

1. Lokasi

Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Lembang Jalan Lembang raya no.354 Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat. Pemilihan lokasi ini dikarenakan sekolah tersebut merupakan sekolah unggulan dan sekolah favorit serta prestasi belajar siswa yang sangat tinggi sehingga cukup representatif untuk dijadikan objek penelitian, selain itu belum ada yang mengkaji tentang metode pengaliran imaji (*image streaming*) dengan menggunakan rangsang ide cerita untuk meningkatkan daya kreativitas siswa dalam pembelajaran seni tari.

2. Populasi Penelitian

Definisi populasi menurut Sugiyono (2008:117) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Objek penelitian sebagai populasi siswa kelas VII dengan jumlah siswa 200 orang yang terdiri dari kelas VII A - VII F di SMPN 1 Lembang.

3. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut Sugiyono (2009:81). Tahapan selanjutnya adalah memilih sampel penelitian sebagai fokus utama yang dijadikan sebagai objek penelitian. Pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik *purpose sampling* atau teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu.

Sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VII E SMPN 1 Lembang dikarenakan beberapa alasan yakni jumlah siswa hanya berjumlah 36 orang, yaitu terdiri dari 20 orang siswi dan 16 orang siswa. Peneliti memilih sampel tersebut dikarenakan siswa-siswi di kelas VII E memenuhi kriteria sasaran penelitian pada pelaksanaan pembelajaran seni tari menggunakan metode image streaming sehingga proses pengamatan dapat dilaksanakan dengan mudah dan terarah.

D. INSTRUMEN PENELITIAN

Sugiyono (2008:148) alat ukur dalam penelitian dinamakan instrumen penelitian. Jadi instrumen merupakan suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrument penelitian diperlukan dalam suatu penelitian karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik.

1. Pedoman Observasi Proses dan Hasil Pembelajaran

Pedoman observasi berupa pengamatan yang dilakukan terhadap proses belajar pada objek penelitian. Hal yang diobservasi oleh peneliti yaitu mengenai aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran seni tari. Lembar observasi digunakan yaitu observasi kegiatan siswa yang bertujuan mengamati sikap siswa kelas VII E dalam mengikuti pembelajaran seni tari di dalam kelas.

2. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang meminta untuk dijawab atau direspon oleh responden. Isi pertanyaan atau pernyataan bisa mencakup fakta, data, pengetahuan, konsep, pendapat, atau evaluasi responden berkenaan dengan fokus masalah atau variabel-variabel yang dikaji dalam penelitian.

Pedoman wawancara dilakukan terhadap guru dan siswa, yaitu dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan. Peneliti membuat pedoman wawancara yang berisi informasi yang dapat dijadikan sebagai data. Adapun yang ditanyakan dalam wawancara ini kepada siswa yaitu mengenai ketertarikan siswa terhadap pembelajaran seni tari beserta pemahaman siswa terhadap pembelajaran seni tari, sedangkan hal yang ditanyakan kepada guru yaitu mengenai metode yang digunakan dalam penerapan pembelajaran seni tari yang digunakannya serta mengenai mobilitas siswa dalam mengikuti pembelajaran seni tari. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan oleh peneliti mengenai pendapat, persepsi individu atau orang yang diwawancarai.

Pedoman wawancara dalam penelitian ini merupakan wawancara tidak terstruktur, karena peneliti tidak menggunakan pedoman yang tidak terstruktur secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

3. Tes

Dalam penelitian ini tes merupakan alat ukur diberikan kepada sampel untuk mendapatkan jawaban yang diharapkan baik secara lisan, tulisan, dan perbuatan. Tes yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah tes perbuatan dengan mengukur perkembangan kreativitas siswa dalam bentuk gerak dengan menggunakan rangsang ide atau gagasan cerita legenda Sangkuriang. Hal ini disesuaikan dengan metode yang akan diterapkan untuk mengetahui kemampuan kreativitas siswa yaitu metode image streaming. Berikut adalah indikator dan kriteria penilaian mengenai perkembangan kreativitas siswa.

Indikator :

- Siswa mampu berempati terhadap cerita legenda sangkuriang
- Siswa mampu membayangkan gerak tokoh dalam cerita
- Siswa dapat menggagas ide gerak tari legenda Sangkuriang
- Siswa mampu menciptakan gerak tari sesuai dengan tokoh dalam legenda Sangkuriang
- Siswa mampu menyusun gerak sederhana sesuai tokoh dalam legenda
- Siswa mampu berkolaborasi dengan tokoh-tokoh yang ada di dalam cerita

Kriteria penilaian :

A = 4

B = 3 – 3,9

C = 2 – 2,9

A = (baik) Siswa termasuk ke dalam kriteria baik. Siswa memiliki antusias yang tinggi terhadap pembelajaran. Siswa memiliki keinginan untuk menemukan gerak tari dalam mengikuti pembelajaran siswa memiliki kepercayaan diri. Dalam hal ini siswa mengalami kemajuan yang cukup signifikan kearah peningkatan kreativitas.

B = (cukup) Siswa termasuk ke dalam kriteria cukup baik. Siswa memiliki kemampuan kreativitas yang cukup dalam menemukan ide atau gagasannya dalam menemukan gerak. Siswa mulai terlatih untuk berpikir dan bertindak kreatif meski harus mendapat arahan dan bimbingan.

C = (kurang) Siswa termasuk kedalam kriteria kurang. Hal tersebut dikarenakan siswa kurang dapat mengikuti pembelajaran, siswa terkesan acuh terhadap pembelajaran, siswa tidak dapat mengikuti arahan dan bimbingan yang diberikan.

E. VARIABEL PENELITIAN

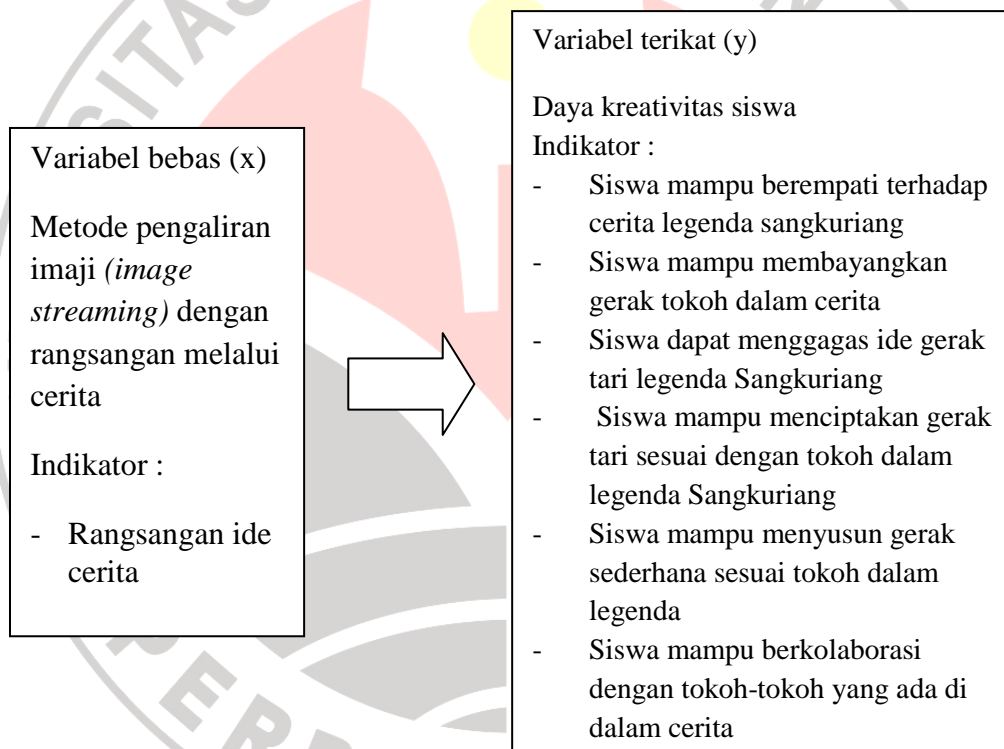
Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Metode pengaliran imaji (*image streaming*) dengan rangsang gagasan melalui cerita sebagai variabel bebas, karena merupakan suatu hal yang mempengaruhi terhadap peningkatan daya kreativitas siswa dalam pembelajaran seni tari.

2. Peningkatan daya kreativitas siswa kelas VII E sebagai variabel terikat, karena merupakan suatu hal yang dipengaruhi oleh metode pengaliran imaji (*image streaming*) dengan rangsang gagasan melalui cerita pada pembelajaran seni tari.

Adapun gambaran dari kedua variabel tersebut adalah sebagai berikut :

Bagan 3.2
Variabel Penelitian



F. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik yang diterapkan dalam menggali dan mendapatkan data yang akurat dilakukan dengan teknik pengamatan (observasi), studi literatur, wawancara, dan studi dokumentasi. Keempat teknik ini digunakan dengan harapan dapat saling melengkapi untuk memperoleh data yang diperlukan.

Teknik yang diterapkan dalam menggali dan mendapatkan data yang akurat dilakukan dengan cara-cara sebagai berikut.

1. Observasi Lapangan

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua yang terpenting diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan (Sutrisno Hadi dalam Sugiono, 2010:203). Observasi diperlukan dalam penelitian ini untuk mengetahui dan melakukan pengamatan terhadap objek, baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap gejala-gejala yang ditelitinya.

Observasi lapangan merupakan tahap pra-observasi dengan cara terjun langsung pada proses pembelajaran seni budaya dan keterampilan untuk mengamati sikap siswa kelas VII E di SMPN 1 Lembang serta aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Serta mengamati proses pengajaran yang dilakukan oleh guru di dalam kelas, dalam tahapan observasi ini peneliti sebagai pengamat.

2. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah teknik pengumpulan data atau informasi melalui sumber-sumber lain atau buku-buku yang relevan dengan masalah yang diangkat dalam penelitian. Selain itu, studi pustaka merupakan langkah awal dalam pengumpulan data yang dilakukan sumber-sumber tertulis, seperti buku-buku, majalah, laporan-laporan penelitian yang berkaitan dengan objek penelitian, yang bertujuan mendapatkan teori dan konsep-konsep yang dapat dijadikan sebagai landasan pemikiran dalam penelitian serta mempunyai kaitan dengan

permasalahan yang sedang diteliti, yaitu untuk mendapatkan teori dan konsep yang dijadikan sebagai landasan pemikiran dalam penelitian metode pengaliran imaji (*image streaming*) untuk meningkatkan daya kreatifitas siswa dalam pembelajaran seni tari.

3. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data melalui suatu proses interaksi dan komunikasi berupa Tanya jawab dengan guru untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan topik penelitian hal tersebut dikemukakan oleh Syaodih (2005:216).

Digunakan untuk mendapatkan informasi yang dilakukan melalui komunikasi langsung secara lisan (tanya jawab) dengan narasumber yaitu kepala sekolah dimaksudkan untuk mendapatkan data mengenai kurikulum atau program pelaksanaan pembelajaran seni tari yang dilaksanakan di sekolah SMPN 1 Lembang, guru mata pelajaran seni tari, budaya dan keterampilan dimaksudkan untuk mengetahui kondisi atau aktivitas siswa pada saat mengikuti pembelajaran seni beserta metode apa saja yang diterapkan pada pelaksanaan pembelajaran seni tari, dan siswa kelas VII E SMPN 1 Lembang dimaksudkan untuk mengetahui respon dan tanggapannya mengenai pembelajaran seni tari yang telah diketahui siswa.

4. Tes

Sebagai alat ukur yang diberikan kepada sampel untuk mengetahui hasil pembelajaran yang telah dilakukan. Pada penelitian digunakan *pretest* dan

posttest, tes yang digunakan yaitu tes perbuatan yakni tes yang menguji mengenai bagaimana daya kreativitas siswa melalui *treatment* metode pengaliran imaji dengan rangsang ide dalam pembelajaran seni tari yang dilaksanakan di dalam kelas.

Adapun indikator penilaian yang diamati dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1

Anak Kreatif	Anak Kurang Kreatif
<p>Kognitif :</p> <p>Aktif dalam bertanya, berkreasi, keberanian, berimajinasi/bereksplorasi dalam menemukan gerak tari berdasarkan cerita yang didengarkan dalam cerita sangkuriang.</p>	<p>Kognitif :</p> <p>Kurang aktif menanyakan hal-hal yang kurang dimengerti pada proses pelaksanaan penerapan pembelajaran <i>image streaming</i>, kurang mampu berkreasi, kurang berani dalam berimajinasi/ bereksplorasi menemukan gerak tari berdasarkan cerita sangkuriang.</p>
<p>Afektif :</p> <p>Siswa memiliki antusias yang tinggi dan keaktifan selama proses pembelajaran. Siswa aktif dalam bertanya maupun menemukan ide atau gagasannya dalam menemukan gerak tari dalam mengikuti pembelajaran.</p>	<p>Afektif :</p> <p>Siswa kurang antusias terhadap pembelajaran yang diberikan, siswa kurang aktif dalam menemukan ide atau gagasan gerak tari berdasarkan cerita legenda Sangkuriang dalam penerapan metode <i>image streaming</i></p>
<p>Psikomotor :</p> <p>Mampu berkeaktivitas dengan membuat gerakan yang distimulus oleh guru, berani memperagakan hasil gerakan di depan kelas sesuai dengan imajinasinya berdasarkan cerita sangkuriang.</p>	<p>Psikomotor :</p> <p>Kurang mampu berkeaktivitas dalam membuat gerakan yang distimulus oleh guru, kurang berani memperagakan hasil gerakan di depan kelas sesuai dengan imajinasinya berdasarkan cerita sangkuriang.</p>

Untuk memudahkan dalam proses menganalisis data, maka penilaian terhadap aspek-aspek tersebut menggunakan nilai-nilai yang kuantitatif dengan nilai sebagai berikut:

A = 4 (baik) apabila siswa memiliki antusias yang tinggi terhadap pembelajaran. Siswa aktif dalam bertanya maupun menemukan ide atau gagasannya dalam menemukan gerak tari dalam mengikuti pembelajaran penerapan metode *image streaming*.

B = 3 (cukup) apabila siswa cukup aktif dan kreatif dalam bertanya, keberanian, berimajinasi/bereksplorasi, dalam menemukan gerak tari berdasarkan cerita legenda Sangkuriang yang didengarkan dalam proses kegiatan belajar penerapan metode *image streaming*.

C = 2 (kurang) apabila siswa kurang aktif dan kreatif dalam bertanya, berkreasi, keberanian, berimajinasi/bereksplorasi, dalam menemukan gerak tari berdasarkan cerita yang didengarkan dalam proses kegiatan belajar penerapan metode *image streaming*.

5. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang meliputi dokumentasi proses penelitian dan pembelajaran untuk memperkuat argumentasi dan memberikan gambaran yang lebih jelas tentang penelitian yang telah dilakukan.

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu dokumentasi tentang profil siswa, kondisi sekolah, pedoman wawancara, format pengamatan dan format penilaian, serta gambar kegiatan proses pembelajaran, sehingga data dapat diperoleh dengan optimal.

G. TEKNIK ANALISIS DATA

Setelah data berhasil terkumpul melalui proses pengolahan data, data tersebut dianalisis ke dalam statistik deskriptif yaitu data yang ditampilkan dalam bentuk statistik yang disertai dengan analisis berupa paparan untuk memperoleh gambaran secara jelas mengenai hasil intervensi penerapan metode pengaliran bayangan atau image streaming melalui rangsang cerita pada pembelajaran seni tari yang diberikan dalam jangka waktu tertentu terhadap kreatifitas siswa kelas VII. Penyajian data ditampilkan dalam bentuk grafis dan tabel, sesuai dengan yang dikemukakan Sumanto (1995:138) bahwa “pengukuran berulang-ulang adalah suatu ciri-ciri dari desain subjek tunggal dan analisis data pada penelitian subjek tunggal biasanya melibatkan inspeksi visual dan analisis grafis”. Berdasarkan data yang diperoleh, langkah selanjutnya adalah mengelola data-data untuk menjawab seluruh permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini. Pemaparan data mengenai kreativitas siswa tersebut dibagi menjadi dua kelompok yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif akan didapatkan dalam perhitungan *pretest* dan *posttest*, sedangkan data kualitatif digunakan untuk mempermudah pemahaman terhadap hasil penelitian. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pengolahan data kuantitatif adalah sebagai berikut:

Langkah-langkah dalam menganalisis data penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menjumlahkan hasil penskoran *pretest* terhadap subjek penelitian yang dilakukan di awal penelitian.
2. Menjumlahkan hasil penskoran *posttest* terhadap subjek penelitian yang dilakukan setelah selesai diberikan *treatment*.

3. Membuat tabel untuk membandingkan skor yang telah diperoleh dari penjumlahan hasil pretest dan posttest.
4. Membuat grafik dari data yang telah diperoleh pada *pretest* dan *posttest*.
Perbedaan antara O_1 dan O_2 yaitu $O_2 - O_1$ diasumsikan merupakan efek dari *treatment* (X). Digambarkan menggunakan grafik untuk menunjukkan tingkat signifikansi hasil pengolahan data yang didasarkan pada sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Selain itu signifikansi hasil data *pretest* dan *posttest* di presentasikan untuk menunjukkan perbedaan hasil yang dicapai.

Mengelola data dengan cara:

- a) Menentukan bobot nilai huruf sebagai berikut:

A = Baik	:	bobot 4
B = Cukup	:	bobot 3
C = Kurang	:	bobot 2
- b) Perhitungan nilai rata-rata siswa, menurut Nana Sudjana (1989:125) menyatakan bahwa “ nilai rata-rata siswa dapat diperoleh dengan cara membagi jumlah nilai siswa”. Pernyataan tersebut merupakan perhitungan untuk mencari nilai rata-rata siswa di kelas. Bertolak dari pernyataan itu, maka untuk memperoleh nilai rata-rata siswa selama 6 pertemuan adalah dengan menggunakan rumus :

Perhitungan persentase (%) berdasarkan jumlah skor yang diperoleh siswa :

$$\% = \frac{\text{Jumlah rata-rata Skor Siswa}}{\text{Banyaknya Siswa}} \times 100\%$$

Sesuai dengan rencana pengolahan data yang diinginkan, pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu statistik deskriptif. Seperti yang diungkapkan oleh Sugiyono (2010) pengolahan data kuantitatif dapat berupa deskriptif analisis. Pengolahan data dalam penelitian ini dengan persentase, dikarenakan persentase merupakan salah satu cara pengolahan data yang menggunakan metode kuantitatif. Lebih lanjut Sugiyono (207:2010) mengungkapkan bahwa statistik deskriptif antara lain adalah penyajian data melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median, mean (pengukuran tendensi sentral), perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, serta perhitungan persentase.

H. PROSEDUR PENELITIAN

Supaya penelitian ini berjalan dengan baik, maka disusunlah suatu prosedur penelitian untuk memudahkan pelaksanaan penelitian itu sendiri, pelaksanaannya sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan Penelitian

a. menyusun rencana penelitian

kegiatan ini merupakan awal dari rangkaian proses penelitian, intinya berupa rancangan penelitian yang akan diajukan ke dewan skripsi mengenai masalah yang diteliti.

b. Menyiapkan instrument penelitian

Menyiapkan pedoman wawancara kepada kepala sekolah dan guru serta membuat pedoman *pretest* dan *posstest*. Persiapan ini menyangkut dengan segala sesuatu yang berkaitan dengan pengolahan data.

c. Menyiapkan perlengkapan penelitian

Persiapan perlengkapan penelitian, ini menyangkut segala sesuatu yang bersifat perlengkapan yang dibutuhkan untuk mempermudah dan memperlancar pengumpulan data.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

a. Memotret kondisi subyek

Melakukan pengamatan terhadap latar penelitian guna mengumpulkan informasi yang selanjutnya akan dijadikan data penelitian dengan menggunakan observasi dan mencatat dokumen pendukungnya.

b. Hubungan penelitian dengan subyek penelitian

Peneliti berupaya terus untuk membina dan menciptakan hubungan harmonis dengan subyek yang merupakan sumber data untuk mencapai tujuan penelitian, sehingga data yang berkaitan dengan fokus penelitian dapat diperoleh secara akurat. Hubungan peneliti dengan objek penelitian adalah peneliti sebagai guru kelas, sedangkan objek sebagai siswanya.

c. Peranan peneliti

Peranan peneliti adalah sebagai alat atau instrument penelitian, sehingga dalam penelitian ini kedudukan peneliti adalah sebagai perencana, pelaksana, dan pengumpul data dari keseluruhan proses penelitian.

3. Kegiatan Pasca Penelitian

- a. penulisan dan pelaporan hasil penelitian, kemudian melakukan pengolahan data yang didapat dari *pretest*, *treatment*, dan *posstest*.
- b. Membuat grafik berdasarkan hasil pengolahan data agar pengaruh penerapan metode pengaliran bayangan atau *image streaming* melalui rangsang cerita pada peningkatan kreatifitas siswa dapat dianalisis dengan mudah.

