

### **BAB III**

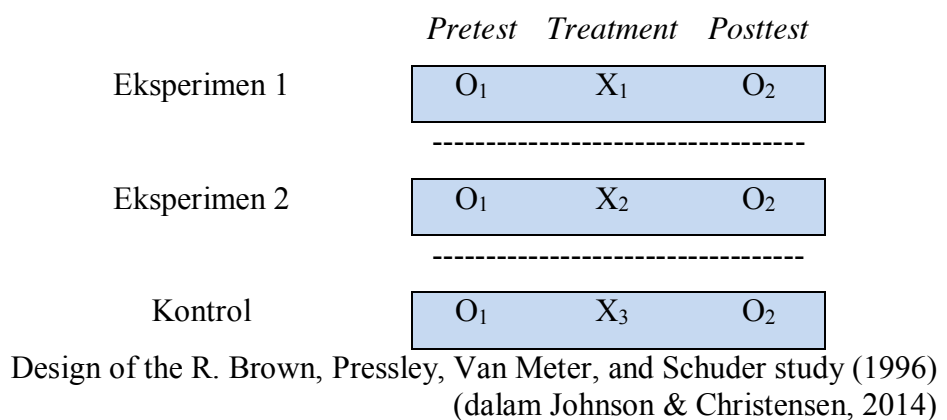
#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain atau rancangan *Quasi-Experimental* (Kuasi Eksperimen atau Eksperimen Semua). Rancangan penelitian ini dipilih karena bertujuan untuk mengetahui pengaruh *lift the flap story book* berbasis ramah anak terhadap kemampuan berpikir kreatif dan *self actualization* siswa. Kuasi eksperimen merupakan desain penelitian eksperimental yang tidak memberikan kontrol penuh terhadap variabel perancu potensial Johnson & Christensen (2014). Secara lebih rinci Jackson (2009) mengungkapkan bahwa suatu penelitian yang dilakukan dengan menggunakan desain kuasi eksperimen pengaturannya bersifat lebih naturalistik. Hal tersebut dapat diartikan bahwa dalam penelitian memberikan adanya perlakuan dan pengukuran dampak dari suatu perlakuan pada suatu kelompok eksperimen, akan tetapi tidak menggunakan penugasan secara acak untuk menciptakan perbandingan dalam rangka menyimpulkan perubahan yang disebabkan oleh adanya suatu perlakuan.

Mengacu pada kedua pendapat tersebut maka penelitian akan dilakukan melalui kegiatan eksperimen yang sebenarnya, akan tetapi tidak ada pengontrolan dan manipulasi terhadap seluruh variabel yang relevan dengan melibatkan penggunaan kelompok-kelompok subjek secara utuh. Sehingga dalam penelitian ini, peneliti tidak membuat kelas-kelas baru, tetapi menggunakan kelas-kelas sebagaimana adanya.

Desain kuasi eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Comparison-Group Design*. Pada desain ini, peserta penelitian tidak ditempatkan secara acak ke dalam kelas eksperimen dan kontrol, kemudian peserta penelitian mendapatkan *pretest* dan *posttest*. Kuasi eksperimen dengan menggunakan desain tersebut tersebut dipilih karena paling sering digunakan dalam penelitian pendidikan adalah *Nonequivalent Comparison-Group Design*. Selain itu, dengan menggunakan desain ini dalam penelitian dapat melibatkan lebih dari dua kelompok dan setiap kelompok mempunyai kesempatan untuk mendapatkan *treatment* atau perlakuan Borg & Gall (2003:402). Berdasarkan pada pernyataan tersebut, maka dalam penelitian ini terdapat tiga kelas yang akan mendapatkan perlakuan. Masing-masing kelas mendapatkan perlakuan dengan menggunakan buku teks pelajaran, akan tetapi buku yang digunakan oleh setiap kelas berbeda-beda. Kemudian ketiga kelas tersebut sama-sama melakukan kegiatan *pretest* yang dilaksanakan sebelum perlakuan dan *posttest* yang dilaksanakan setelah mendapat perlakuan. Berikut ini merupakan tabel desain penelitian eksperimen yang dilakukan oleh peneliti.



**Gambar 4. Desain Penelitian Nonequivalent comparison-group design**

Keterangan :

X<sub>1</sub> : Perlakuan menggunakan *lift the flap story book* berbasis ramah anak

X<sub>2</sub> : Perlakuan menggunakan buku tematik terpadu Erlangga

X<sub>3</sub> : Perlakuan menggunakan buku siswa kurikulum 2013

O<sub>1</sub> : *Pretest* kemampuan berpikir kreatif dan *self actualization*

O<sub>2</sub> : *Posttest* kemampuan berpikir kreatif dan *self actualization*

Desain eksperimen di atas menggambarkan bahwa terdapat tiga kelas penelitian dengan masing-masing kelas mendapatkan perlakuan dengan menggunakan buku yang berbeda. Sebelum dilakukan penelitian ketiga kelompok diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awalnya. *Pretest* yang diberikan pada masing-masing kelompok sama. Setelah *pretest* dilakukan masing-masing kelas mulai mendapatkan perlakuan. Pembelajaran pada kelas eksperimen satu diberi perlakuan dengan menggunakan *lift the flap storybook* berbasis ramah anak. Eksperimen dua mendapat perlakuan dengan menggunakan buku tematik terpadu Erlangga, dan kelompok kontrol mendapat perlakuan dengan menggunakan buku siswa kurikulum 2013. Perlakuan diberikan sebanyak 4 pertemuan, yaitu pembelajaran pada Tema 9 “Kayanya Negeriku”, sub tema 1 “Kekayaan pembelajaran 1 dan 3, serta sub tema 2 “Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia” pembelajaran 1 dan 3. Alasan perlakuan dilakukan sebanyak 4 pertemuan karena menyesuaikan dengan *lift the flap storybook* berbasis ramah anak yang hanya memuat 4 pembelajaran tersebut. Selanjutnya, setelah ketiga kelas mendapatkan perlakuan maka dilaksanakan *posttest* yang bertujuan untuk

mengetahui keadaan akhir siswa. Soal *posttest* yang diberikan sama dengan soal *pretest*.

Langkah-langkah yang dilakukan pada penelitian eksperimen ini meliputi 1) pengukuran sebelum perlakuan atau *pretest*, 2) perlakuan, dan 3) pengukuran setelah perlakuan atau *posttest*. Tiga langkah tersebut dikembangkan kembali pada penelitian ini sejak dilakukannya prasurvei awal hingga analisis data yang meliputi:

1. Pengukuran sebelum perlakuan dan tes awal.
  - a. Melakukan prasurvei dan mengajukan perizinan ke sekolah.
  - b. Melakukan kajian pustaka yang relevan dengan permasalahan
  - c. Menyusun desain penelitian eksperimen dan instrumen penelitian.
  - d. Mengadakan pertemuan dengan guru kelas IV di SD se-Kecamatan Pleret Bantul.
  - e. Pembekalan mengenai pelaksanaan pembelajaran menggunakan buku *lift the flap storybook* berbasis ramah anak, buku “Kayanya Negeriku” penerbit Erlangga, dan buku buku siswa “Kayanya Negeriku” penerbit Kemendikbud. Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan penjelasan kepada guru bahwa buku-buku tersebut disusun dengan memperhatikan tahap perkembangan anak, materi disajikan secara tematik terpadu dengan disertai gambar-gambar yang menarik dan berwarna, materi dikembangkan berdasarkan pada KI dan KD yang terdapat dalam Kurikulum 2013, terdapat

soal-soal latihan. Selain itu, ketiga buku tersebut dinyatakan layak dalam aspek materi, bahasa, penyajian dan kegrafikan.

## 2. Perlakuan

Ketika penelitian dilaksanakan peneliti berusaha untuk melakukan pengontrolan terhadap validitas internal. Berikut usaha yang dapat dilakukan untuk mengendalikan validitas internal.

**Tabel 4. Pengendalian Validitas Internal dalam Penelitian**

No.	Validitas Internal	Pengontrolan Perlakuan
1.	<i>History</i>	Pemilihan secara <i>cluster random sampling</i>
2.	<i>Maturasi</i>	Pemadanan subjek, pemilihan subjek secara random
3.	<i>Testing</i>	<i>Pretest</i> dan <i>posttest</i> menggunakan soal yang sama akan tetapi mengganti susunan butir item pada setiap instrumen, jumlah butir item sama, waktu untuk mengerjakan sama
4.	<i>Instrumen</i>	Instrumen yang digunakan terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya
5.	<i>Selection</i>	Pemilihan sampel untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan cara <i>cluster random sampling</i> .
6.	<i>Statistical Regression</i>	Kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen, menggunakan instrument yang valid dan reliabel, melakukan uji beda
7.	<i>Experimental mortality</i>	Pemadanan subjek dan penghilangan
8.	<i>Multiple factors interaction</i>	Penyetaraan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

### a. Pelaksanaan *pretest*.

Kegiatan *pretest* dilakukan pada pertemuan pertama sebelum melakukan pembelajaran. Soal yang digunakan dalam *pretest*

didapat dari hasil analisis soal yang telah diujicobakan dan memenuhi syarat validitas dan reliabilitas.

b. Pelaksanaan penelitian.

Pembelajaran dilakukan oleh guru kelas masing-masing. Penelitian dilaksanakan dengan memberikan perlakuan sebanyak 4 kali pada masing-masing kelas. Pembelajaran dilakukan pada tema 4 “Kayanya Negeriku”, sub tema 1 “Kekayaan Sumber Energi” dan sub tema 2 “Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia”, masing-masing sub tema pada pembelajaran 1 dan 3. Pada kelas eksperimen satu diberi perlakuan dengan menggunakan *lift the flap storybook* berbasis ramah anak. Eksperimen dua mendapat perlakuan dengan menggunakan buku tematik terpadu Erlangga, dan kelompok kontrol tidak mendapat perlakuan melainkan belajar dengan buku teks yang biasa digunakan yaitu menggunakan buku siswa kurikulum 2013.

c. Pelaksanaan *posttest*.

Kegiatan *posttest* dilakukan pada pertemuan pertama sebelum melakukan pembelajaran. Soal yang digunakan dalam *posttest* sama dengan soal *pretest*.

3. Pengukuran

a. Analisis data

b. Melakukan pembahasan hasil eksperimen

c. Membuat kesimpulan dan membuat laporan penelitian eksperimen

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SDN di kecamatan Pleret, Bantul, provinsi D.I. Yogyakarta, yaitu SDN Pungkuran, SDN Putren, dan SDN Kanggotan.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019, yaitu pada bulan April – Mei 2019.

## **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

### **1. Populasi**

Populasi merupakan semua objek yang diteliti. Menurut Sugiyono (2012:61) Populasi ialah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek ataupun subjek yang memiliki ciri khas dan kualitas tertentu, kemudian ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan dibuat suatu kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN se-kecamatan Pleret yang telah mengimplementasikan kurikulum 2013, yaitu sebanyak 14 sekolah.

### **2. Sampel**

Sampel merupakan beberapa bagian dari ciri khas dan jumlah dari populasi yang diteliti. Pada penelitian ini teknik *cluster random sampling* digunakan untuk pengambilan sampel. Teknik ini dipakai karena mengacu pada Johnson, R. B. & Christensen (2014) yang menyebutkan bahwa salah satu teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian kuantitatif adalah *cluster random sampling*, teknik ini merupakan suatu bentuk

pengambilan sampel di mana cluster (tipe kolektif unit yang mencakup banyak elemen, seperti sekolah, gereja, ruang kelas, universitas, rumah tangga, dan blok kota) daripada elemen unit tunggal (seperti siswa, guru, konselor, dan administrator) yang dipilih secara acak. Hal tersebut diperkuat oleh Mulyatiningsih (2014: 94) yaitu bahwa pada penelitian kuasi eksperimen salah satu teknik pengambilan data yang dapat digunakan adalah *cluster random sampling*. Berdasarkan hasil pemilihan sampel menggunakan *cluster random sampling*, maka sampel dalam penelitian ini adalah Kelas IV A SD Putren sebanyak 28 siswa, SD Pungkuran sebanyak 28 siswa, SDN Kanggotan A sebanyak 28 siswa. Ketiga sampel tersebut telah memenuhi syarat jumlah sampel minimal pada penelitian eksperimen. Hal tersebut disampaikan oleh Borg & Gall (2003: 176) dalam penelitian eksperimental, harus ada setidaknya 15 peserta dalam setiap kelompok untuk dibandingkan. Berdasarkan pernyataan tersebut sampel pada penelitian ini dengan masing-masing kelas berjumlah 28 siswa sudah memenuhi jumlah minimal yang disarankan. Ketiga sampel tersebut homogen dalam hal kemampuan akademik melalui hasil penilaian akhir semester, sama-sama terakreditasi A dan menggunakan kurikulum 2013.

#### **D. Variabel Penelitian**

##### **1. Identifikasi Variabel**

Variabel menjadi bagian penting dalam penelitian karena merupakan objek penelitian dan mempunyai peran tersendiri ketika menyelidiki suatu



peristiwa yang diteliti. Menurut Sugiyono (2010: 61) Variabel Penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang diterapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Pada penelitian ini terdapat dua macam variabel, yaitu terdapat variabel *independent* (bebas) dan variabel *dependent* (terikat)

a. Variabel *independent* (bebas)

Variabel *independent* atau sering disebut dengan variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah buku *lift the flap story book* berbasis ramah anak, buku tematik terpadu Erlangga, buku siswa Kurikulum 2013.

b. Variabel *dependent* (terikat)

Variabel *dependent* sering disebut sebagai variabel terikat, merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif dan *self actualization*.

## **2. Definisi Operasional Variabel**

Setelah variabel-variabel diidentifikasi dan diklarifikasikan selanjutnya variabel-variabel tersebut perlu didefinisikan secara operasional. Menurut (Lestari dan Yudhanegara, 2015:12) Definisi operasional adalah definisi variabel kunci yang dapat diukur secara operasional dan dapat dipertanggungjawabkan. Definisi operasional memuat batasan variabel bebas

dan variabel terikat, serta istilah yang dipakai untuk menghubungkan variabel-variabel dalam penelitian. Definisi operasional dalam penelitian ini, yaitu :

a. *Lift the flap story Book* berbasis ramah anak

*Lift the flap story book* berbasis ramah anak merupakan sumber belajar berbentuk buku teks yang dikemas seperti buku cerita bergambar dengan ciri khas desainnya, yaitu adanya konsep *lif the flap* atau sering disebut lipatan dan tarikan pada bagian bawah lembaran halaman. Lipatan tersebut digunakan untuk menyembunyikan teks, ilustrasi gambar, atau pertanyaan sehingga pembaca dapat membaca cerita secara interaktif dengan mengangkat lipatan-lipatan yang tersedia, sekaligus dapat mengilustrasikan sebuah cerita agar mudah dipahami. Cerita dan gambar yang terdapat pada *lift the flap story book* berbasis ramah anak ini menekankan adanya beberapa indikator sikap ramah kepada anak, seperti tidak mengandung unsur diskriminasi, tidak mengandung unsur kekerasan, tidak mengandung unsur merendahkan martabat, cerita disajikan dengan mengintegrasikan materi yang kontekstual dan sesuai dengan lingkungan kehidupan sehari-hari siswa, mendorong partisipasi aktif siswa dalam belajar, menyajikan materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa.

b. Kemampuan Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif merupakan proses dimana suatu informasi diterima oleh indra, diolah oleh pikiran, dan menghasilkan pemikiran yang memungkinkan siswa untuk menerapkan imajinasi mereka untuk memunculkan ide baru, melahirkan sesuatu yang baru tidak harus berupa

hasil yang benar-benar baru walaupun hasil akhirnya akan tampak sebagai sesuatu yang baru atau karya nyata yang berkualitas. Indikator berpikir kreatif siswa sekolah dasar meliputi; *fluency*, yaitu menjawab soal dengan lancar; *flexibility*, yaitu menghasilkan lebih dari satu jawaban atau memparafrase pengertian deskripsi sehingga kalimat jawaban tidak sesuai dengan buku teks; *originatality*, yaitu menghasilkan karya yang menarik, unik, dan hasil karya siswa tidak mencontohkan hasil karya orang lain; dan *elaboration*, yaitu menguraikan jawaban dengan rinci.

c. *Self Actualization*

Aktualisasi diri adalah suatu dorongan yang berasal dari dalam diri untuk mewujudkan dan mengembangkan diri sendiri hingga mencapai hasil yang diinginkan sesuai dengan keinginan dan potensi yang dimilikinya ditandai dengan adanya perilaku yang ekspresif. Aktualisasi diri dapat dipahami sebagai suatu proses dan produk yang berkelanjutan. Aktualisasi diri sebagai proses merupakan cara untuk mengungkapkan dan memperluas bakat atau potensi yang dipilih oleh individu, terdiri dari dua tahap, pada tahap pertama berfokus pada keadaan untuk memperbaiki diri, sedangkan pada tahap kedua mengacu untuk bergerak menjadi diri yang lebih baik sesuai dengan tujuan. Aktualisasi diri sebagai produk menghasilkan kepuasan hidup dan kebahagiaan. Aktualisasi diri dapat dilihat apabila Siswa dapat menerima diri mereka sendiri apa adanya, siswa dapat menjaga hubungan persahabatan dengan penuh kasih sayang, siswa bersikap demokratis saat kegiatan diskusi di kelas, siswa dapat

mewujudkan suatu gagasan atau ide yang menimbulkan motivasi untuk mengembangkan diri dalam prestasi belajar, siswa bergantung pada diri sendiri ketika belajar, siswa selalu menghargai berbagai macam hal ketika belajar, siswa dapat memberikan tanggapan sesuai dengan kenyataan, siswa melakukan sesuatu karena dorongan hati tanpa direncanakan lebih dulu, siswa memusatkan perhatiannya pada tugas, siswa membutuhkan suatu privasi, siswa mengalami pengalaman puncak, siswa peduli terhadap orang lain, siswa dapat membedakan perbuatan yang benar dan salah, siswa dapat membuat lelucon tanpa menyakiti orang lain, dan siswa bertindak sesuai dengan keinginan diri sendiri.

## **E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **a. Non tes**

Teknik non tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, skala dan dokumentasi. Skala digunakan untuk mengukur/mengetahui *self actualization* siswa. Sedangkan wawancara, observasi, dan dokumentasi digunakan untuk mengetahui kondisi dilapangan saat sebelum dilaksanakan penelitian.

b. Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis berbentuk uraian yang digunakan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa. Tes tersebut dilaksanakan sebelum kegiatan pembelajaran (*pretest*) dan setelah kegiatan pembelajaran (*posttest*) pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

## **2. Instrumen Pengumpulan Data**

Adapun instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Wawancara

Kegiatan wawancara dilakukan pada studi pendahuluan untuk memperoleh informasi awal. Wawancara dilakukan dengan pengawas sekolah dasar kecamatan Pleret dan guru kelas IV dengan tujuan untuk mengetahui kondisi pelaksanaan kurikulum 2013 di kelas IV SDN di Kecamatan Pleret, yaitu meliputi pelaksanaan pembelajaran, penggunaan buku pembelajaran, kemampuan berpikir kreatif dan *self actualization* siswa, serta menemukan permasalahan yang harus diteliti. Hasil wawancara dengan pengawas sekolah dapat dilihat pada lampiran.

b. Observasi

Pengumpulan data melalui observasi dilaksanakan dengan melakukan pengamatan di kelas. Pengamatan dilakukan dengan mencatat dan menganalisis hal-hal yang terjadi di kelas. Observasi dalam penelitian ini, bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran

menggunakan *lift the flap story book* berbasis ramah anak, buku tematik terpadu Erlangga, buku siswa kurikulum 2013 yang dilakukan oleh guru. Rincian observasi yang dilakukan dalam penelitian ini dapat dilihat pada lampiran.

c. Soal Tes Uraian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes berupa *pretest* dan instrument *posttest* untuk mengetahui rata-rata skor awal dan akhir hasil belajar siswa. Tes ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *lift the flap story book* berbasis ramah anak pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

**Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Berpikir Kreatif *Pretest* dan *Posttest***

No.	Aspek	Bentuk Soal	Nomor Item		Jumlah
			<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
1.	<i>Orisinality</i>	Uraian	9,12,13,10	13,15,16,12	4
2.	<i>Fluency</i>	Uraian	3,6,7,8	3,14,8,9	4
3.	<i>Flexibility</i>	Uraian	2,11,15,14	5,10,2,6	4
4.	<i>Elaboration</i>	Uraian	1,5,4,16	4,11,1,7	4
Jumlah butir soal					16

Instrumen tes dalam penelitian ini terdiri dari *pretest* dan *posttest* berbentuk pilihan *essay* (uraian) yang terdiri dari 16 item soal. Instrumen *pretest* ini digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum adanya perlakuan, sedangkan *posttest* diberikan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa setelah mendapatkan perlakuan.

d. Skala

Skala digunakan untuk mengukur *self actualization* siswa. Skala berisi item-item instrumen yang berupa pernyataan dan penskoran

menggunakan empat alternatif jawaban untuk setiap pernyataan. Model skala yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala *Likert*. Banyaknya skala *Likert* yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 4 bagian, yaitu: sangat sesuai, sesuai, tidak sesuai, sangat tidak sesuai. Jenjang skala dibuat menjadi 4 bagian agar responden tidak bersikap netral atau tidak berpendapat.

**Tabel 6. Kisi-kisi Skala Self Actualization**

No.	Indikator	Jumlah item
1.	Siswa dapat menerima diri mereka sendiri apa adanya.	3
2.	Siswa dapat menjaga hubungan persahabatan dengan penuh kasih sayang.	3
3.	Siswa bersikap demokratis saat kegiatan diskusi di kelas	3
4.	Siswa dapat mewujudkan suatu gagasan atau ide yang menimbulkan motivasi untuk mengembangkan diri dalam prestasi belajar.	3
5.	Siswa bergantung pada diri sendiri ketika belajar	3
6.	Siswa selalu menghargai berbagai macam hal ketika belajar	3
7.	Siswa dapat memberikan tanggapan sesuai dengan kenyataan	3
8.	Siswa melakukan sesuatu karena dorongan hati tanpa direncanakan lebih dulu	3
9.	Siswa memusatkan perhatiannya pada tugas	3
10.	Siswa membutuhkan suatu privasi	3
11.	Siswa mengalami pengalaman puncak	3
12.	Siswa peduli terhadap orang lain	3
13.	Siswa dapat membedakan perbuatan yang benar dan salah	3
14.	Siswa dapat membuat lelucon tanpa menyakiti orang lain	3
15.	Siswa bertindak sesuai dengan keinginan diri sendiri	3

e. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data tentang siswa kelas IV SD se-kecamatan Pleret. Perolehan yang dicari

meliputi daftar nama siswa kelas IV SD se-kecamatan Pleret, jumlah siswa pada tiap kelasnya, dan data penilaian akhir semester satu. Sedangkan untuk memberikan gambaran konkret suasana kelas ketika pembelajaran berlangsung maka digunakan dokumen berupa foto pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

## **F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

Suatu instrumen penelitian dapat dikatakan baik jika instrumen tersebut dapat memenuhi dua persyaratan, yaitu valid dan reliabel. Validitas merupakan suatu perangkat penilaian mengukur apa yang seharusnya diukur, sedangkan reliabilitas adalah konsistensi dengan perangkat pengukuran memberikan hasil yang sama ketika pengukuran diulang.

### **1. Validitas Instrumen**

Validitas instrumen merupakan ketepatan mengukur apa yang seharusnya diukur melalui item pada instrumen. Suatu instrumen dikatakan layak dan valid jika mempunyai validitas yang tinggi, begitu pula sebaliknya jika validitasnya rendah maka kevalidan instrumen tersebut juga rendah. Ada dua teknik validasi yang digunakan untuk validitas instrumen, yaitu validasi isi (*content validity*) dan validasi konstruk (*construct validity*).

#### **a. Validitas isi (*content validity*)**

Validitas isi instrumen mengacu pada sejauh mana item instrumen mencakup keseluruhan situasi yang ingin diukur walaupun tidak dapat dikuantitatifkan, tetapi dapat diestimasi berdasarkan pertimbangan ahli isi.



Validitas isi pada penelitian ini meliputi validitas instrumen penelitian berupa soal kemampuan berpikir kreatif tema 9 dapat diketahui kesesuaian instrumen dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator yang ditetapkan dalam penelitian pada kemampuan berpikir kreatif. Validasi isi mengacu pada sejauh mana alat penilaian mampu mengukur keseluruhan variabel yang seharusnya diukur. Sedangkan instrumen penelitian berupa skala *self actualization* dapat diketahui kesesuaian instrumen dengan kisi-kisi dan indikator yang dikembangkan dalam penelitian ini.

Instrumen soal kemampuan berpikir kreatif dan skala yang telah disusun kemudian diberikan kepada *expert judgment* untuk dimintai pertimbangan, sebanyak dua orang yang berkompeten di bidangnya. Validasi isi instrumen pada penelitian ini dilakukan oleh Dr. Anwar Senen, M.Pd. selaku validator instrumen kemampuan berpikir kreatif dan Dr. Suwarjo, M.Si. selaku validator instrumen *self actualization*. Setelah dilakukan pengoreksian oleh para validator, instrumen penelitian direvisi sesuai dengan masukan. Setelah mendapat penilaian dari kedua validator bahwa instrumen tersebut layak untuk digunakan, kemudian instrumen tersebut diujicobakan.

b. Validitas konstruk (*construct validity*)

Validitas konstruk dalam penelitian ini merupakan validitas instrumen pada penilaian kualitas soal uraian kemampuan berpikir kreatif dan *self actualization*. Sebelum dilakukan uji validitas konstruk, terlebih dahulu soal uraian kemampuan berpikir kreatif dan *self actualization*

diujicobakan pada kelas di luar subjek penelitian, yaitu pada siswa kelas V di SDN Bawuran dan SDN Klitren. Uji coba instrumen penelitian dilakukan pada bulan Maret 2019. Pengujian dilakukan menggunakan *Bivariate Correlation* dengan bantuan program *SPSS 16 for windows*.

Langkah-langkah yang dilakukan untuk menguji validitas konstruk menggunakan *Bivariate Correlation* menurut Swank & Mullen (2017: 271-272) adalah sebagai berikut.

1. Menentukan uji statistik yang tepat, ketika menggunakan variabel interval / rasio, peneliti menggunakan *Pearson's product-moment correlation*. Namun, jika variabel interval / rasio tidak terdistribusi normal, maka korelasi urutan peringkat *Spearman* adalah tes yang tepat untuk digunakan dalam menghitung korelasi. Selain itu, korelasi urutan peringkat Spearman adalah tes yang tepat untuk digunakan ketika memiliki variabel ordinal (urutan peringkat).
2. Menentukan ukuran sampel minimum
3. Melakukan uji asumsi dan melakukan analisis
4. Menafsikan *Bivariate Correlation*

Berdasarkan pernyataan tersebut di atas uji validitas konstruk pada penelitian ini, yaitu

1. Uji statistik menggunakan *Spearman* karena data yang terkumpul baik data kemampuan berpikir kreatif dan *self actualization* tidak berdistribusi normal.

2. Dasar pengambilan keputusan uji statistik *Spearman* menggunakan SPSS 16 For Windows adalah
  - a. jika nilai signifikansi  $< 0.05$ , maka berkorelasi.
  - b. jika nilai signifikansi  $> 0.05$ , maka tidak berkorelasi.
3. Pedoman kekuatan hubungan (*Correlation Coefficient*) adalah sebagai berikut.
  - a.  $0.00 - 0.25$  = korelasi sangat lemah
  - b.  $0.26 - 0.50$  = korelasi cukup
  - c.  $0.51 - 0.75$  = korelasi kuat
  - d.  $0.76 - 0.99$  = korelasi sangat kuat
  - e.  $1.00$  = korelasi sempurna

Kriteria arah hubungan adalah sebagai berikut.

- a. Arah korelasi dilihat pada angka *Correlation Coefficient*
- b. Besarnya nilai *Correlation Coefficient* antara  $+1$  s/d  $-1$ .
- c. Nilai *Correlation Coefficient* bernilai positif, maka hubungan butir item dengan variable searah.
- d. Nilai *Correlation Coefficient* bernilai negatif, maka hubungan butir item dengan tidak variable searah.

Mengacu pada Friedenberg (1995) harga koefisien korelasi minimal adalah sama dengan 0.30. Sehingga dapat dipahami bahwa semua item yang memiliki korelasi kurang dari 0.30 dapat diabaikan, sedangkan item-item yang dapat dimasukkan dalam alat tes merupakan item-item yang memiliki korelasi diatas 0.30

dengan pengertian semakin tinggi korelasi itu mendekati angka satu (1,00) maka semakin baik pula konsistensinya (validitasnya).

4. Hasil penafsiran *Bivariate Correlation* adalah sebagai berikut.
  - a. Hasil validitas konstruk instrumen kemampuan berpikir kreatif

**Tabel 7. Hasil Uji Validitas Kontruk Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif**

No.	Butir Item	Keputusan	<i>Correlation Coefficient</i>	Arah Hubungan
1.	1, 2, 3	Valid	Cukup	Positif
2.	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25	Valid	Kuat	Positif
3.	12, 18	Valid	Sangat Kuat	Positif

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh instrumen kemampuan berpikir kreatif yang diujicobakan valid dan mempunyai arah hubungan yang positif. Terdapat 3 butir item dengan *Correlation Coefficient* cukup, 20 butir item dengan *Correlation Coefficient* kuat dan 2 butir item dengan *Correlation Coefficient* sangat kuat.

- b. Hasil validitas konstruk instrumen *self actualization*

Hasil uji validitas instrument *self actualization* menunjukkan bahwa seluruh item *self actualization* valid dan mempunyai arah hubungan yang positif. Terdapat 25 butir item dengan *Correlation Coefficient* cukup dan 20 butir soal butir soal dengan *Correlation Coefficient* kuat. Rincian hasil uji validitas

instrumen kemampuan berpikir kreatif dan *self actualization* dapat dilihat pada lampiran.

**Tabel 8. Hasil Uji Validitas Kontruk Instrumen  
*Self Actualization***

No.	Butir Item	Keputusan	<i>Correlation Coefficient</i>	Arah Hubungan
1.	1, 5, 7, 8, 9, 13, 14, 19, 20, 21, 23, 27, 28, 29, 30, 35, 36, 43, 44, 45	Valid	Kuat	Positif
3.	2, 3, 4, 6, 10, 11, 12, 15, 16, 17, 18, 22, 24, 25, 26, 31, 32, 33, 34, 37, 38, 39, 40, 41, 42	Valid	Cukup	Positif

## 2. Reliabilitas Instumen

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur suatu instrumen agar dapat digunakan pada lebih dari satu subjek dan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas dilakukan setelah melakukan uji validitas. Jika instrumen menghasilkan data yang relatif sama maka instrumen tersebut dikatakan reliabel. Pada penelitian ini uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Cronbach Alpha* menggunakan bantuan program *SPSS 16 for windows*. Kriteria yang digunakan dalam uji reliabilitas menurut (Sujarweni, 2015: 192), yaitu jika nilai  $\alpha > 0.60$  butir pertanyaan tersebut reliabel.

**Tabel 9. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen  
Kemampuan Berpikir Kreatif dan *Self Actualization***

No.	Instrumen	Cornbach's Alpha	N of Items	Keterangan
1.	Kemampuan Berpikir Kreatif	0.939	25	Reliabel
2.	<i>Self Actualization</i>	0.927	45	Reliabel

Hasil uji reliabilitas kemampuan berpikir kreatif dan *self actualization* yang digunakan dalam penelitian adalah reliabel. Secara lebih rinci hasil uji validitas konstruk terdapat pada lampiran.

Hasil uji validitas dan reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif dan *self actualization* yang valid dan reliabel. Pada instrumen kemampuan berpikir kreatif jumlah butir item yang valid dan reliabel adalah 25 butir item, sedangkan instrumen *self actualization* jumlah butir item yang valid dan reliabel adalah 45 butir item. Akan tetapi tidak semua butir item pada instrument tes berpikir kreatif tersebut digunakan dalam penelitian. Berdasarkan hasil diskusi dengan guru kelas untuk instrumen kemampuan berpikir kreatif hanya menggunakan 16 butir item. Hal tersebut dilakukan agar siswa tidak merasa tertekan ketika mengerjakan dan tidak mengganggu waktu pembelajaran.

## **G. Teknik Analisis Data**

### **1. Analisis Deskriptif**

Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskriptifkan data yang telah diperoleh observasi keterlaksanaan penerapan buku pembelajaran, nilai *pretest* dan *posttest* kemampuan berpikir kreatif dan *self actualization* siswa. Data yang diperoleh dihitung nilai rata-ratanya kemudian akan diinterpretasikan ke dalam kriteria atau kategori keberhasilan yang telah ditetapkan persentasinya.

- a. Deskripsi hasil pelaksanaan pembelajaran merupakan uraian mengenai keterlaksanaan penerapan buku *lift the flap story book* berbasis ramah

anak, buku tematik terpadu Erlangga, buku siswa kurikulum 2013. Deskripsi tersebut berisi tentang kegiatan penggunaan buku dalam proses pembelajaran. Langkah yang tampak pada saat pengamatan memperoleh skor 1 dan tidak tampak memperoleh skor 0. Masing-masing kegiatan pembelajaran mempunyai jumlah skor yang berbeda, karena kegiatan pembelajaran setiap buku dan pembelajaran berbeda. Persentase keterlaksanaan pembelajaran dihitung dengan cara berikut.

$$\text{Keterlaksanaan} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{total skor}} \times 100\%$$

Kriteria keterlaksanaan pembelajaran menggunakan buku *lift the flap story book* berbasis ramah anak, buku tematik terpadu Erlangga, buku siswa kurikulum 2013 dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 10. Kriteria Keterlaksanaan Pembelajaran**

Rentang persentase skor	Kriteria
$X > 90\%$	Sangat Baik
$80\% < X \leq 90\%$	Baik
$70\% < X \leq 80\%$	Cukup
$60\% < X \leq 70\%$	Kurang
$X \leq 60\%$	Sangat Kurang

(Sudjana, 2005: 118)

Keterangan:

X = Persentase keterlaksanaan pembelajaran

- b. Deskripsi hasil nilai *pretest* dan *posttest* kemampuan berpikir kreatif dan *self actualization* siswa menggunakan kategori keberhasilan hasil dari kemampuan berpikir kreatif dan *self actualization*, untuk mempermudah dalam mendeskripsikan data maka pengkonversian skor menjadi nilai dilakukan dengan menggunakan bantuan *SPSS 16*

*for windows*. Nilai yang dihasilkan kemudian dideskripsikan dengan mengacu pada lima kategori sebagai berikut.

**Tabel 11. Kategori Keberhasilan Kemampuan Berpikir Kreatif dan *Self Actualization***

Rentang Kategori (%)	Kategori
$\geq 80$	Sangat Tinggi
60 – 79	Tinggi
40 – 59	Sedang
20 – 39	Rendah
$< 20$	Sangat Rendah

(Arikunto, 2006: 245)

## 2. Analisis Inferensial

Analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian mengenai kemampuan berpikir kreatif dan *self actualization* siswa. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis penelitian, dilakukan uji prasyarat analisis yang mencakup uji normalitas dan uji homogenitas.

### a. Uji Prasyarat Analisis

#### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Hal ini penting diketahui berkaitan dengan ketepatan pemilihan uji statistik yang akan dipergunakan. Perhitungan normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji normalitas metode uji *Kolmogorov-Smirnov* melalui program *SPSS 16 for windows*. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* adalah sebagai berikut;

b. Jika nilai signifikansi (*Sig.*) lebih besar dari 0.05 maka data penelitian berdistribusi normal.



- c. Jika nilai signifikansi (*Sig.*) lebih kecil dari 0.05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

## **2) Uji Homogenitas**

Setelah uji normalitas, dilakukan pengujian terhadap kesamaan (homogenitas) agar mengetahui apakah data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai varians yang sama atau tidak. Pengujian ini dilakukan terhadap hasil pretest dan posttest kemampuan berpikir kreatif dan *self actualization* siswa. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan *Uji Levene* dengan program *SPSS 16 for windows*, dengan dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut;

- 1) Jika nilai signifikansi (*Sig.*) lebih besar dari 0.05 maka data penelitian homogen.
- 2) Jika nilai signifikansi (*Sig.*) lebih kecil dari 0.05 maka data penelitian tidak homogen.

## **b. Uji Hipotesis**

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini terdiri dari uji *paired sample t-test*, *Multivariate Analysis of Variance* (manova), uji *Tukey*, uji *Gain* dan *N-Gain*. Adapun hipotesis yang diajukan sebagai berikut.

### **1) Uji Hipotesis Pertama**

Uji hipotesis pertama untuk mengetahui tujuan penelitian kedua, yaitu pengaruh penggunaan *lift the flap story book* berbasis ramah anak terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SD se-kecamatan Pleret Bantul. Pengujian dilakukan dengan

menggunakan uji *paired samples t-test* untuk mengetahui pengaruh *lift the flap storybook* berbasis ramah anak terhadap kemampuan berpikir kreatif. Adapun hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut;

Ho : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* kemampuan berpikir kreatif sebelum dan setelah mendapat perlakuan dengan menggunakan *lift the flap story book* berbasis ramah anak.

Ha : Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* kemampuan berpikir kreatif sebelum dan setelah mendapat perlakuan dengan menggunakan *lift the flap story book* berbasis ramah anak.

Kriteria yang digunakan untuk mengambil keputusan dan penarikan kesimpulan terhadap uji hipotesis pertama dilakukan pada tingkat *signifikansi alpha 5% (0.05)*. Adapun pedoman pengambilan keputusan dalam uji *paired sample t-test* berdasarkan nilai signifikansi (Sig.) adapun sebagai berikut.

1. Jika nilai Sig. (2-tailed)  $< 0.05$ , maka Ho ditolak dan Ha diterima.
2. Jika nilai Sig. (2-tailed)  $> 0.05$ , maka Ho diterima dan Ha ditolak.

## **2) Uji Hipotesis Kedua**

Uji hipotesis kedua untuk mengetahui tujuan penelitian kedua, yaitu pengaruh penggunaan *lift the flap story book* berbasis ramah anak

terhadap *self actualization* siswa kelas IV SD se-kecamatan Pleret Bantul. Pengujian dilakukan menggunakan uji *paired samples t-test* untuk mengetahui pengaruh *lift the flap storybook* berbasis ramah anak terhadap *self actualization*. Hipotesis yang diajukan sebagai berikut;

Ho : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest self actualization* sebelum dan setelah mendapat perlakuan dengan menggunakan *lift the flap story book* berbasis ramah anak.

Ha : Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest self actualization* sebelum dan setelah mendapat perlakuan dengan menggunakan *lift the flap story book* berbasis ramah anak.

Kriteria yang digunakan untuk mengambil keputusan dan penarikan kesimpulan terhadap uji hipotesis kedua dilakukan pada tingkat *signifikansi alpha 5% (0.05)*. Pedoman pengambilan keputusan dalam uji *paired sample t-test* berdasarkan nilai signifikansi (Sig.) adapun sebagai berikut.

1. Jika nilai *Sig. (2-tailed) < 0.05*, maka Ho ditolak dan Ha diterima.
2. Jika nilai *Sig. (2-tailed) > 0.05*, maka Ho diterima dan Ha ditolak.

### 3) Uji Hipotesis Ketiga

Uji hipotesis ketiga untuk mengetahui tujuan penelitian ketiga, yaitu pengaruh antara penggunaan *lift the flap story book* berbasis ramah anak, buku tematik terpadu Erlangga, buku siswa kurikulum 2013 terhadap kemampuan berpikir kreatif dan *self actualization* siswa kelas IV SD se-kecamatan Pleret Bantul. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji manova terlebih dahulu untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh buku *lift the flap story book* berbasis ramah anak, buku tematik terpadu Erlangga, buku siswa kurikulum 2013 terhadap kemampuan berpikir kreatif dan *self actualization* siswa. Adapun hipotesis dalam uji manova adalah sebagai berikut.

Ho : Tidak terdapat pengaruh pada penggunaan *lift the flap story book* berbasis ramah anak, buku tematik terpadu Erlangga, buku siswa kurikulum 2013 terhadap kemampuan berpikir kreatif dan *self actualization* siswa kelas IV SD.

Ha : Terdapat pengaruh pada penggunaan *lift the flap story book* berbasis ramah anak, buku tematik terpadu Erlangga, buku siswa kurikulum 2013 terhadap kemampuan berpikir kreatif dan *self actualization* siswa kelas IV SD.

Kriteria yang digunakan untuk mengambil keputusan dan penarikan kesimpulan terhadap uji hipotesis pertama dilakukan pada tingkat *signifikansi alpha 5%* (0.05). Adapun pedoman pengambilan

keputusan dalam uji manova berdasarkan nilai signifikansi (*Sig.*) adapun sebagai berikut.

1. Jika nilai  $Sig. < 0.05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
2. Jika nilai  $Sig. > 0.05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

Selanjutnya, ketika hasil yang didapat menolak  $H_0$  dan menerima  $H_a$  maka dilakukan uji *Tukey* menggunakan *SPSS 16 for windows* untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara penggunaan *lift the flap story book* berbasis ramah anak, buku tematik terpadu Erlangga, buku siswa kurikulum 2013 terhadap kemampuan berpikir kreatif dan *self actualization* siswa kelas IV SD. Adapun rumusan hipotesis uji *Tukey* adalah sebagai berikut.

a) Kemampuan berpikir Kreatif

$H_{01}$  : Tidak terdapat perbedaan pengaruh penggunaan *lift the flap story book* berbasis ramah anak dan buku tematik terpadu Erlangga terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SD.

$H_{a1}$  : Terdapat perbedaan pengaruh penggunaan *lift the flap story book* berbasis ramah anak dan buku tematik terpadu Erlangga terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SD.

$H_{02}$  : Tidak terdapat perbedaan pengaruh penggunaan *lift the flap story book* berbasis ramah anak dan buku siswa kurikulum

2013 terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SD.

Ha<sub>2</sub> : Terdapat perbedaan pengaruh penggunaan *lift the flap story book* berbasis ramah anak dan buku siswa kurikulum 2013 terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SD.

Ho<sub>3</sub> : Tidak terdapat perbedaan pengaruh penggunaan buku tematik terpadu Erlangga dan buku siswa kurikulum 2013 terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SD.

Ha<sub>3</sub> : Terdapat perbedaan pengaruh penggunaan buku tematik terpadu Erlangga dan buku siswa kurikulum 2013 terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SD.

b) *Self actualization*

Ho<sub>4</sub> : Tidak terdapat perbedaan pengaruh penggunaan *lift the flap story book* berbasis ramah anak dan buku tematik terpadu Erlangga terhadap *self actualization* siswa kelas IV SD.

Ha<sub>4</sub> : Terdapat perbedaan pengaruh penggunaan *lift the flap story book* berbasis ramah anak dan buku tematik terpadu Erlangga terhadap *self actualization* siswa kelas IV SD.

Ho<sub>5</sub> : Tidak terdapat perbedaan pengaruh penggunaan *lift the flap story book* berbasis ramah anak dan buku siswa kurikulum 2013 terhadap *self actualization* siswa kelas IV SD.

Ha<sub>5</sub> : Terdapat perbedaan pengaruh penggunaan *lift the flap story book* berbasis ramah anak dan buku siswa kurikulum 2013 terhadap *self actualization* siswa kelas IV SD.

Ho<sub>6</sub> : Tidak terdapat perbedaan pengaruh penggunaan buku tematik terpadu Erlangga dan buku siswa kurikulum 2013 terhadap *self actualization* siswa kelas IV SD.

Ha<sub>6</sub> : Terdapat perbedaan pengaruh penggunaan buku tematik terpadu Erlangga dan buku siswa kurikulum 2013 terhadap *self actualization* siswa kelas IV SD.

Kriteria yang digunakan untuk mengambil keputusan dan penarikan kesimpulan terhadap uji hipotesis pertama dilakukan pada tingkat *signifikansi alpha 5% (0.05)*. Adapun pedoman pengambilan keputusan dalam uji *Tukey* berdasarkan nilai signifikansi (*Sig.*) adapun sebagai berikut.

1. Jika nilai *Sig.* < 0.05, maka Ho ditolak dan Ha diterima.
2. Jika nilai *Sig.* > 0.05, maka Ho diterima dan Ha ditolak.

Ketika terdapat perbedaan pengaruh antara penggunaan *lift the flap story book* berbasis ramah anak, buku tematik terpadu Erlangga, buku siswa kurikulum 2013 terhadap kemampuan berpikir kreatif dan *self actualization* siswa kelas IV SD, untuk melihat perbedaan pengaruh dari ketiga buku tersebut dilanjutkan dengan uji Gain dan N-Gain. Uji Gain dan N-Gain digunakan untuk membanding peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* kemampuan berpikir kreatif dan *self*

*actualization* siswa antara penggunaan *lift the flap story book* berbasis ramah anak, buku tematik terpadu Erlangga, buku siswa kurikulum 2013 dengan menggunakan bantuan *SPSS 16 for windows*. Kriteria peningkatan nilai yang dihasilkan dari uji N-Gain mengacu pada pengkategorian sebagai berikut.

**Tabel 12. Tabel Kriteria N-Gain**

Nilai N-Gain	Kriteria
$N\text{-Gain} \geq 0.70$	Tinggi
$0.30 < N\text{-Gain} < 70$	Sedang
$N\text{-Gain} \leq 0.30$	Rendah

(Hake, 1998)