

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa remaja adalah salah satu tingkatan masa pada manusia yang mulai dapat mengembangkan pola pikirnya, sehingga pada masa ini remaja dapat membedakan antara hak dan kewajibannya. Setiap remaja pastilah ingin hidup nyaman dan bahagia, akan tetapi seringkali bingung untuk mencapai itu semua, karena begitu banyak hal yang mereka inginkan meski hal yang kurang bermanfaat sekalipun. Sehingga timbullah rasa ingin tahu yang besar dan rasa ingin mencoba hal baru sangat tinggi, kemudian kreativitas ini muncul dengan bermacam-macam bentuknya, baik kreativitas yang bermanfaat bagi pribadinya atau kurang bermanfaat bagi pribadi remaja tersebut.

Remaja adalah sebuah tahapan dalam kehidupan seseorang yang berada daam tahapan kanak-kanak dengan tahapan dewasa periode ini seorang anak muda harus beranjak dari ketergantungan menuju kemandirian otonomi dan kematangan.¹

Anak remaja sebetulnya tidak mempunyai tempat yang jelas. Ia tidak termasuk golongan anak, tetapi ia tidak pula termasuk golongan dewasa atau golongan tua. Remaja ada di antara anak dan orang dewasa. Remaja masih belum mampu untuk menguasai fungsi-fungsi fisik maupun psikisnya.

¹ Katryn Gerald and David Gerald, *Konseling Remaja*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2010), hal. 5

Ditinjau dari segi tersebut mereka masih termasuk golongan kanak-kanak, mereka masih harus menentukan tempat dalam masyarakat. Pada umumnya mereka masih belajar di sekolah Menengah atau Perguruan Tinggi.²

Remaja ada dalam tempat marginal. Berhubung ada macam-macam persyaratan untuk dapat dikatakan dewasa, maka lebih mudah untuk dimasukkan kategori anak dari pada kategori dewasa. Baru pada akhir abad ke 18 maka masa remaja dipandang sebagai periode tertentu lepas dari kanak-kanak. Meskipun begitu kedudukan dan status remaja berbeda daripada anak. Masa remaja menunjukkan dengan jelas sifat-sifat *transisi* atau *peralihan* tetapi tidak lagi memiliki status kanak-kanak. Dipandang dari segi sosial, remaja mempunyai suatu posisi marginal. Penelitian Roscoe dan Peterson pada tahun 1984 membuktikan hal ini.³

Ada kepercayaan populer, bahwa pada masa remaja merupakan masa stress dalam perjalanan hidup seseorang. Yang menjadi sumber stress utama pada masa ini adalah konflik atau pertentangan antara dominasi, peraturan atau tuntunan orang tua dengan kebutuhan remaja untuk bebas, atau *independence* dari peraturan tersebut.

Banyak reaksi remaja yang negatif untuk mencapai kebebasan tersebut. Gejala-gejala yang sangat umum dari kesulitan penyesuaian diri

² F.J. Monks-A.M.P. Knoers, Siti Rahayu Haditono, *Psikologi Perkembangan*, (Yogyakarta : Gadjah Mada University Press, 2006) Hal. 259

³ F.J. Monks-A.M.P. Knoers, Siti Rahayu Haditono, *Psikologi Perkembangan*, (Yogyakarta : Gadjah Mada University Press, 2006) Hal. 260

remaja ini, di antaranya: membolos dari sekolah, bersikap keras kepala atau melawan, dan berbohong.⁴

Kemampuan dalam menghadapi segala macam masalah ini sangat dibutuhkan pada remaja. Ditinjau dari aspek mana pun, kebutuhan akan kreativitas sangatlah terasa. Tidak berlebihan jika dikatakan bahwa saat ini kita semua terlibat dalam ancaman maut akan kelangsungan hidup. Kita menghadapi macam-macam tantangan, baik dalam bidang ekonomi, kesehatan, politik, maupun dalam bidang budaya dan sosial.⁵

Melihat fenomena tersebut peneliti berusaha membantu untuk memunculkan sebuah kekekrativitasan pada diri siswa MA dalam menghadapi suatu permasalahan ataukah tantangan seperti : Ibadahnya menurun, minder dalam kelas, ekonomi keluarga jatuh, prestasi menurun, juara 1 desain busana. Dalam bentuk *storytelling* (bercerita) peneliti akan membantu untuk memunculkan kreativitas siswa MA. Melalui cerita tersebut siswa MA akan mengetahui ide-ide baru yang mereka anggap menarik dan hebat, sehingga otak akan terangsang untuk memunculkan hal baru baik itu berupa *problem solving* atau sebuah kreativitas yang lain. Karena sebuah cerita di sini memiliki alur yang baik, yang membawa pesan moral, berisi tentang harapan, cinta dan cita-cita sehingga siswa MA dapat mengasah daya pikir dan imajinasinya. Sebuah cerita akan merangsang rasa ingin tahu pada siswa MA tersebut.

⁴ Syamsu Yusuf, *Mental Hygiene*, (Bandung : Maestro, 2009) Hal. 108-109

⁵ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1999) Hal. 6

Cerita akan menggugah kekuatan berpikir siswa MA. Hal yang belum tentu dapat terpenuhi disaat siswa MA menonton cerita ditelevisi. Siswa MA dapat membentuk visualisasinya sendiri dari cerita yang didengar melalui imajinasi. Ia dapat membayangkan seperti apa tokoh-tokoh maupun situasi yang muncul dari cerita tersebut. Semakin lama siswa MA dapat melatih kreativitasnya sendiri.⁶

Kemudian peneliti memandang sekolah MA Ma'arif Udanawu Blitar untuk dijadikan tempat penelitian. Setelah melalui proses negosiasi dengan pihak sekolah peneliti sudah dipastikan dapat membantu dan meneliti siswa kelas X MA Ma'arif Udanawu Blitar. Peneliti di sini akan mencoba membantu siswa kelas X MA Ma'arif Udanawu Blitar supaya lebih kreativitas dalam menghadapi segala hal, karena sebuah kreativitas tidak hanya memunculkan penemuan baru akan tetapi ketika seseorang itu dapat memanfaatkan sesuatu dengan luar biasa itu juga bisa disebut kreativitas seseorang. Melalui *storytelling*lah peneliti akan memunculkan kreativitas itu dengan berbagai macam teknik yang ada di dalamnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka fokus penelitian yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses teknik *storytelling* terhadap peningkatan kreativitas siswa kelas X MA Ma'arif Udanawu Blitar?

⁶ Tim Pena Cendekia, *Panduan Mendongeng*, (Surakarta : Gazzamedia, 2013) Hal. 24

2. Bagaimana tingkat pengaruh teknik *storytelling* terhadap peningkatan kreativitas siswa kelas X MA Ma'arif Udanawu Blitar?

C. Tujuan Penelitian

Sebagaimana fungsinya agar penelitian menjadi terarah, sesuai pedoman dan menjadi titik akhir dari suatu penelitian, maka dalam sebuah penelitian dibutuhkan suatu tujuan. Oleh karena itu dalam penelitian ini juga mempunyai tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah yang tertulis diatas sebagai berikut:

1. Mengetahui proses teknik *storytelling* terhadap peningkatan kreativitas Siswa kelas X MA Ma'arif Udanawu Blitar.
2. Mengetahui seberapa jauh tingkat pengaruh teknik *storytelling* terhadap peningkatan kreativitas siswa Kelas X MA Ma'arif Udanawu Blitar.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca baik secara teoritis maupun secara praktis dalam catatan akademis dan keilmuan. Adapun uraian manfaat penelitian baik secara teoritis maupun secara praktis adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan pengetahuan dan wawasan mengenai teknik *Storytelling* terhadap peningkatan kreativitas dibidang Bimbingan Konseling ataupun Bimbingan Konseling Islam serta sebagai informasi dan referensi bagi

peneliti selanjutnya maupun pembaca mengenai teknik storytelling atau kreativitas.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

a. Lembaga Pendidikan

Sedikit memberikan kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas lembaga melalui pelaksanaan kegiatan pengembangan diri.

b. Universitas

Sebagai bahan rujukan serta metode tambahan khususnya dibidang konseling.

c. Pendidik

Sebagai tambahan metode untuk pengembangan diri karena pendidik ialah salah satu peran penting pada pengembangan diri pelajar.

d. Peneliti

Sebagai wujud aplikasi teori-teori yang masih dipandang hal baru dalam konseling dan menjadi pengalaman yang bermanfaat untuk awal menuju kesuksesan.

E. Definisi Konsep

Sebelum mempelajari isi skripsi lebih dalam, lebih baiknya mempelajari bahasan inti terlebih dahulu supaya faham dan jelas maksud penelitian ini. Oleh karena itu perlu adanya konsep penelitian agar pembahasan dalam penelitian ini tidak melebar dan tidak fokus pada yang diteliti. Maka perlu adanya pemaparan definisi konsep mengenai Pengaruh

Teknik *Storytelling* terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Kelas X MA Ma'arif Udanawu Blitar sebagai berikut:

1. Teknik *Storytelling*

Storytelling adalah bercerita, bercerita ialah salah satu metode untuk menyampaikan pesan, nasehat, motivasi dll. Dalam bercerita pastilah memiliki tujuan tertentu agar apa yang telah diceritakan tak sia-sia. Adanya tujuan dalam bercerita akan lebih efektif jika menggunakan teknik bercerita, karena hal ini sangatlah mendukung pada pencapaian sebuah tujuan tertentu yang ada dalam cerita. Adapun proses teknik *storytelling* urutannya sebagai berikut:

- a. Cerita mengenai kekuatan pikiran
- b. Cerita mengenai kreativitas
- c. Berimajinasi pada cerita
- d. Siswa berkreasi sesuai keinginan mereka

2. Peningkatan Kreativitas

Yang dimaksud dengan kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan di mana ia berada, dengan demikian baik perubah di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif.⁷

F. Definisi Operasional

a. Proses *Storytelling*

⁷Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakart : Rineka Cipta, 1999) Hal. 12

Setelah membahas mengenai apa itu *storytelling*, kemudian beranjak kepada pembahasan proses *storytelling* yang telah dilaksanakan. dalam pelaksanaan *storytelling* ini dikemas dengan model pelatihan, dimana dalam proses ini menggunakan tim pelaksana sebanyak 4 pelaksana. Ada tugas-tugas penunjang pelatihan dan dapat dijadikan penuntut kreativitas muncul yang tak lupa dengan menggunakan teknik-teknik *storytelling* yang telah ada antara lain : yakinkan hati, terdapat sumbernya, terdapat kesan yang kuat.

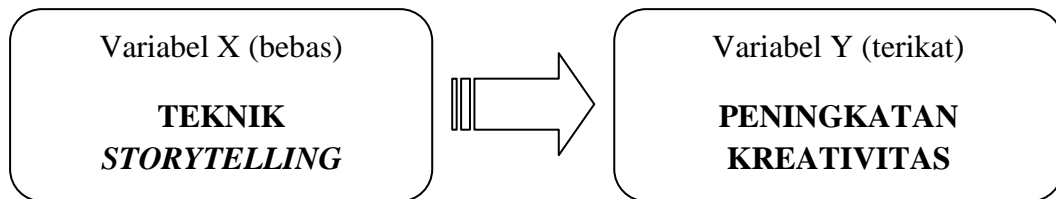
b. Kreativitas Siswa

Dalam hal kreativitas siswa di sini peneliti melihat dari hasil angket dan tugas yang telah diberikan oleh pelaksana pelatihan. Peneliti juga mengamati respon dan keaktifan siswa pada pelaksanaan pelatihan tersebut. Kreativitas pada siswa di sini dapat dilihat melalui tugas menulis rancangan hidup siswa, pengembangan potensi siswa yang dimiliki.

G. Kerangka Berpikir dan Hipotesis

1. Kerangka berpikir

Berdasarkan hasil studi pendahuluan sebagaimana yang diuraikan pada latar belakang masalah dan rumusan masalah tersebut, serta memperhatikan teori dan konsep yang mendukung. Maka dapat diungkapkan kerangka berpikir penelitian yang menggambarkan hubungan antar variabel bebas (teknik *storytelling*) dan variabel terikat (peningkatan kreativitas) adalah sebagai berikut:



Dari gambar di atas, kedua variabel saling berhubungan. Yaitu variabel X (teknik *storytelling*) mempengaruhi variabel Y (peningkatan kreativitas). Artinya dari berbagai teknik *storytelling* yang dijalankan akan mempengaruhi pada aspek-aspek peningkatan kreativitas. Jadi kerangka berpikir adalah jika teknik *storytelling* dengan baik, maka peningkatan kreativitas akan baik pula. Dan sebaliknya jika teknik *storytelling* tidak berjalan dengan baik, maka peningkatan kreativitas juga tidak berhasil dengan baik.

2. Hipotesis

Istilah hipotesis berasal dari kata “*hypo*” yang artinya dibawah dan “*thesa*” yang artinya kebenaran. Jadi, hipotesa adalah dibawah kebenaran atau kebenarannya masih perlu diuji lagi. Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian sampai data terkumpul.⁸

Jadi yang dimaksud dengan hipotesis adalah dugaan sementara tentang kebenaran mengenai hubungan variabel atau lebih, ini berarti dugaan itu bisa benar atau salah tergantung peneliti dalam mengumpulkan data sebagai pembuktian dari hipotesis.

⁸ Suharsimi Akunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), Cet. Ke-13, hal. 71

Adapun hipotesis penelitian ini adalah:

Ha : Teknik *storytelling* berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas siswa kelas X MA Ma'arif Udanawu Blitar.

Ho : Teknik *storytelling* tidak berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas siswa kelas X MA Ma'arif Udanawu Blitar.

H. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah Kuantitatif Eksperimen. Peneliti menggunakan penelitian eksperimen karena penelitian eksperimen merupakan desain penelitian ilmiah yang paling teliti dan tepat untuk menyelidiki pengaruh suatu variabel terhadap variabel yang lain. Dapat menunjukkan hubungan sebab akibat.⁹

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen yakni Pre-Eksperimen *One-Group Pre-Test and Post-Test Design*. . Penelitian eksperimen merupakan jenis penelitian yang mengontrol (mengendalikan) situasi alamiah menjadi situasi *artificial* (buatan) sesuai dengan tujuan penelitian. Peneliti mengambil kesimpulan adanya hubungan sebab akibat antara variabel-variabel dan hubungan ini bersifat empirik, bukan cuma berdasarkan penalaran (logika), sehingga peneliti memperoleh kesimpulan yang valid mengenai sebab akibat dibandingkan dengan yang bisa diperoleh metode lain.

⁹ Ibnu Hadjar. *Dasar-dasar metodologi Penelitian Kwantitatif dalam Pendidikan*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1996). Hal. 321

2. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling

a. Populasi

Populasi adalah keseluruhan sasaran yang seharusnya diteliti dan pada populasi itu hasil penelitian diberlakukan. Populasi adalah tempat terjadinya masalah yang kita selidiki. Populasi itu bisa manusia dan bukan manusia, misalnya lembaga, badan sosial, wilayah, kelompok, atau apa saja yang di jadikan sumber informasi.¹⁰ Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MA Ma'arif Udanawu Blitar 2014.

b. Sampel

Sampel adalah sebagian dari subyek penelitian dipilih dan dianggap mewakili keseluruhan sampel.¹¹ Adapun sampel yang dipilih peneliti untuk mewakili keseluruhan siswa kelas X ialah 30 siswa yang ada pada salah satu kelas dari seluruh kelas X.

c. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan.

Peneliti dalam penelitiannya menggunakan teknik *Nonprobability Sampling* yang *Sampling Insidental* yakni pengambilan anggota

¹⁰ Ibnu Hadjar. *Dasar-dasar metodologi Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1996). Hal. 257.

¹¹ Sumanto, “ *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*” (Jogja : Ofset 1995). Hal. 39.

sampel dari populasi dilakukan secara kebetulan dan tidak memberi kesempatan yang sama pada populasi yang ada.

3. Variabel dan Indikator Penelitian

a. Variabel

Variabel dalam penelitian perlu ditentukan agar alur hubungan dua atau lebih variabel dalam penelitian dapat dipastikan secara tegas dan jelas. Penentuan variabel dalam suatu penelitian berkisar pada variabel bebas, variabel terikat, maupun variabel kontrol. Setelah itu ditentukan variabel penelitian.¹²

Dalam penelitian ini hanya terdapat dua variabel, yaitu variabel X dan variabel Y, yang mana variabel X (variabel bebas) adalah Teknik *Storytelling* sedangkan variabel Y (variabel terikat) adalah Kreativitas Siswa.

b. Indikator Penelitian

Dalam hal ini alat ukur variabel yang berfungsi mendeteksi secara penuh variabel yang diukur.

1). Indikator variabel X

- memiliki keyakinan
- memahami jenis cerita
- memahami kesan yang ada¹³

¹² Sutriso Hadi, *Metode Reseach I* (Yogyakarta: Yayasan Penerbitan Fakultas Psikologi UGM, 1986) hal. 182

¹³ Tim Pena Cendekia, *Panduan Mendongeng*, (Surakarta : Gazzamedia, 2013) Hal. 31-

2). Indikator variabel Y

- memiliki rasa ingin tahu yang besar
- mandiri dan percaya diri
- memiliki inisiatif
- senang mencari pengalaman yang baru
- berani mengambil risiko¹⁴

4. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang valid pada penelitian ini, peneliti memilih teknik pengumpulan data yang dianggap cocok dan mendukung sebagai berikut :

1) Wawancara

Wawancara adalah alat pengumpul data yang berupa tanya jawab antara pihak pencari informasi dengan sumber informasi yang berlangsung secara lisan.¹⁵ Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak secara tatap muka (*face to face*) untuk mendapatkan data yang diinginkan. Dalam penelitian kali ini peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur untuk menggali data, data diperoleh dari siswa kelas X MA Ma'arif Udanawu Blitar.

“Bagaimana menurut adek mengenai *storytelling*? Dan manfaat apa yang adek rasakan setelah mendapatkan pelatihan *storytelling*?”

¹⁴ Ngalimun, Haris Fadillah, Alpha Ariani, *Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*, (Yogyakarta : Aswaja Pressindo, 2013) Hal. 99-100

¹⁵ Hadari Nawawi dan Martin Hadari, ” *Instrument Penelitian Bidang Sosial*” (Yogyakarta: Gajah Mada Univerdity Press, 1992), hal. 98.

2) Angket

Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan – pertanyaan atau pernyataan - pernyataan yang diajukan secara tertulis pada seseorang atau sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban atau anggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti.¹⁶ Yang mana angket akan dibagikan kepada siswa kelas X MA Ma'arif Udanawu Blitar untuk pengambilan data.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket model *rating scale*, oleh karena itu *rating scale* ini lebih fleksibel, tidak terbatas untuk pengukuran sikap saja tetapi untuk mengukur persepsi responden terhadap fenomena lainnya, seperti skala untuk mengukur status sosial ekonomi, kelembagaan, pengetahuan, kemampuan, proses kegiatan dan lain-lain.¹⁷

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan langkah yang sangat penting dalam penelitian. Sebab dari hasil itu dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang telah diajukan peneliti. Dalam analisis data di sini peneliti menggunakan *product moment* untuk menguji pengaruh antar variabel. Yaitu data yang diperoleh dari angket dan wawancara, kemudian angket dan wawancara akan diukur serta dimasukkan dalam

¹⁶ Mardalis, "metode penelitian suatu pendekatan proposal" (Jakarta: Bumi Aksara, 1999), hal. 69.

¹⁷ Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2009) hal. 98

formulasi analisis *product moment*. Tujuannya adalah untuk menguji hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Sehingga dapat menjawab rumusan masalah dan dapat menguji hipotesis yang telah diajukan dimuka. Untuk lebih jelasnya, perhatikan langkah-langkah analisis data berikut ini:

Pertama, menyusun data dalam tabel. Terdiri dari: responden, nilai X (teknik *storytelling*) tiap responden, dan nilai Y (peningkatan kreativitas). Seperti pada tabel di bawah ini:

Table 1.1

Hasil Nilai dari Angket

Responden	X	Y
1	70	80
2	77	85
Dan seterusnya

Table 1.2

Proses Awal Penghitungan

No	X	Y	X²	Y²	XY
1	70	80	4900	6400	5600
2	77	85	5929	7225	6545
Dst

Ketiga, menghitung r_{xy} (korelasi *product moment*).

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy}	: Angka indeks korelasi “r” <i>product moment</i>
N	: Jumlah sampel
\sum	: Jumlah
X	: Skor X
Y	: Skor Y
XY	: Hasil perkalian antara skor X dan skor Y
2	: Kuadrat

Keempat, melihat r_{tabel} . Setelah hasil perhitungan di atas di ketahui.

Kemudian membandingkan dengan r_{tabel} . Jika r_{hitung} lebih besar daripada r_{tabel} , maka disimpulkan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara teknik storytelling dengan peningkatan kreativitas.

I. Sistematika Pembahasan

Supaya mempermudah dalam memahami dan mempelajari apa yang ada dalam penelitian ini, maka sistematika pembahasannya dapat dibagi dalam beberapa bab. Lebih jelasnya dapat di deskripsikan dengan susunan sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan yang berisi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Definisi Konsep, Definisi Operasional, Metode Penelitian yang meliputi; Pendekatan dan Jenis Penelitian, Populasi, Sampel dan Teknik Sampling, Variabel dan Indikator Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data, serta dalam bab satu ini berisi tentang Sistematika Pembahasan.

- BAB II** : Berisi Tinjauan Pustaka yang meliputi: Kerangka Teoritik, tentang Bimbingan Konseling Islam, meliputi : Pengertian BKI, Tujuan BKI, Fungsi BK, Asas-asas BKI, tentang Teknik *Storytelling*, yang terdiri dari: Pengertian *Storytelling*, Langkah-langkah Persiapan dan Teknik-teknik *Storytelling*, Manfaat *Storytelling*, Bercerita dengan Menarik. Dalam bab ini juga berisi tentang Kreativitas yang meliputi: ; Pengertian Kreativitas, Pribadi Kreatif.
- BAB III** : Berisi Penyajian Data yang membahas tentang Deskripsi Umum Objek Penelitian, Tahap Penyajian Data, Tahap Pelaksanaan dan Deskripsi Hasil Penelitian Pengaruh Teknik *Storytelling* Terhadap Peningkatan Kreativitas. Bab ini juga di dalamnya terdapat.
- BAB IV** : Berisi Analisis Data yang membahas tentang Hipotesis, *Product Moment*, Uji Hipotesis dan pembahasan Hasil Pengujian.
- BAB V** : Bab ini merupakan akhir dari pembahasan yang berisi Kesimpulan dan Saran-saran yang akan diberikan sesuai dengan pembahasan yang ada.