

BAB III

PENYAJIAN DATA

A. Deskripsi Umum Objek Penelitian

1. SEJARAH SINGKAT MADRASAH ALIYAH MA'ARIF

Di desa Bakung sejak era tahun 60 an sekolah tingkat menengah, yang dikelola oleh tokoh-tokoh Nahdlotul Ulama, dengan label sekolah Menengah Islam, setelah memasuki era tahun'60 an, seiring dengan tuntutan dan perkembangan kebutuhan pendidikan pada saat itu, maka menjelmalah menjadi Mu'alimin Nahdlotul Ulama 4 tahun, yang melaksanakan kurikulum Departemen Agama, dengan berafiliasi kepada PGA 4 tahun (Pendidikan Guru Agama), Kemudian berkembang menjadi 6 tahun. Sampai pada tahap ini, tokoh pengelola yang sempat duduk sebagai Kepala Sekolah (Direktur) adalah :

1. Bp. Suharjoto. MS (Sekarang Guru MTs Ma'arif)
2. Bp. H. Abdul Kholiq Al Hilaly (Sekarang Guru MA Ma'arif)
3. Bp. Drs.H.Imam Sya'roni (Almarhum/Ketua Yayasan Al Ma'arif)

Tahap setelah ini adalah era lahirnya SKB (Surat Keputusan Bersama) tiga menteri, yang mensejajarkan dan menghargai sama antara Sekolah Umum(yang dikelola Departemen Pendidikan) dengan Sekolah Agama (yang di kelola Departemen Agama) seiring dengan status itu maka Madrasah Mu'alimin Mu'alimat NU, yang berubah menjadi Sekolah Menengah Pertama Islam menyesuaikan menjadi Madrasah Tsanawiyah

(Mts) Ma'arif yang berjalan dan berkembang besar sampai sekarang.

Tokoh pengelola yang berjasa antara lain :

1. Bp. H. Fatkhur Rahman, BA (Almarhum)
2. Bp. H. Ahmad Djuwaini, BA (Almarhum)

Setelah memasuki era tahun 80 an, dirasakan kebutuhan pendidikan dan semangat masyarakat untuk mendidik anak pada jalur Umum dan Agama semakin meningkat, menyadari hal ini, beberapa orang alumni Madrasah Mu'alimin Nahdlatul Ulama berkumpul di rumah Bpk. H Fatkhur Rahman ,BA dan disampingnya pengurus NU MWC Udanawu; pertemuan ini mencetuskan untuk menambah MTs Ma'arif dengan mendirikan Madrasah Aliyah Ma'arif dan menunjuk Bpk. Drs. H.Ahmad Zamrodji, MH (Guru Mts Ma'arif) untuk merintis dan mengadakan persiapan-persiapan, maka direalisasikan memulai menerima siswa baru tahun ajaran 1984/1985.

Sejak berdiri tahun 1984/1985 Status Aliyah Ma'arif terdaftar sampai tahun 1994. Kemudian sesuai dengan perkembangan zaman dan jumlah siswa yang semakin bertambah, maka mulai tahun ajaran 1994/1995 Status Madrasah menjadi Diakui sampai tahun 2004.

Dengan perkembangan Madrasah di segala aspek baik sarana dan prasarana, jumlah siswa maupun jumlah guru dan karyawan yang sesuai dengan bidangnya, maka mulai tanggal 14 September 2004, Madrasah Aliyah Ma'arif Bakung Udanawu Blitar Terakreditasi A (Unggul). dan sejak tahun pelajaran 2005 telah di percaya menjadi Sub Rayon 10.

2. VISI, MISI, TUJUAN

A. VISI

Visi dari penyelenggaraan pengajaran dan pendidikan di Madrasah Aliyah Ma'arif Udanawu Blitar adalah :

" TERWUJUDNYA GENERASI MUSLIM YANG TANGGUH DAN BERKUALITAS DENGAN BERDASARKAN IMAN, ILMU DAN AMAL".

B. MISI

Menyelenggarakan pendidikan yang berorientasi pada mutu lulusan baik secara keilmuan, maupun secara moral dan sosial sehingga mampu menyiapkan dan mengembangkan sumberdaya insani yang unggul dibidang iptek dan imtaq. Sedangkan misi dari penyelenggaraan pembelajaran dan pendidikan di Marasah Aliyah Ma'arif Bakung Udanawu Blitar terurai sebagai berikut:

1. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif, sehingga setiap siswa dapat berkembang secara optimal.
2. Meningkatkan disiplin siswa dalam amal ibadah dan taqwa kepada Allah SWT.
3. Menumbuhkan semangat keunggulan secara intensif kepada seluruh warga Madrasah.

4. Meningkatkan kemampuan siswa sebagai anggota masyarakat dalam mengadakan hubungan sosial budaya dan alam sekitarnya yang dijiwai dengan nilai-nilai Islam.
5. Meningkatkan prestasi akademik sesuai dengan tuntutan kebutuhan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
6. Membimbing dan membina siswa agar memiliki sifat-sifat kepribadian (Disiplin, cermat, teliti, tanggungjawab, toleransi, memiliki daya saing prima, profesionalisme yang tinggi, serta cinta tanah air, bangsa dan agama).
7. Meningkatkan kualitas dan kesejahteraan Sumberdaya Manusia (SDM) secara bertahap

C. TUJUAN

Tujuan yang diharapkan dari penyelenggaraan pendidikan di Madrasah Aliyah Ma'arif Udanawu Blitar adalah :

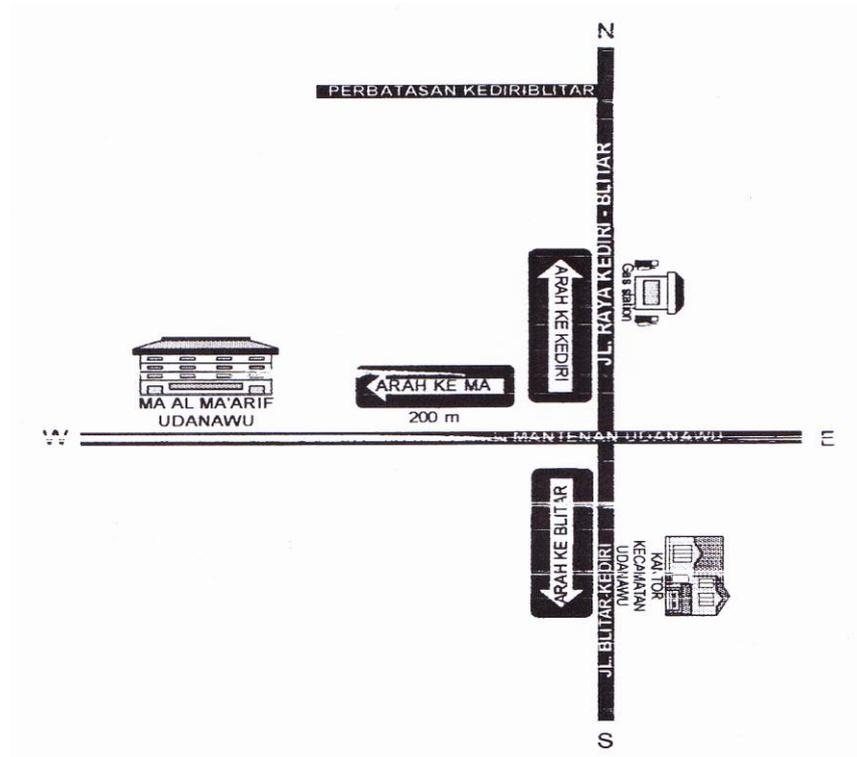
1. Mengoptimalkan pelaksanaan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM) dan kekompakan (*team teaching*) untuk mencegah kekosongan jam pelajaran sehingga setiap siswa berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki.
2. Menerapkan pelaksanaan evaluasi atau penilaian hasil belajar (ulangan blok bersama dua kali dalam satu semester dan

ulangan umum semester) secara konsisten dan berkesinambungan.

3. Mengoptimalkan pelaksanaan program perbaikan dan pengayaan.
4. Membantu dan memotivasi peserta didik untuk mengenali potensi dirinya dengan memberikan wadah dalam kegiatan ekstrakurikuler (gemar mata pelajaran, seni, olah raga dan keterampilan) sehingga setiap siswa dapat berkembang secara optimal.
5. Mengoptimalkan pelayanan terhadap siswa dengan melengkapi sarana dan prasarana penunjang proses pembelajaran.

3.3 LOKASI KERJA PRAKTEK

Madrasah Aliyah Ma'arif Udanawu Blitar satu-satunya pendidikan berbasis Islam yang setara dengan Sekolah Menengah Atas (SMA) pada umumnya. Terletak di Desa Bakung Kecamatan Udanawu Kabupaten Blitar.



MADRASAH ALIYAH MA'ARIF UDANAWU

ALAMAT :JL. BAKUNG KECAMATAN UDANAWU KAB. BLITAR

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, ada tiga kegiatan yang dilakukan. Pertama, pemberian materi (teknik *storytelling*). Kedua, mengikuti proses teknik *storytelling* (tugas rancangan hidup, berkreasi sesuai keinginan dan melanjutkan potongan cerita dengan berimajinasi). Ketiga, pengumpulan data berupa tugas yang telah diberikan, kuesioner/angket dan wawancara.

Adapun kegiatan penunjang penelitian yaitu pemberian materi atau pelatihan teknik *storytelling*. Pelatihan ini berlangsung dengan jumlah peserta 33 siswa dan tim pelatihan 4 mahasiswa. Adapun susunan acara pelatihan tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Pembukaan. Berisi doa dan pembacaan *curriculum vitae* penerjemah. Dibacakan oleh MC yaitu saudara Muhammad Aminuddin
- b) Isi. Dalam susunan acara yang kedua ini, detail proses yang disampaikan yaitu:
 1. **Mengucapkan salam**, menyapa adek-adek. Bagaimana kabar hari ini? dan menyampaikan senang bisa bertemu dengan mereka.
 2. **Menyampaikan aturan pelatihan**. Dilarang mengambil gambar (kecuali tim peneliti), dilarang membuat gaduh, dilarang memegang HP.

Mereka cukup memperhatikan. Hal ini agar peserta bisa fokus terhadap apa yang disampaikan dan tidak mudah lupa. Karena jika mendengar sambil berkesibukan lain, maka apa yang disampaikan tidak akan bertahan lama atau cepat lupa (karena kurang fokus).

Lalu mengatakan apa materi bisa dimulai adek-adek?

3. **Materi pertama menerangkan tentang kesuksesan.**

Siapa yang tahu apa itu sukses? Semua pendapat adek-adek benar, dan sukses tidak harus terkenal. Banyak jalan menuju kesuksesan baik itu dari segi agama, keluarga, pendidikan, karir. Sukses berawal dari rasa ingin atau cita-cita, kalau dari segi agama barang kali adek-adek memiliki cita-cita untuk rajin beribadah baik itu istiqomah mengaji, istiqomah berjama'ah terus kemudian itu sudah adek laksanakan itu juga bisa disebut adek sukses. Kalau dari segi keluarga, adek-adek di sini pasti memiliki rasa ingin keluarganya bahagia dan damai sehingga adek selalu patuh kepada orang tua bahkan bisa membantu meringankan beban orang tua itu juga bisa disebut sukses dek. Kalau dari segi pendidikan, adek tujuan sekolah di sini untuk apa? Semua orang pasti ingin pintar dan jika adek-adek bisa meraih penghargaan baik itu rangking, juara sains atau

MIPA itu sukses buat kalian. Bahkan sukses dalam pendidikan tidak hanya itu dek, kalian rajin belajar, rajin masuk sekolah dan bahkan patuh kepada guru atau peraturan sekolah itu juga sukses buat kalian. Ada lagi sukses melalui karir, barangkali di sini ada yang sudah mengetahui bakat yang ada pada diri adek-adek terus kemudian adek kembangkan dan adek asah sehingga bakat itu bisa menjadikan adek lebih bermanfaat itu juga dapat dinamakan sukses. Dan bagaimana yang belum tahu bakatnya? Teruslah mencoba pada hal yang adek-adek suka dan dianggap dapat bermanfaat kemudian salah satu ada yang adek rasa mudah itulah bakat kalian. Seperti contoh: adek suka iseng menggambar dibuku, kemudian adek terus menggambar sampai adek ikut lomba kaligrafi dan pada akhirnya adek mendapatkan juara atau mungkin bisa meraih keuntungan uang dari gambar tersebut.

4. **Permainan.** Pemateri butuh 4 siswa yaitu 2 laki-laki dan 2 perempuan, kemudian pemateri memberi intruksi supaya apa yang dikasih dilakukan dan tanpa bertanya sedikitpun. Pemateri memberi kertas yang berisi 1. Perintah untuk menuliskan guru yang kalian senangi. 2. Perintah untuk merapikan bangku di kelas ini. 3.

Perintah untuk menuliskan pohon apa saja yang ada di luar kelas. 4. Kosong (tidak ada perintah).

Kemudian peserta disuruh untuk memperhatikannya, setelah itu mengambil pelajaran yang terkandung dalam permainan tersebut. Bahwa manusia semua ingin sukses, dan jika menginginkannya harus memiliki tujuan, adek-adek lihat apakah ada salah satu teman kita yang kelihatan kebingungan? Karena dia mendapatkan kertas kosong sehingga dia kebingungan mau melakukan apa. Ya itulah jika kita hidup tidak memiliki tujuan, karena tujuan akan mewujudkan jalan untuk menuju ke tujuan yang adek-adek inginkan.

5. **Impian dan Cita-cita.** Di sini pemateri menjelaskan bahwa pentingnya cita-cita pada setiap orang, karena jika hidup tak memiliki cita-cita orang tersebut akan menjalani hidup tanpa arah. Dengan cita-cita akan memunculkan suatu hal yang bervariasi untuk mencapai cita-cita tersebut (kreativitas).
6. **Good Habit.** *Good habit* di sini ialah kebiasaan yang baik. kamu sekarang adalah hasil dari kebiasaan kamu dalam 5 tahun lalu. Kebiasaan yang baik akan menimbulkan hal yang baik pula begitupun sebaliknya jika kebiasaan yang buruk akan menimbulkan hal yang

buruk pula. Oleh karena itu kebiasaan adek – adek yang sudah baik ayo pertahankan dan lebih baiknya tambahkan dan kebiasaan yang buruk yang sudah dilakukan ayo sekarang mulai dihilangkan, karena orang sukses itu butuh yang namanya jalan dan good habit ini adalah salah satu jalan untuk menuju kesuksesan.

7. ***The Power of Mind***. Sekarang coba saya Tanya kepada adek-adek, bagian organ tubuh yang kita miliki sekarang mana sajakah yang memiliki kekuatan? Menyangka tidak kalau otak kita memiliki kekuatan yang luar biasa? Bahkan tidak hanya untuk berpikir.
8. **Video Pelatihan *The Power of Mind***. Sebelum memutar video pemateri mencoba menyakan pada adek-adek, coba tebak jika adek-adek memegang bola lampu di tangan kanan terus kemudian sebuah rantai di tangan kiri lalu tabrakkan bola lampu dan rantai tersebut mana yang hancur? Sebelum menjawab pemateri memutar video tersebut. Dalam video ini para peserta memegang bola lampu dan sebuah rantai, tangan kanan memegang bola lampu dan tangan kiri memegang sebuah rantai. Kemudian peserta memejamkan mata sambil berdiri dan berkonsentrasi

untuk membayangkan bola lampu ini menjadi sebuah benda yang sangat keras dan kuat, dan yang tangan kiri ini memegang sebuah rantai kemudian disuruh membayangkan sebuah benda yang mudah pecah. Jika sudah muncul bayangan itu silahkan buka mata kemudian tabrakkan antara bola lampu dengan rantai tersebut. Hasil dari kegiatan tersebut ternyata banyak peserta yang bola lampunya masih utuh dan rantai itu pecah. Ternyata ketika kita berkonsentrasi seperti yang ada dalam video tersebut rantai yang keras bisa dipecahkan dengan bola lampu, dan jawaban adek-adek tadi bisa dikatakan salah. Itulah kekuatan pikiran yang tidak hanya sekedar berpikir tetapi bisa merubah kita untuk menjadi lebih kuat dan hebat.

9. **Cerita Anak Elang.** Suatu ketika di pagi hari ada seorang petani yang pergi ke sawah, ia berjalan dengan santai sambil menikmati segarnya udara dipagi hari. Tiba-tiba ia berhenti dan melihat sesuatu dipinggir jalan menuju ke sawah. Tahukah apa yang di lihat petani itu? Ternyata petani itu menemukan sebutir telur yang lebih besar dari telur ayam, ia mulai mengambil telur itu dan membatalkan pergi ke sawah. Dan kebetulan di rumah ia memiliki ayam yang baru saja mengengkrak,

kemudian petani itu meletakkan telur yang ia temukan ditengah-tengah telur ayam tersebut. Berjalan selama kurang lebih 21 hari satu persatu telur itu menetas. Ada salah satu yang warna bulunya berbeda. Mereka kemana-mana selalu bersama dengan induknya. Tak terasa mereka sudah mulai besar, kemudia ada salah satu yang berpikir *“kenapa saya ini beda dengan saudara-saudaraku semua ya?”* ia mencoba tidak mempermasalahkan itu. Kemudian pada pagi hari ia sarapan bareng dengan saudara-saudara dan ibunya, ia melihat keatas ada makhluk yang terbang di langit dan warnanya mirip dengan ia. Ternyata yang ia lihat adalah elang. Ia adalah anak elang dan ia mulai sadar kalau ia adalah sama dengan elang yang terbang di atas. Besoknya anak elang ini pergi menyendiri dan mencari tempat yang lebih tinggi untuk mencoba terbang, anak elang itu mulai mencoba dan akhirnya ia jatuh ke tanah, kemudian ada salah satu saudaranya menghampirinya dan bertanya

“kamu kenapa kok bisa jatuh seperti itu?” Tanya saudaranya

“aku mencoba untuk terbang seperti makhluk yang terbang di atas” jawab anak elang

“kamu itu ayam dan tidak mungkin bisa terbang, ayo pulang saja” nasehat saudaranya

Kemudian sang anak elang itu diam dan pulang bersama saudaranya itu, ia mulai termenung memikirkan dirinya. Dan tibalah pagi yang cerah, anak elang itu mulai bersemangat lagi untuk mencoba terbang. Ia mulai mengasingkan diri lagi dari saudara-saudaranya dan ia mendapatkan tempat yang lebih tinggi dan ia memberanikan untuk mencoba terbang. Dan ternyata ia jatuh lagi, sebagian tubuhnya ada yang terluka. 3 saudaranya mencari – cari dan akhirnya menemukannya dalam keadaan terluka, saudaranya mulai mengolok-olok anak elang tersebut ada yang mengatakan *“kamu itu tolol, kamu itu bodoh, kamu itu ayam mana mungkin bisa terbang”* dan anak elang itu mulai berdiri dan pergi pulang dengan 3 saudaranya, kemudian ibunya menghampirinya dan berkata *“nak kamu itu anak ibu, dan ibu ini adalah ayam otomatis kamu juga ayam, jangan berharap bisa terbang seperti burung yak arena itu tidak mungkin”*. Dan anak elang itu menunduk sambil mendengarkan perkataan ibunya. 2 hari terlewati tanpa ia mencoba untuk terbang seperti sebelumnya, dan datang pagi yang cerah kemudian

anak elang itu mulai terpikir lagi untuk terbang, ia mulai lagi mencoba terbang seperti hari-hari sebelumnya. Ia mulai mengasingkan diri dari para saudara lebih jauh lagi ketimbang sebelumnya. Ia sudah menemukan tempat lebih tinggi dan ia bertekad untuk bisa terbang kemudia ia langsung melompat dan akhirnya ia jatuh lagi, ia kesakitan setelah melompat tadi. Ia minggir dan berteduh di bawah pohon dan tiba-tiba semua saudaranya datang dan bertanya kepada anak elang itu “kamu kenapa kok luka seperti ini?” Tanya saudaranya, anak elang itu hanya diam. Semua saudaranya mengolok-olok anak elang tersebut dan pada akhirnya ia sudah berpikir mengenai dirinya bahwa ia adalah anak ayam dan sampai kapanpun ia tidak akan bisa terbang di langit tetapi selamanya ia akan hanya bisa berjalan di atas bumi. Kemudian sampai anak elang itu mati ia hanya bisa berjalan di atas bumi dan ia tidak bisa terbang dan tidak mencoba terbang sekalipun.

10. **Kisah pohon di Solomon.** Ada salah satu kebiasaan yang ditemui pada penduduk yang tinggal di sekitar kepulauan Solomon, yang letaknya di Pasifik Selatan, yakni meneriaki pohon. Kebiasaan ini ternyata mereka

lakukan apabila terdapat pohon dengan akar-akar yang sangat kuat dan sulit untuk dipotong dengan kapak. Inilah yang mereka lakukan, jadi tujuannya supaya pohon itu mati.

Caranya adalah, beberapa penduduk yang lebih kuat dan berani akan memanjat hingga ke atas pohon itu. Lalu, ketika sampai di atas pohon itu bersama dengan penduduk yang ada di bawah pohon, mereka akan berteriak sekuat-kuatnya kepada pohon itu. Mereka lakukan teriakan berjam-jam, selama kurang lebih empat puluh hari.

Dan, apa yang terjadi sungguh menakjubkan. Pohon yang diteriaki itu perlahan-lahan daunnya akan mulai mongering, dan setelah itu dahan-dahannya juga mulai akan rontok dan perlahan-lahanpohon itu mati dan demikian mudahlah ditumbangkan.

11. **Tukang tambal ban.** Pernah tidak terpikirkan bahwa tukang tambal ban ini salah satu wujud kreatif yang sederhana? Mereka yang dapat menjadikan ban bisa dipakai lagi tanpa mengganti ban baru pada sepeda motor. Kebetulan saya punya teman yang asalnya dari Malaysia dan ia pernah cerita bahwa di Negeranya tidak ada tukang tambal ban seperti di Indonesia, jadi

kalau ban yang lagi bocor mereka langsung menggantinya dengan ban yang baru.

12. **Abu Nawas.** Suatu ketika ada sebuah kerajaan yang begitu maju dan sejahtera, dan kemudian di situ ada salah satu seorang pemuda yang terkenal begitu cerdas. Pemuda tersebut sangat dekat sekali dengan raja, dan suatu ketika ada salah satu teman dari pemuda ini bercerita bahwa dalam kerajaan ini ada peraturan baru yang ditetapkan oleh raja yaitu barang siapa yang membelakangi raja atau memantati raja akan dikenakan hukuman karena itu sudah dianggap penghinaan. Dan teman dari pemuda ini ingat bahwa dia memiliki teman yang cerdas yaitu pemuda tersebut, ia bernama Abu Nawas. Kemudian teman dari Abu Nawas ini menantang ia untuk memantati sang Raja asalkan Abu Nawas tidak dikenakan hukuman. "*Bagaimana?*" Tanya temannya. "*Boleh, saya berani*" jawab Abu Nawas. Kemudian ia berpikir bagaimana caranya ya, ia terus berpikir. Dan kemudian ia memang sangatlah cerdas sehingga menemukan cara tersebut.

Suatu ketika kerajaan ini ada acara begitu besar yang dihadiri tokoh-tokoh yang penting. Ketika disetiap acara Abu Nawas selalu duduk didekat Raja yang

berada di depan para tamu undangan. Ia selalu ada di tempat khusus yang berkarpet. Kemudian ketika itu sang Raja mencari Abu Nawas yang biasanya sudah berada di depan bareng dengan Raja. Ia tiba-tiba lewat dan dipanggil sang Raja *“hai Abu Nawas kenapa kamu tidak duduk di sini? Ayo kesini duduk di karpet ini!”* Abu Nawas menjawab *“tidak Raja, saya sementara duduk di sini saja dulu, toh saya juga duduk di karpet juga”*, Sang Raja bingung dan bertanya *“loh emangnya dimana ada karpet?”*, tiba-tiba Abu Nawas mellihatkan pantatnya yang sudah ada jahitan karpet kepada Raja. Seketika teman Abu Nawas heran dan berpikir *“memang Abu Nawas cerdas orangnya”* sambil menggeleng kepala.

13. Ada tips dari saya mengenai memunculkan dan mengembangkan kreativitas pada diri yaitu : Rasa ingin tahu tinggi dan percaya diri. Dari 2 tips tersebut sangatlah penting untuk menunjang perkembangan kreativitas yang ada dalam diri.
14. Dan pada akhir pelatihan ini semua peserta diberi sebuah cerita bebas dari pemateri dan kemudian dipotong pada tengah-tengah cerita tersebut, lalu peserta disuruh untuk meneruskan cerita itu tadi

semaunya dan sekreatif mungkin dan disuruh memberi ending cerita.

15. Peserta diberi tugas oleh pemateri untuk menuliskan rancangan hidup pada dirinya. Hal ini menuntut kekreativitasan peserta dalam berpikir kreatif.

2. Tahap Penyajian Hasil

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh teknik *storytelling* terhadap peningkatan kreatifitas siswa di MA Ma'arif Udanawu Blitar. Maka peneliti melakukan penyebaran angket sesuai dengan kesepakatan responden yang mengikuti pelatihan dan mau melakukan tugas. Dari penyebaran angket tersebut peneliti mentabulasikan data sehingga memungkinkan semua data dapat diketahui secara langsung.

Data tentang pengaruh teknik *storytelling* terhadap peningkatan kreativitas siswa di MA Ma'arif Udanawu Blitar diperoleh dari hasil angket yang terdiri dari 40 pertanyaan. Rincian pertanyaan tersebut adalah: 20 pertanyaan untuk mencari data tentang teknik *storytelling* (sebagai variabel X) dan 20 pertanyaan lainnya untuk mencari data kreativitas siswa (sebagai variabel Y).

Instrumen penelitian yang digunakan peneliti berupa angket/kuesioner dengan jenis *rating scale*. Jadi data yang

diperoleh tidak berupa kualitatif. Maksudnya responden tidak menjawab dengan pertanyaan senang atau tidak senang, setuju atau tidak setuju, pernah atau tidak pernah. Melainkan langsung berupa angka atau jawaban kuantitatif yang telah disediakan. Sehingga instrument kuesioner jenis *rating scale* ini tidak terbatas pada pengukuran sikap saja. Tetapi untuk mengukur persepsi responden terhadap fenomena lainnya. Sehingga jenis ini lebih fleksibel.¹

Namun setiap angka mempunyai keterangan untuk mempermudah responden. Berikut ini keterangan yang digunakan peneliti:

- 1 : Sangat tidak sesuai
- 2 : Kurang sesuai
- 3 : Sesuai
- 4 : Cukup sesuai
- 5 : Sangat sesuai

Untuk mempermudah peneliti dalam melanjutkan perhitungan atau dalam proses pengujian berikutnya, maka peneliti mentabulasikan data yang sudah diperoleh dari angket. Dan untuk mendeskripsikan hasil penelitian tentang pengaruh teknik *storytelling* terhadap peningkatan kreativitas siswa MA

¹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, hal. 98

Ma'arif Udanawu Blitar. Kemudian data yang sudah ditabulasikan lalu diuji validitas dan reabilitasnya.

1. Uji Validitas

Validitas atau kesahihan adalah menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur (*a valid measure if it successfully measure the phenomenon*). Misalkan, seseorang ingin mengukur berat suatu benda, maka berat ukur yang digunakan adalah timbangan. Setelah membuat kuesioner (instrument penelitian) langkah selanjutnya adalah menguji apakah kuesioner yang dibuat tersebut valid atau tidak.²

Jadi, uji validitas item adalah uji statistik yang digunakan untuk menentukan seberapa valid suatu item pertanyaan yang digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti.

Untuk menguji validitas data, peneliti menggunakan bantuan computer program *statistical package for the sosial science (SPSS) versi 16.0 for windows*. Untuk proses ini, akan digunakan uji korelasi *Pearson Product Moment*. Dalam uji ini, setiap item akan diuji relasinya

² Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hal.46

dengan skor total variabel yang dimaksud. Dalam hal ini masing-masing item yang ada di dalam variabel X dan Y akan diuji relasinya dengan skor total variabel tersebut.

Agar penelitian ini lebih teliti, sebuah item sebaiknya memiliki korelasi (r) dengan skor total masing-masing variabel $\geq 0,3$ ³ item yang punya r hitung $< 0,3$ akan disingkirkan akibat mereka tidak melakukan pengukuran secara sama dengan yang dimaksud oleh skor total skala dan lebih jauh lagi, tidak memiliki kontribusi dengan pengukuran atau malah mengacaukan.

Cara melakukan Uji Validitas dengan SPSS adalah:

1. Buat skor total masing-masing variabel.
2. Klik *Analyze > Correlate > Bivariate*.
3. Masukkan seluruh item variabel X ke *variables*.
4. Masukkan total skor variabel X ke *variables*.
5. *Ceklis Pearson ; Two Tailed ; Flag*.
6. Klik OK.
7. Lihat kolom terakhir. Nilai $\geq 0,3$.
8. Lakukan hal serupa untuk variabel Y.

³ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, hal. 134

Y18	Pearson																					
	Correlation	.000	.055	.475*	.555*	.452*	.315	.255	.034	.033	.310	.484*	.099	.143	.207	.415*	-.236	.410*	1	.201	.114	.498*
	Sig. (2-tailed)	1.000	.771	.008	.001	.012	.090	.174	.859	.864	.096	.007	.603	.450	.271	.023	.210	.024		.288	.547	.005
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y19	Pearson																					
	Correlation	.107	.015	-.041	.126	.172	.231	.212	.385*	.281	.122	.143	.048	.470*	.092	.285	.300	.319	.201	1	.322	.561*
	Sig. (2-tailed)	.575	.936	.830	.508	.364	.219	.261	.036	.133	.519	.451	.801	.009	.628	.127	.107	.086	.288		.083	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y20	Pearson																					
	Correlation	.372*	.063	.085	.361	.503*	.154	.258	.324	.296	.182	.274	.350	.167	.097	.088	.492*	.269	.114	.322	1	.690*
	Sig. (2-tailed)	.043	.739	.654	.050	.005	.417	.169	.081	.112	.336	.142	.058	.377	.608	.644	.006	.151	.547	.083		.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Total	Pearson																					
	Correlation	.517*	.234	-.051	.589*	.508*	.403*	.530*	.447*	.464*	.390*	.506*	.385*	.417*	.208	.262	.483*	.513*	.498*	.561*	.690*	1
	Sig. (2-tailed)	.003	.213	.790	.001	.004	.027	.003	.013	.010	.033	.004	.036	.022	.269	.162	.007	.004	.005	.001	.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

*. Correlation is significant at

the 0.05 level (2-tailed).

** Correlation is significant at

the 0.01 level (2-tailed).

Dari output di atas dapat diketahui valid tidaknya item bila koefisien korelasi sama dengan 0,3 atau lebih (paling kecil 0,3). Maka butir instrument dinyatakan valid. Hasilnya adalah sebagai berikut:

Table 3.3 Hasil Analisis Item Variabel X (Teknik *Storytelling*)

Nomor Item	Koefisien Korelasi	Keterangan
Item 3	0,594	Valid
Item 4	0,538	Valid
Item 5	0,338	Valid
Item 6	0,708	Valid
Item 7	0,398	Valid
Item 8	0,646	Valid
Item 9	0,402	Valid
Item 10	0,626	Valid
Item 12	0,626	Valid
Item 14	0,558	Valid
Item 16	0,511	Valid
Item 18	0,504	Valid
Item 19	0,541	Valid
Item 20	0,353	Valid

Dari data tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil uji validitas angket dengan variabel X dari 20 pertanyaan ternyata koefisien korelasi semua butir dengan skor di atas 0,3. Sehingga ada 6 butir instrument teknik *storytelling* dinyatakan tidak valid dan 14 butir instrument teknik *storytelling* dinyatakan valid. Butir yang mempunyai validitas tertinggi adalah item 6 dengan koefisien

korelasi 0,708 dan yang paling rendah adalah item 1 dengan koefisien korelasi - 0,200.

Adapun hasil validasi variabel Y secara terperinci sebagai berikut:

Table 3.4 Hasil Analisis Item Variabel Y (Peningkatan Kreativitas)

Nomor Item	Koefisien Korelasi	Keterangan
Item 1	0,517	Valid
Item 4	0,589	Valid
Item 5	0,508	Valid
Item 6	0,403	Valid
Item 7	0,530	Valid
Item 8	0,447	Valid
Item 9	0,464	Valid
Item 10	0,390	Valid
Item 11	0,506	Valid
Item 12	0,385	Valid
Item 13	0,417	Valid
Item 16	0,483	Valid
Item 17	0,513	Valid
Item 18	0,498	Valid
Item 19	0,561	Valid
Item 20	0,690	Valid

Dari data tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil uji validitas angket dengan variabel Y 4 butir instrument peningkatan kreativitas dinyatakan tidak valid dan 16 butir instrument peningkatan kreativitas dinyatakan valid.

2. Uji Reabilitas

Reabilitas adalah untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat ukur yang sama pula. Sehingga uji ini untuk menentukan reabilitas serangkaian item pertanyaan dalam keandalannya mengukur suatu variabel.

Dalam hal ini, peneliti menggunakan pengujian reabilitas dengan menggunakan alat ukur *Internal Consistency*, dilakukan dengan cara mencoba alat ukur cukup hanya sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu. Hasil analisis dapat digunakan untuk memprediksi reabilitas alat ukur. Pada penelitian pengujian dapat digunakan untuk mengevaluasi sumber variasi alat tes yang tunggal, diantara teknik yang digunakan adalah teknik *alpha cronbach* dan *split half method*.⁴

Peneliti menguji reliabilitas ini dilakukan dengan uji *Alpha Cronbach*. Rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut:

⁴ Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hal. 55

$$\alpha = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(\frac{S_r^2 - \sum S_i^2}{S_x^2} \right)$$

Note :

α = koefisien reabilitas *Alpha Cronbach*

K = Jumlah item pertanyaan yang di uji

$\sum S_i^2$ = Jumlah variasi Variasi skor item

SX^2 = Variasi skor-skor tes

Jika nilai alpha > 0,7 artinya reabilitas mencukupi (*sufficient reliability*) sementara jika > 0,80 ini mensugestikan seluruh item reliabel dan seluruh tes secara internal karena memiliki reabilitas yang kuat. Atau, ada pula yang memaknakannya sebagai berikut:

Jika alpha > 0,90 maka reabilitas sempurna

Jika alpha antara 0,70 – 0,90 maka reabilitas tinggi

Jika alpha antara 0,50 – 0,70 maka reabilitas moderat

Jika alpha < 0,50 maka reabilitas rendah

Reabilitas item diuji dengan melihat Koefisien Alpha dengan melakukan *Reability Analysis* dengan SPSS ver. 16.0 *for Windows*. Akan dilihat nilai *Alpha-Cronbach* untuk reabilitas keseluruhan item dalam satu variabel. Agar lebih teliti, dengan menggunakan SPSS, juga akan dilihat kolom *Corrected Item Total Correlation*.

Nilai tiap-tiap item sebaiknya $\leq 0,40$ sehingga membuktikan bahwa item tersebut dapat dikatakan punya reabilitas konsistensi internal. Item-item yang punya koefisien korelasi $< 0,40$ akan dibuang kemudian Uji Reabilitas item diulang dengan tidak menyertakan item yang tidak reliabel tersebut. Demikian terus dilakukan hingga Koefisien Reabilitas masing-masing item adalah $\leq 0,40$.

Cara Uji Reabilitas dengan SPSS:

1. Klik *Analyze > Scale > Reability Analyze*
2. Masukkan seluruh item Variabel X ke Items
3. Pastikan pada model terpilih alpha
4. Klik OK⁵

Tabel 3.5 *Case Processing Summary* dari Variable X

Case Processing Summary

	N	%
Cases Valid	30	100.0
Excluded ^a	0	.0
Total	30	100.0

a. *Listwise deletion based on all*

variables in the procedure.

⁵ <http://setabasri01.blogspot.com/2012/04/uji-validitas-dan-reliabilitas-item.html>.(diakses 5 Juni 2014)

Tabel 3.6 *Reliability Statistics* dari *Variable X***Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.707	15

Dari hasil penghitungan dengan menggunakan SPSS versi 1.60 *for windows* alpha menunjukkan angka 707, sehingga bisa disimpulkan bahwa reliabilitas setiap item pada instrument variabel X reliabilitasnya tinggi karena merujuk pada jika alpha antara 0,70-0,90 maka reliabilitas tinggi.

Tabel 3.7 *Case Processing Summary* dari *Variabel Y***Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. *Listwise deletion based on all*

variables in the procedure.

Tabel 3.8 *Reliability Statistics* dari *Variabel Y***Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.733	15

Dari hasil penghitungan dengan menggunakan SPSS versi 1.60 *for windows* alpha menunjukkan angka 733, sehingga bisa disimpulkan bahwa reliabilitas setiap item pada instrument variable Y reliabilitasnya tinggi karena merujuk pada jika alpha antara 0,70-0,90 maka reliabilitas tinggi