BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Pendekatan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif ini berupaya memberikan gambaran dengan menggunakan kata-kata dan angka atau menyajikan profil persoalan, klasifikasi jenis atau garis besar tahapan-tahapan untuk menjawab pertanyaan, siapa, kapan, di mana, dan bagaimana.⁴³ Penelitian ini bertujuan memperoleh informasi langsung dari sumber informasi berbentuk tes dan pedoman wawancara. Pendeskripsian dalam penelitian ini melalui pengumpulan data terkait analisis berpikir kreatif matematis siswa materi lingkaran menggunakan video pembelajaran dengan sistem daring di kelas MTs. Asy-Syafi'iyah Somosari Jepara. Dengan diperolehnya informasi yang dikumpulkan peneliti, penelitian kualitatif deskriptif ini akan dapat menjawab suatu pertanyaan dalam rumusan masalah.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati dalam suatu konteks tertentu yang dikaji dari sudut pandang yang utuh, komprehensif, dan holistik.⁴⁴ Sugiyono menyatakan penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berdasarkan pada filsafat postpositivesme, dipakai untuk mengkaji kondisi obyek alamiah (lawan dari eksperimen) dengan maksud menafsirkan kenyataan yang terjadi, dimana instrumen kunci terletak pada peneliti, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowbaal*, teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan *ouput*-nya lebih menekankan *makna* dari pada *generalisasi*.⁴⁵

⁴³ Amir Hamzah, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2019),31

⁴⁴ Amir Hamzah, *Ibid*, 35

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandug: Alfabeta,cv, 2010), 15.

B. *Setting* Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MTs. Asy-Syafi'iyah Somosari Batealit Jepara. Terdapat beberapa alasan peneliti memilih *setting* tersebut. *Pertama*, berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika disekolah tersebut menerapkan pembelajaran dalam jaringan dengan menggunakan video. *Kedua*, terbukanya guru dimana guru yang sangat responsif dan antusias dalam memberikan informasi yang peneliti butuhkan dalam penelitian ini. *Ketiga*, *setting* penelitian terjangkau sehingga mampu meminimalisir waktu dan biaya dalam penelitian.

C. Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa dalam kelas penelitian yaitu siswa kelas VIII MTs. Asy-Syafi'iyah Somosari Batealit Jepara sebanyak 29 siswa tahun ajaran 2020/2021.

D. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi 2 bagian, yaitu:

1. Sumber data primer

Sumber data primer adalah sumber data yang memberikan informasi/data secara langsung kepada pengumpul data.⁴⁶ Menurut Saifuddin Azwar, data primer atau data tangan pertama merupakan informasi/data yang didapat secara langsung dari subyek penelitian, dimana data tersebut diperoleh dengan mengenakan alat pengukuran atau pengambilan data secara langsung pada subyek penelitian sebagai informasi yang dicari.⁴⁷ Dalam penelitian ini alat pengambilan data yang digunakan adalah tes tertulis dan wawancara kepada siswa kelas VIII MTs. Asy-Syafi'iyah. Pengambilan subyek memakai *purposive sampling*. Sugiyono mengatakan *purposive sampling*

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta,cv, 2010), 308

⁴⁷ Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), 91

adalah teknik pengambilan subyek untuk mendapatkan informasi yang dicari dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini, seperti orang tersebut dianggap orang yang paling tahu mengenai informasi yang dicari, atau mungkin orang tersebut penguasa sehingga memudahkan peneliti menelusuri obyek atau kenyataan sosial yang diteliti.⁴⁸

2. Sumber data sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang memberikan informasi/data secara tidak langsung kepada pengumpul data tetapi lewat orang lain atau dokumen.⁴⁹ Menurut Saifuddin Azwar, data sekunder atau data tangan kedua, merupakan informasi/data yang didapat dari pihak lain, yakni informasi/data yang didapat peneliti tidak langsung dari subyek penelitian. Data laporan dan data dokumentasi yang tersedia adalah bentuk data sekunder.⁵⁰ Dalam penelitian ini guru matematika kelas VIII MTs. Asy-Syafi'iyah Somosari menjadi sumber data sekunder dengan alat pengambilan data yang digunakan yaitu wawancara terkait kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Selain itu, dokumen terkait sekolah dari tempat penelitian juga menjadi sumber data sekunder.

E. Teknik Pengumpulan Data

Tujuan dari penelitian adalah memperoleh data. Oleh karena itu, teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Tes

Dalam penelitian ini, tes yang digunakan adalah tes untuk menganalisis kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Tes adalah beberapa persoalan yang memerlukan jawaban atau asumsi, sehingga jawaban

⁴⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta,cv, 2010), 300

⁴⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta,cv, 2010), 308-309

⁵⁰ Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), 91

atau asumsi tersebut nantinya dijadikan tolak ukur tingkatan keahlian seseorang atau menguak aspek tertentu dari orang yang dikenai tes.⁵¹ Dengan adanya tes tertulis kemampuan berpikir kreatif matematis berdasarkan indikator berpikir kreatif, maka akan dapat diketahui hasil pencapaian dari sumber informasi yang diperoleh melalui proses belajar mengajar menggunakan video pembelajaran dengan sistem daring dan dengan tes dapat mengungkapkan secara verbal apa yang ada dipikirkan siswa saat merampungkan soal tes.

Sebelum soal diteskan, terlebih dahulu soal tes tertulis harus melewati penilaian kevalidan dari validator ahli. Setelah itu soal diuji cobakan dan dianalisis. Setelah soal dinyatakan valid, soal tersebut akan diteskan kepada subjek.

Penilaian kevalidan soal penelitian berbentuk uji tertulis (uraian) divalidasi dengan validasi ahli (dosen ahli) supaya instrumennya valid serta informasi yang diperoleh sesuai harapan. Validasi ini dilakukan dengan pertimbangan: (1) kesesuaian soal dengan kompetensi dasar dan indikator, (2) kesesuaian soal dengan indikator berpikir kreatif matematis siswa menurut Munandar, (3) ketepatan pemakaian kata ataupun bahasa, (4) kejelasan yang dikenal serta ditanyakan. Ada pula tampilan lembar validasi serta rubrik evaluasi bisa dilihat pada lampiran. Adapun kriteria hasil penilaian instrumen tes kemampuan berpikir kreatif adalah sebagai berikut:

- $9 \leq \bar{x} \leq 18$: Tidak Baik (Tidak dapat digunakan)
- $19 < \bar{x} \leq 27$: Kurang Baik (Dapat digunakan dengan revisi besar)
- $28 < \bar{x} \leq 36$: Baik (dapat digunakan dengan revisi kecil)
- $37 < \bar{x} \leq 45$: Sangat baik (dapat digunakan tanpa revisi)

Instrumen tes berpikir kreatif dapat digunakan apabila hasil penilaian dari validator adalah valid (baik) atau sangat valid (sangat baik). Adapun hasil validasi tes

⁵¹ Baso Intang Sappaile, "Konsep Instrumen Penelitian Pendidikan", *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, no. 066 (2007): 4.

kemampuan berpikir kreatif matematis dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Hasil Validasi Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

No	Indikator yang dinilai	Penilaian		
		Validator		
		I	II	III
1.	Maksud soal dirumuskan dengan singkat dan jelas	3	4	4
2.	Kesesuaian soal dengan indikator	5	4	5
3.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia.	4	5	5
4.	Bahasa yang digunakan komunikatif	4	5	5
5.	Kejelasan perintah pada setiap soal.	3	4	4
6.	Format instrumen menarik.	4	4	4
7.	Alokasi waktu sesuai dengan banyaknya pertanyaan.	4	3	5
8.	Makna kalimat pertanyaan sudah tepat.	3	5	5
9.	Pertanyaan bisa digunakan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif matematis berdasarkan indikator berpikir kreatif.	5	5	5
Skor Total		35	39	42
Rata-rata		38,7		

Berdasarkan tabel di atas hasil validasi tes kemampuan berpikir kreatif matematis mendapat rata-rata 38,7 maka dapat dikatakan bahwa tes berpikir kreatif matematis tersebut sangat baik (sangat valid). Sehingga instrumen tes kemampuan berpikir kreatif matematis tersebut dapat digunakan oleh peneliti. Dari hasil validasi yang oleh validator ahli untuk soal tes yang akan diujicobakan validator memberi saran untuk menambah satu soal untuk setiap indikator berpikir kreatif untuk menghindari butir soal yang kemungkinan setelah dianalisis termasuk soal yang tidak valid. Untuk itu peneliti mengikuti saran yang diberikan oleh validitor ahli. Terkait instrumen tes kemampuan berpikir kreatif lebih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Setelah melalui tahap validasi oleh validator ahli, instrumen tes tersebut diujicobakan terlebih dahulu. Kemudian dianalisis yang meliputi validitas butir soal, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda.

Pertama, validitas merupakan suatu ukuran sejauh mana ketepatan dan kecermatan instrumen dalam melakukan fungsi ukurnya benar-benar mengukur apa yang ingin diukur. Validitas suatu instrumen dibagi menjadi empat bagian yaitu validitas isi, konstruk, konkruen, dan prediksi.⁵² Adapun yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi.

Untuk mengukur validitas butir soal tes dapat menggunakan rumus korelasi *product moment* yang dikemukakan Arikunto sebagai berikut:⁵³

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

Keterangan:

N : Banyak peserta tes.

X : Skor butir soal.

Y : Skor total.

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel x dan y.

Setelah menghitung r_{xy} , maka hasil perhitungan r_{xy} dikorelasikan dengan r_{tabel} dengan tingkat signifikansi 5%. Jika $r_{xy} > r_{tabel}$ maka butir soal dikatakan valid. Berdasarkan perhitungan validitas uji coba tes berpikir kreatif matematis dari 8 butir soal, butir soal yang dinyatakan valid adalah semua butir soal, yaitu 8 butir soal dengan tingkat valid yang berbeda-beda. Hasil dari perhitungan analisis validitas dapat dilihat pada lampiran 3.

Kedua, realibilitas merupakan ketepatan atau keajegan hasil yang diperoleh dari suatu pengukuran.

⁵² Ali Hamzah, *Evaluasi Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), 216

⁵³ Ali Hamzah, *Ibid*, 221-222

Realibilitas soal tes dianalisis menggunakan rumus *Alpha Crownbach*.⁵⁴

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \alpha_b^2}{\alpha_t^2} \right)$$

Dengan varians $\alpha_t^2 = \frac{\sum X^2 - (\sum X)^2}{n}$

- r_{11} : nilai reliabilitas
- k : banyaknya item pertanyaan
- $\sum \sigma_b^2$: jumlah varians butir
- σ_t : varians total
- x : skor tiap soal
- n : banyaknya siswa

Setelah didapatkan r_{11} , kemudian dibandingkan dengan nilai *r product moment* dengan tingkat signifikansi 55. Apabila $r_{11} > r_{tabel}$ maka soal tersebut reliabel. Hasil perhitungan uji coba tes berpikir kreatif matematis, reliabilitas soal tes uraian yaitu $r_{11} = 0,858$ dan $r_{tabel} = 0,404$, maka soal tes berpikir kreatif tersebut dinyatakan reliabel. Perhitungan reliabilitas selengkapny dapat dilihat pada lampiran 3.

Ketiga, tingkat kesukaran. Tingkat kesukaran didapat dari perhitungan persentase siswa yang dapat menjawab benar soal yang diberikan. Semakin siswa dapat menjawab soal dengan benar, maka semakin mudan soal itu. Sebaliknya, semakin sedikit siswa yang dapat menjawab soal dengan benar, maka semakin sulit soal itu.⁵⁵ Taraf kesukaran soal tes dapat dicari dengan rumus:

$$\text{Tingkat kesukaran} = \frac{\text{mean}}{\text{skor maksimal}}$$

Dengan $\text{mean} = \frac{\text{jumlah skor peserta tes pada suatu butir soal}}{\text{jumlah peserta tes}}$

Tolak ukur untuk menginterpretasikan taraf kesukaran tiap butir soal dapat digunakan kriteria sebagai berikut:

⁵⁴ Ali Hamzah, *Ibid*, 233

⁵⁵ Ali Hamzah, *Ibid*, 233

Tabel 3.2 Klasifikasi Interpretasi Taraf Kesukaran

Nilai	Interpretasi
TK = 0,00	Sangat sukar
0,00 < TK ≤ 0,30	Sukar
0,30 < TK ≤ 0,70	Sedang
0,70 < TK ≤ 1,00	Mudah
TK = 1,00	Sangat Mudah

Tingkat kesukaran soal tes yang digunakan dalam penelitian adalah soal yang memiliki tingkat kesukaran sedang dan sulit. Dari hasil perhitungan uji coba soal, 7 butir soal dinyatakan sedang, yaitu butir 1, 2, 3, 4, 6, 7, dan 8, sedangkan 1 butir soal dinyatakan sukar/sulit yaitu butir 5. Perhitungan kesukaran soal selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 3.

Keempat, daya pembeda. Daya beda butir soal merupakan butir soal tersebut dapat membedakan kemampuan individu siswa. Karena butir soal yang didukung oleh potensi daya beda yang baik akan mampu membedakan siswa yang memiliki kemampuan tinggi dengan kemampuan siswa yang memiliki kemampuan rendah. Menghitung daya pembeda soal dapat dilakukan dengan rumus;

$$D = \frac{\bar{X}_A - \bar{X}_B}{\text{Skor maksimum}}$$

Keterangan:

D : Daya Pembeda

$\bar{X}_A$: Rata-rata skor kelompok atas

$\bar{X}_B$: Rata-rata skor kelompok bawah

Kategori interpretasi skor yang diperoleh dari rumus tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Klasifikasi Interpretasi Daya Pembeda

Nilai	Interpretasi
DP ≤ 0,00	Sangat Jelek
0,00 < DP ≤ 0,20	Jelek
0,20 < DP ≤ 0,40	Cukup
0,40 < DP ≤ 0,70	Baik
0,70 < DP ≤ 1,00	Sangat Baik

Butir soal yang digunakan dalam penelitian ini adalah butir soal yang memiliki daya beda cukup, baik atau sangat baik. Dari hasil perhitungan uji coba soal, 5 butir soal memiliki daya beda cukup, yaitu butir soal 1, 2, 4, 6, dan 8. Sedangkan butir soal 3, 5, dan 7 memiliki daya beda jelek. Untuk melihat lebih lengkapnya perhitungan daya beda dapat dilihat pada lampiran 3.

Dari hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli dan analisis perhitungan validitas, realibilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda butir soal, peneliti menggunakan 4 soal untuk diteskan kepada subjek yaitu satu soal untuk tiap indikator berpikir kreatif matematis. Butir soal yang digunakan adalah butir 2, 4, 5, dan 8.

2. Wawancara

Wawancara merupakan sebuah dialog antara dua orang atau lebih dimana peneliti mengajukan berbagai pertanyaan kepada seorang atau sekelompok subyek untuk dijawab.⁵⁶ Bentuk wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semi struktur. Tujuan wawancara ini adalah untuk mengetahui informasi yang lebih mendalam tentang subyek yang diteliti mengenai kemampuan berpikir kreatif matematis siswa materi lingkaran menggunakan video pembelajaran dengan sistem daring.

Peneliti sebelum melakukan wawancara terhadap subjek, terlebih dulu peneliti membuat pedoman wawancara. Kemudian pedoman wawancara divalidasi oleh ahli (dosen/guru ahli) serta pula atas pertimbangan guru mata pelajaran supaya instrumennya valid serta informasi yang diperoleh sesuai harapan. Validasi ini dilakukan dengan pertimbangan: (1) kesesuaian isi atau materi, (2) kontuksi, (3) bahasa yang digunakan. Ada pula tampilan lembar validasi serta rubrik evaluasi bisa dilihat pada lampiran. Adapun kriteria hasil penilaian instrumen pedoman wawancara kemampuan berpikir kreatif adalah sebagai berikut:

$6 \leq \bar{x} \leq 12$: Tidak Baik (Tidak dapat digunakan)

⁵⁶ Sudarwan Danim, *Menjadi Peneliti Kualitatif*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2002), 130

$12 < \bar{x} \leq 18$: Kurang Baik (Dapat digunakan dengan revisi besar)

$18 < \bar{x} \leq 24$: Baik (dapat digunakan dengan revisi kecil)

$24 < \bar{x} \leq 30$: Sangat baik (dapat digunakan tanpa revisi)

Instrumen pedoman wawancara berpikir kreatif dapat digunakan apabila hasil penilaian dari validator adalah baik atau sangat baik. Adapun hasil validasi pedoman wawancara kemampuan berpikir kreatif matematis dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Hasil Validasi Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian Validator		
		I	II	III
1.	Kesesuaian isi/materi	9	10	9
2.	Kontruksi	8	9	10
3.	Bahasa	10	10	10
Skor Total		27	29	29
Rata-rata		28,333		

Berdasarkan tabel di atas hasil validasi pedoman wawancara kemampuan berpikir kreatif matematis mendapat rata-rata 28,333 maka dapat dikatakan bahwa pedoman wawancara kemampuan berpikir kreatif matematis tersebut sangat baik. Sehingga instrumen pedoman wawancara kemampuan berpikir kreatif matematis tersebut dapat digunakan oleh peneliti. Untuk melihat lebih lengkapnya instrumen pedoman wawancara kemampuan berpikir kreatif dapat dilihat pada lampiran.

3. Dokumen

Dalam penelitian ini, selain teknik observasi dan wawancara, peneliti juga menggunakan teknik dokumen. Dokumen merupakan catatan kejadian yang sudah terjadi. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.⁵⁷ Bentuk

⁵⁷Sugiyono, *Ibid*, hlm 329.

dokumen yang dipakai dalam penelitian ini ialah berupa daftar nama siswa, hasil pekerjaan siswa, dan foto selama penelitian berlangsung. daftar nama siswa diperoleh dari guru matematika MTs. Asy-Syafi'iyah Somosari, hasil pekerjaan siswa didapatkan dari siswa yang telah mengerjakan soal tes materi lingkaran yang sesuai indikator berpikir kreatif matematis, dan foto sebagai dokumentasi diperoleh dari proses penelitian terjadi. Dengan didukung oleh dokumen tersebut, hasil penelitian dari tes dan wawancara akan lebih kredibel atau dapat dipercaya.

F. Pengujian Keabsahan Data

Melakukan uji keabsahan data salah satunya dapat dilakukan dengan teknik *credibility* (kredibilitas) data. Uji kepercayaan (kredibilitas) terhadap data hasil penelitian kualitatif diantaranya dilakukan dengan memperpanjang pengamatan, meningkatkan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, analisis kasus negatif, dan *member check*.⁵⁸ Dalam penelitian ini menggunakan triangulasi. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini adalah sebagai pengecekan data yang diperoleh dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu (triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu).⁵⁹ Dengan demikian, triangulasi dalam penelitian ini adalah membandingkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif matematis dengan data hasil wawancara terkait permasalahan yang dicari. Sehingga data yang didapatkan akan lebih konsisten, tuntas dan pasti saat menggunakan metode triangulasi dalam pengumpulan data.⁶⁰

G. Teknik Analisis Data

Proses selanjutnya setelah data terkumpul kemudian data dianalisis. Sugiyono menyatakan analisis data adalah proses mencari, mengolah, dan menyusun secara sistematis

⁵⁸ Sugiyono, *Ibid*, 368.

⁵⁹ Sugiyono, *Ibid*, 372.

⁶⁰ Sugiyono, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif , Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 332

sejumlah data yang dikumpulkan berupa hasil catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi, dengan mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dikaji, dan membuat kesimpulan yang dapat dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.⁶¹ Menurut Miles dan Huberman dalam sugiyono bahwa ada tiga aktivitas yang dilakukan dalam analisis data kualitatif yaitu *data reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data), dan *concluding drawing/verification*.⁶² Analisis data dalam penelitian ini diambil dari hasil tes dan wawancara proses berpikir kreatif matematis materi lingkaran dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Reduksi data berarti proses menyeleksi, memfokuskan, meringkas hal-hal pokok, mencari tema dan pola serta membuang yang tidak perlu.⁶³

Langkah-langkah reduksi dalam penelitian ini adalah:

- 1) Mengoreksi hasil pekerjaan siswa dari tes tertulis yang diberikan, kemudian dikelompokkan hasilnya sesuai level tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis (TKBKM).
- 2) Hasil pekerjaan siswa yang sudah dikelompokkan sesuai dengan level TKBKM-nya untuk menentukan siswa yang dijadikan responden dalam wawancara mendalam dan juga peneliti mencatat garis besar dalam wawancara nantinya.
- 3) Mengolah hasil wawancara menjadi data tertulis yang siap digunakan.

b. *Data Display* (Penyajian Data)

Langkah kedua dalam analisis data yaitu *data display* (penyajian data). Penyajian data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dalam bentuk

⁶¹Sugiyono, *Ibid*, 335.

⁶² Sugiyono, *Ibid*, 337.

⁶³ Sugiyono, *Ibid*, 338.

bagan, uraian singkat, *flowchart*, hubungan antar kategori dan sejenisnya. Namun yang sering digunakan dalam menyajikan data penelitian kualitatif adalah dengan teks yang sifatnya naratif.⁶⁴ Pada tahap penyajian data dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Menyajikan hasil tes pekerjaan siswa sesuai subyek yang dipilih untuk dijadikan responden dalam wawancara.
 - 2) Menyajikan hasil transkrip wawancara antara peneliti dengan subyek peneliti, serta dokumentasi penelitian berupa foto atau gambar yang diambil pada saat penelitian berlangsung.
- c. *concluding drawing/verification*

Setelah mereduksi dan menyajikan data, langkah selanjutnya yaitu *concluding drawing/verification* (penarikan kesimpulan/verifikasi). Dalam penelitian ini penarikan kesimpulan/verifikasi yaitu dengan menyesuaikan atau mengaitkan hasil pekerjaan siswa dan wawancara serta teori-teori yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan video pembelajaran matematika dengan sistem daring.

Penarikan kesimpulan atau verifikasi akan kredibel jika didukung dengan bukti-bukti yang valid dan konsisten. Dengan demikian kesimpulan yang dibuat dalam penelitian kualitatif ini bisa menjawab rumusan masalah yang telah peneliti rumuskan sebelumnya.⁶⁵ Rumusan masalah dalam penelitian ini akan terjawab dari hasil perbandingan analisis hasil tes pekerjaan siswa dengan hasil wawancara sehingga dapat mengetahui bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa materi lingkaran menggunakan video pembelajaran dengan sistem daring di MTs. Asy-Syafi'iyah Somosari.

⁶⁴ Sugiyono, *Ibid*, 341.

⁶⁵ Sugiyono, *Ibid*, 345.