

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Sampel Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian mengambil lokasi di SMP PGRI 2 Kota Bandung jalan Ciumbuleuit Atas No. 48 Bandung. Penelitian di SMP PGRI 2 Kota Bandung ini berdasarkan pertimbangan sebagai berikut.

- a. Salah satu contoh SMP yg sudah menjalankan program bimbingan dan konseling.
- b. Belum adanya layanan khusus di SMP PGRI 2 ini untuk mengembangkan kreativitas belajar siswa baik dari pihak wali kelas maupun dari layanan bimbingan dan konselingnya.

2. Subjek Penelitian

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP PGRI Kota Bandung pada tahun ajaran 2011-2012. Responden kelas VIII dipilih karena dianggap telah memiliki pengalaman belajar sehingga dapat menjawab setiap pernyataan pada angket mengenai kreativitas belajar.

Tabel 3.1
Tabulasi Jumlah Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa
VIII A	21 siswa
VIII B	21 siswa
Jumlah	42 siswa

Secara operasional, penentuan jumlah sampel dilakukan dengan menggunakan patokan yang dikemukakan oleh Arikunto (1998: 120) yang menyatakan bahwa: “apabila populasinya kurang dari 100 orang, maka seluruhnya dijadikan sampel sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Sedangkan jika populasinya besar dapat diambil antara 10-15% atau lebih tergantung dari kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga, dan dana”. Dari asumsi tersebut, maka penelitian mengambil sampel adalah keseluruhan siswa kelas VIII SMP PGRI 2 Kota Bandung yang berjumlah 42 orang.

B. Desain Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif dalam penelitian disini adalah suatu proses menemukan data mengenai gambaran pencapaian kreativitas belajar siswa kelas VIII SMP PGRI 2 Kota Bandung melalui pengembangan instrument (angket) kreativitas belajar dengan mengacu kepada definisi operasional variabel. Penggunaan pendekatan kuantitatif didasarkan pada alasan bahwa penelitian ini memerlukan pengukuran dalam bentuk angka-angka sehingga diperoleh persentase mengenai gambaran pencapaian kreativitas belajar siswa kelas VIII SMP PGRI 2 Kota Bandung.

C. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif yang ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena mengenai kreativitas

belajar siswa kelas VIII SMP PGRI 2 Kota Bandung. Pelaksanaan metode deskripsi tidak terbatas pada pengumpulan data dan penyusunan data tetapi melibatkan proses mengolah, menganalisis, menafsirkan, dan menyimpulkan data hasil penelitian. Hasil dari penelitian mengenai kreativitas belajar siswa ini digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam membuat rumusan program bimbingan belajar untuk mengembangkan kreativitas belajar siswa kelas VIII SMP PGRI 2 Kota Bandung. Untuk menghasilkan rumusan program bimbingan belajar, meliputi dua tahapan kegiatan sebagai berikut.

1) Tahap pengidentifikasian, yaitu:

- a. Identifikasi tentang kreativitas belajar siswa kelas VIII melalui penyebaran angket kepada siswa.
- b. Identifikasi tentang layanan bimbingan belajar yang dibutuhkan siswa berdasarkan data hasil penyebaran angket kreativitas belajar.
- c. Identifikasi tentang sarana dan prasarana yang ada untuk menunjang pengembangan kreativitas belajar siswa melalui wawancara dan observasi.

2) Tahap pengembangan program hipotetik. Data hasil penyebaran angket kreativitas belajar memperlihatkan aspek-aspek mana saja yang masih harus dikembangkan. Berdasarkan data tersebut dikembangkan sebuah program hipotetik untuk mengembangkan kreativitas belajar.

D. Definisi Operasional Variabel

1. Kreativitas Belajar

Definisi operasional variabel kreativitas belajar siswa dalam penelitian ini dikembangkan dari instrumen Sastrawijaya (2009) yaitu kemampuan kreatif yang mencakup *fluency of thinking* atau kelancaran berpikir, *flexibility* atau keluwesan, *elaboration* atau memperinci dan *originality* atau keaslian, rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan serta selalu ingin mencari pengalaman baru siswa yang diungkap melalui pernyataan-pernyataan tentang keterampilan-keterampilan belajar yang meliputi mencatat, menghafal materi pelajaran, mempersiapkan diri menghadapi ujian, mengerjakan soal tes/ujian, mengatasi keletihan/kejenuhan, membangkitkan semangat/motivasi, gaya belajar, membaca, konsentrasi, mengerjakan PR, mengerjakan tugas, mengerjakan soal-soal latihan, bertanya pada teman, bertanya pada guru, mengatur jadwal belajar, tempat belajar yang baik, mencari sumber belajar, diskusi, menjawab pertanyaan dari guru, mempelajari materi-materi baru, ulangan, kegiatan ekstrakurikuler, bimbingan belajar, kursus, klub/kelompok tertentu dalam menyalurkan minat/hobi, dan penampilan saat ke sekolah.

Pernyataan-pernyataan dalam mengungkap kreativitas belajar siswa diberikan melalui angket dalam bentuk skala Guttman. Penggunaan angket ini bertujuan untuk mendapatkan jawaban yang tegas dari siswa mengenai kreativitas belajar.

2. Program Bimbingan Belajar untuk Mengembangkan Kreativitas Belajar Siswa

Adapun program bimbingan belajar untuk mengembangkan kreativitas pada siswa kelas VIII SMP PGRI 2 Kota Bandung tahun pelajaran 2011-2012 adalah suatu rencana kegiatan yang disusun secara sistematis, terarah, dan terpadu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan yaitu untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan yang mencerminkan ciri-ciri pribadi kreatif, yang mencakup banyaknya ide yang keluar dari pemikiran seseorang, kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan, kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan mengurai secara terinci, kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli, memiliki rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan, dan selalu ingin mencari pengalaman baru.

Adapun struktur program yang terdapat dalam program bimbingan belajar meliputi: (a) dasar pemikiran; (b) landasan empirik; (c) landasan formal program; (d) tujuan program; (e) komponen program; (f) sasaran program; (g) rencana operasional; (h) pengembangan tema; (i) personel; (j) waktu pelaksanaan; (k) sarana dan prasarana; (l) evaluasi dan tindak lanjut serta; (m) rincian satuan layanan bimbingan dan konseling. Dalam tiap satuan layanan bimbingan dan konseling terdiri dari: (a) aspek yang dikembangkan; (b) tema/topik; (c) indikator; (d) strategi layanan; (e) media; (f) waktu; (g) sasaran; (h) langkah kegiatan; (i) evaluasi; (j) tindak lanjut; dan (k) sumber.

E. Instrumen Penelitian

1. Kisi-Kisi Instrumen

Instrumen yang digunakan untuk mengungkap kreativitas belajar siswa adalah angket yang disusun berdasarkan definisi operasional variabel kreativitas belajar siswa. Dalam penelitian ini angket untuk mengungkap kreativitas belajar siswa menggunakan instrumen yang dikembangkan oleh Sastrawijaya (2009). Berikut ini adalah tabel kisi-kisi alat instrumen yang mengungkap kreativitas belajar siswa.

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Instrumen Kreativitas Belajar Siswa

Aspek	Sub Aspek	Indikator	Situasi	No Pernyataan
Kognitif	<i>fluency of thinking</i> atau kelancaran berpikir yaitu banyaknya ide yang keluar dari pemikiran seseorang	Mampu menemukan ide baru	Mencatat	1
			Menghafal materi pelajaran	2
			Mempersiapkan ujian	3
			Mengerjakan soal tes/ujian uraian	4
			Mengatasi keletihan/kejenuhan	5
			Membangkitkan motivasi belajar	6
			Membaca	7
			Gaya belajar	8
			Konsentrasi	9
			Mengatur waktu belajar	10
			Tempat belajar yang baik	11
		Memiliki wawasan yang luas	Mencatat	12
			Menghafal materi pelajaran	13
			Mempersiapkan ujian	14

			Mengerjakan soal tes/ujian	15	
			Uraian	16	
			Pilihan ganda	17	
			Mengatasi keletihan/kejenuhan	18	
			Membangkitkan motivasi/semangat belajar	19	
			Membaca	20	
			Gaya belajar	21	
			Konsentrasi	22	
			Mengatur waktu belajar	23	
			Tempat belajar yang baik	24	
<i>Flexibility</i> yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan	Memiliki banyak cara		Menghafal materi pelajaran	25	
			Mengerjakan soal tes/ ujian	26	
			a. Uraian	27	
			b. Pilihan ganda	28	
			Mengatasi keletihan/kejenuhan	29	
			Membangkitkan motivasi belajar	30	
			Gaya belajar	31	
		Tempat belajar yang baik	32		
	Tertantang melakukan hal yang berbeda		Mengerjakan PR	33	
			Mengerjakan soal-soal latihan	34	
	<i>Elaboration</i> yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan mengurai secara rinci	Mencari cara untuk mengembangkan ide		Bertanya pada teman	35
				Bertanya pada guru	36
				Mencari dari buku	37
			Mencari dari majalah	38	
		Mencari dari Koran	39		
		Mencari dari televise	40		
		Mampu mengembangkan ide orang lain	Diskusi	41	
		Menjawab pertanyaan dari guru	42		
		Mengerjakan soal-soal latihan	43		
	Mampu	Diskusi	44		

		mengembangkan ide sendiri secara rinci dan mendetail	Menjawab pertanyaan dari guru	43
			Mengerjakan soal-soal latihan	44
	<i>Originality</i> yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli	Menghasilkan ide yang tidak terpikirkan sebelumnya	Diskusi	45
			Menjawab pertanyaan dari guru	46
			Mengerjakan soal-soal latihan	47
		Tidak mengandalkan teman	Ulangan	48
			Mengerjakan PR	49
			Mengerjakan tugas	50
		Berani menyampaikan ide	Menjawab pertanyaan dari guru	51
			Diskusi	52
		Menjawab pertanyaan dari guru	53	
Afektif	Rasa ingin tahu	Memiliki rasa ingin tahu	Mencatat	54
			Mempersiapkan ujian	55
			Mengerjakan soal tes/ujian	56
			a. Uraian	
			b. Pilihan ganda	57
			Mengatasi keletihan/kejenuhan	58
			Membangkitkan motivasi belajar	59
			Membaca	60
			Gaya belajar	61
			Konsentrasi	62
			Mengatur waktu belajar	63
			Tempat belajar yang baik	64
		Senang mencoba hal-hal yang baru	Mencatat	65
			Menghafal materi pelajaran	66
			Mempersiapkan ujian	67
Mengerjakan soal tes/ujian	a. Uraian	68		
	b. Pilihan ganda	69		
	Mengatasi	70		

		keletihan/kejenuhan		
		Membangkitkan motivasi belajar	71	
		Membaca	72	
		Gaya belajar	73	
		Konsentrasi	74	
		Mengatur waktu belajar	75	
		Tempat belajar yang baik	76	
	Tidak sabar melakukan sesuatu	Belajar di kelas	77	
		Mengerjakan tugas	78	
		Mempelajari materi-materi baru	79	
		Ulangan	80	
Senang mengajukan pertanyaan	Berani bertanya	Pada teman	81	
		Pada guru	82	
	Mengetahui apa yang ingin disampaikan	Pada saat guru membuka sesi pertanyaan		83
				84
				85
	Besar keinginan untuk bertanya	Pada saat guru membuka sesi pertanyaan		86
			87	
Selalu ingin mencari pengalaman baru	Melakukan kegiatan lain di luar jam belajar	Bimbingan belajar	88	
		Kursus	89	
		Klub/kelompok tertentu dalam menyalurkan minat/hobi	90	
	Terlibat dalam organisasi	OSIS	91	
		Ekstrakurikuler	92	
	Senang melakukan hal yang tidak biasa	Penampilan ke sekolah	93	

2. Pedoman Skoring

Instrumen yang digunakan adalah dalam bentuk skala Guttman sebagai tipe skala untuk mengungkapkan kreativitas belajar siswa. Menurut Sugiyono (2009: 139), skala pengukuran dengan menggunakan Skala Guttman akan mendapatkan jawaban yang tegas. Sehingga diharapkan penggunaan angket dalam bentuk Skala Guttman ini mendapatkan jawaban yang tegas dari siswa mengenai kreativitas belajar.

Ane Diana Mulyati, 2012

Program Bimbingan Belajar Untuk Mengembangkan Kreativitas Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Instrumen dalam penelitian ini berbentuk pernyataan yang bersifat positif dan negatif dengan alternatif jawaban “Ya” dan “Tidak” (*force choice*). Dalam pelaksanaannya responden (siswa SMP) menjawab pernyataan dalam angket dengan membubuhkan tanda check (√) pada kolom “Ya” untuk jawaban ya atau pada kolom “Tidak” untuk jawaban tidak.

Penggunaan *force choice* ini untuk memperoleh gambaran yang tegas mengenai kreativitas belajar siswa. Jawaban “Ya” untuk pernyataan yang sesuai dengan diri siswa, dan jawaban “Tidak” untuk pernyataan yang tidak sesuai dengan diri siswa.

Pemberian skor akan bergantung pada pilihan jawaban siswa pada setiap pernyataan. Bila pernyataan diisi dengan jawaban “Ya” maka skor yang didapat adalah satu, sedangkan bila pernyataan diisi dengan jawaban “Tidak” maka skor yang didapat adalah nol seperti yang tertera dalam tabel 3.3

Tabel 3.3
Kriteria Penyekoran Angket Kreativitas Belajar Siswa

Pola Skor	
Ya	Tidak
1	0

F. Proses Pengembangan Instrumen

Instrumen pengungkap data dalam penelitian ini menggunakan angket kreativitas belajar siswa yang dikembangkan oleh Sastrawijaya (2009). Angket tersebut disusun dalam model skala dua (*force choice*) dengan jawaban ya atau tidak. Uji kelayakan angket untuk mengungkap kreativitas belajar Sekolah Menengah Pertama ini sudah di judgement oleh dosen ahli dari PPB FIP UPI.

Hasil uji kelayakan ini menjadi landasan penyempurnaan alat pengumpulan data yang kemudian dapat diuji keterbacaan kepada lima orang siswa kelas VIII SMP PGRI 2 Kota Bandung. Hasil uji keterbacaan diperoleh tidak didapat item pernyataan yang tidak dimengerti oleh siswa, sehingga tidak ada item pernyataan yang direvisi atau dibuang. Selanjutnya instrumen diuji cobakan (*try out*) kepada seluruh siswa kelas VIII SMP PGRI 2 Kota Bandung. Uji coba ini dimaksudkan untuk mengetahui ketetapan/kesahihan (*validity*) dan keterandalan (*reliability*) instrumen yang telah disusun dan akan digunakan penelitian. Adapun langkah yang dilakukan adalah dengan menguji validitas dan reliabilitas instrumen secara keseluruhan.

1. Validitas Instrumen

Suatu instrumen dikatakan valid jika instrumen dapat mengukur sesuatu dengan tepat apa yang hendak diukur (Muhidin & Abdurahman, 2007: 30). Dengan kata lain pengujian validitas instrumen dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat digunakan untuk mengukur apa yang akan diukur.

Dalam menguji validitas instrumen, tahapan perhitungannya adalah dengan menghitung koefisien korelasi biserial r_{pbis} , dengan menggunakan rumus seperti berikut.

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan :

- r_{pbis} = Koefisien korelasi point biserial
- M_p = Mean dari subjek-subjek yang menjawab betul item yang dicari Korelasinya dengan tes.
- M_t = Mean skor total

Ane Diana Mulyati, 2012

Program Bimbingan Belajar Untuk Mengembangkan Kreativitas Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- St = Standar deviasi skor total
 p = Proporsi subje yang menjawab item dengan benar
 q = Proporsi subjek yang menjawab item dengan salah (1-p)

(Arikunto, 2006: 283)

Langkah selanjutnya adalah menentukan df dengan cara mengurangi N dengan nr (2) untuk memperoleh nilai r_{tabel} pada taraf signifikan 5%. Kaidah keputusan menentukan valid atau tidaknya sebuah item berpatokan pada norma sebagai berikut ; jika $r_{pbis} > r_{tabel}$ berarti item yang dimaksud valid. Sebaliknya jika $r_{pbis} < r_{tabel}$ maka item yang dimaksud tidak valid.

Hasil perhitungan dengan rumus koefisien korelasi point biserial, item yang dinyatakan layak untuk digunakan 87 item dari 93 item. Adapun hasil uji validasi instrumen kreativitas belajar siswa dijelaskan dalam tabel 3.4.

Tabel 3.4
Hasil Uji Coba Validitas Angket Kreativitas Belajar
Siswa Kelas VIII SMP PGRI 2 Kota Bandung Tahun Pelajaran 2011-2012

Keterangan	Nomor item	Jumlah
Valid	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50,52,53,54,55,56,57,58,59,60,62,63,64,66,67,68,69,70,71,72,73,74,75,76,77,78,79,80,81,82,83,84,85,86,87,88,89,90,91,92.	87
Tidak Valid	20,34,51,61,65,92	6

2. Realibilitas Instrumen

Suatu instrumen pengukuran dikatakan variabel jika pengukurannya konsisten dan cermat akurat. Uji realibilitas ini dilakukakn dengan tujuan untuk mengetahui konsistensi dari instrument sebagai alat ukur, sehingga hasil suatu pengukuran dapat dipercaya (Muhidin & Abdurahman, 2007: 37).

Untuk menguji nilai reliabilitas dalam penelitian ini digunakan rumus dari Kuder Richardson-20 (KR-20) sebagai berikut.

$$r_{ii} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[\frac{V_t - \sum pq}{V_t} \right]$$

Keterangan :

r_{ii} = realibilitas instrumen

p = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ($q = 1 - p$)

$\sum pq$ = jumlah hasil perkalian antara p dan q

k = banyaknya item

V_t = varians total

Harga Varians Total dapat dicari dengan rumus :

$$V_t = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Keterangan :

V_t = varians total

$\sum X^2$ = jumlah kuadrat skor total

$(\sum X)^2$ = kuadrat jumlah skor total

N = jumlah responden

(Arikunto, 2006: 188)

Setelah harga r_{ii} diperoleh, kemudian dicocokkan dengan harga r pada tabel r product moment. Reliabilitas instrumen tes akan terbukti jika harga $r_{ii} > r_{tabel}$, dengan tingkat kepercayaan 95 %. Apabila harga $r_{ii} < r_{tabel}$, pada taraf signifikan diatas, maka instrumen tes tersebut tidak reliabel. Untuk lebih jelasnya Arikunto menjabarkan interpretasi reliabilitas sebagai berikut :

Tabel 3.5
Pedoman untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,80 – 1,00	Derajat keterandalan sangat tinggi
0,60 – 0,79	Derajat keterandalan tinggi
0,40 – 0,59	Derajat keterandalan cukup
0,20 – 0,39	Derajat keterandalan rendah
0,00 – 0,19	Derajat keterandalan sangat rendah

(Arikunto, 2006: 276)

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas, nilai ketetapan atau konsistensi tes adalah sebesar 0,77. Hal ini berarti tes memiliki ketetapan atau konsistensi yang tinggi, artinya instrumen yang digunakan sudah baik dan dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan melakukan penyebaran angket dengan menyebarkan angket kreativitas belajar pada siswa kelas VIII A dan VIII B SMP PGRI 2 Kota Bandung tahun pelajaran 2011-2012. Langkah-langkah yang dilakukan dalam melaksanakan pengumpulan data adalah sebagai berikut.

- 1) Mengecek siswa yang menjadi sampel dalam penelitian dan menjelaskan maksud kedatangan peneliti.
- 2) Menjelaskan secara singkat mengenai kreativitas belajar siswa.
- 3) Menjelaskan petunjuk pengerjaan angket kreativitas belajar kepada siswa, kemudian siswa mengisi angket.
- 4) Mengumpulkan angket kreativitas belajar setelah siswa selesai mengerjakan.

- 5) Mengecek ulang dan memeriksa kelengkapan identitas dan jawaban pada setiap lembar jawaban.

H. Analisis Data

Analisis data dilakukan dalam penelitian ini untuk menjawab beberapa pertanyaan penelitian mengenai gambaran umum kreativitas belajar siswa, serta bagaimana gambaran pencapaian kreativitas belajar siswa per aspek, sub aspek dan indikator. Keseluruhan proses analisis data kuantitatif ini menggunakan aplikasi *Software Microsoft Office Excel 2007*.

Untuk melihat gambaran umum kreativitas belajar siswa dilakukan pengelompokkan. Skor variabel peneliti menggunakan kriteria skor ideal menurut Rakhmat (Riduwan, 2008: 215)

$$X_{\text{ideal}} + Z (SD_{\text{ideal}})$$

Pengelompokkan sumber data peneliti ini dibagi kedalam tiga kategori yang didasarkan pada kriteria ideal dengan ketentuan sebagai berikut.

1. Kategori pertama berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau sebesar 0,73 kurva normal dengan $Z = +0,61$.
2. Kategori kedua berada pada luas daerah kurva sebesar 46% atau sebesar 0,72 kurva normal dengan $Z = -0,61$ sampai $Z = +0,61$.
3. Kategori ketiga berada pada luas daerah kurva sebesar 27% atau sebesar 0,73 kurva normal dengan $Z = -0,61$.

Hasil perhitungan dengan rumus diatas setelah diformulasikan kedalam konversi adalah:

Tabel 3.6
Kategori Gambaran Umum Kreativitas Belajar Siswa

Rentang	Kategori
$X \geq X_{id} + 0,61 \text{ sd}$	Tinggi
$X_{id} - 0,61 \text{ sd} < X < X_{id} + 0,61 \text{ sd}$	Sedang
$X \leq X_{id} - 0,61 \text{ sd}$	Rendah

Setiap kategori baik tinggi, sedang, dan rendah mengandung pengertian sebagai berikut.

1. Tinggi : Siswa mencapai tingkat perkembangan kreativitas belajar yang optimal pada setiap aspeknya (73-100%), dengan kata lain siswa pada kategori ini memiliki tingkat kreativitas belajar yang tinggi.
2. Sedang : Siswa mencapai tingkat perkembangan kreativitas belajar yang belum optimal pada setiap aspeknya (28-72%), dengan kata lain siswa pada kategori ini memiliki tingkat kreativitas belajar yang sedang.
3. Rendah : Siswa mencapai tingkat perkembangan kreativitas belajar yang kurang optimal pada setiap aspeknya (0-27%), dengan kata lain siswa pada kategori ini memiliki tingkat kreativitas belajar yang rendah.