

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Definisi Operasional

Pada penelitian ini terdapat beberapa istilah yang perlu dijelaskan secara operasional yaitu:

- 3.1.1 Integrasi *expressive writing* dalam pembelajaran perubahan lingkungan berbasis proyek merupakan *treatment* psikologi untuk mengurangi beban pikiran siswa sebelum dan selama kegiatan pembelajaran. *Expressive writing* dilakukan selama tiga kali dan disisipkan di awal pembelajaran, setelah sintaks monitoring proyek, dan setelah sintaks penilaian hasil.
- 3.1.2 Kreativitas siswa dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam mencurahkan semua pikiran kreativitasnya dalam bentuk produk yang dibuat. Kemampuan kreativitas siswa dapat diukur dengan menggunakan rubrik penilaian produk dan pertanyaan wawancara setelah itu dikaitkan dengan taksonomi kreativitas. Produk yang dihasilkan untuk melihat kemampuan kreativitas siswa berdasarkan materi perubahan lingkungan yang sedang dipelajari.
- 3.1.3 Efikasi Diri (*Self efficacy*) merupakan kepercayaan diri siswa terhadap kemampuan yang ada pada diri sendiri yang dapat berpengaruh pada kreativitas siswa. *Self Efficacy* ini diukur dengan menggunakan kuesioner (*rating scale*) dengan rentang 1-8. Tes *Self Efficacy* ini dilakukan di pertemuan ke-3 di akhir pembelajaran dan dilakukan di kelas kontrol dan juga eksperimen.

3.2 Subjek Penelitian

Pada penelitian ini, populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas X di salah satu sekolah negeri di Kota Bandung tahun ajaran 2023-2024 yang sedang melakukan pembelajaran perubahan lingkungan. Sedangkan sampel yang dibutuhkan yaitu dua kelas yang terpilih menjadi dua kelompok yakni kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Sampel diambil menggunakan teknik *purposive sampling* yakni sampel tidak diambil secara acak namun berdasarkan pertimbangan

tertentu. Kelompok sampel ditentukan berdasarkan diskusi dengan guru dengan mempertimbangkan jadwal pelajaran biologi serta berdasarkan pengalaman mengajar di sekolah tersebut pada saat P3K.

Pilihan kelompok sampel disepakati antara peneliti dengan guru biologi di sekolah dengan diasumsikan semua kelas X di salah satu sekolah di Kota Bandung memiliki kemampuan yang sama. Selain itu keadaan sosial ekonomi siswa kelas X dapat dikategorikan pada ekonomi menengah ke atas hal ini dapat dilihat berdasarkan gaya hidup, jenis *handphone* yang digunakan, pekerjaan orang tua, serta lingkungan tempat tinggal siswa. Berdasarkan hal tersebut didapatkan dua kelompok yang digunakan yakni kelas X-3 sebagai kelompok kontrol dan kelas X-10 sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah 30 siswa di setiap kelompok. Berikut rincian subjek penelitian yang digunakan.

Tabel 3.1 Rincian Subjek Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Siswa		Total Siswa
		L	P	
1.	Kelas Kontrol (X-3)	8	22	30
2.	Kelas Eksperimen (X-10)	10	20	30

3.3 Metode dan Desain Penelitian

3.3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimental dengan jenis penelitiannya *quasi experimental design* atau eksperimen semu. Pada kelas eksperimen diberikan suatu perlakuan dengan mengintegrasikan *expressive writing* dalam pembelajaran berbasis proyek. Sedangkan kelas kontrol dilaksanakan pembelajaran berbasis proyek tanpa mengintegrasikan *expressive writing*.

3.3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *non-equivalent post-test only control group desain*. Desain penelitian ini bertujuan untuk mengamati pengaruh pada kemampuan siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan, dan bukan untuk menganalisis peningkatan kemampuan siswa setelah

diberikan perlakuan (Cohen *et al.*, 2017). Dalam desain ini terdapat dua kelompok sebagai sampel yang terbagi menjadi kelompok kontrol dan eksperimen yang melakukan *post-test* untuk mengukur kemampuan kreativitas dalam bentuk produk dan kuesioner untuk mengukur *self efficacy* di akhir pertemuan. Kelompok eksperimen merupakan siswa yang diberi perlakuan dengan *expressive writing*, sedangkan kelompok kontrol tidak mendapat perlakuan tersebut.

Tabel 3.2 Desain Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Post-Test
Kontrol	O	P1,P2
Eksperimen	X	P1,P2

(Suhandri *et al.*, 2019)

Keterangan:

X : Pembelajaran berbasis proyek dengan *expressive writing*

O : Pembelajaran berbasis proyek tanpa *expressive writing*

P1 : Mengukur kreativitas

P2 : Mengukur *self efficacy*

3.4 Instrumen Penelitian

3.4.1 Jenis Instrumen

Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa instrumen rubrik penilaian merumuskan masalah, merancang ide, rancangan produk dan produk, untuk mengukur kreativitas, ditambah dengan pertanyaan wawancara untuk meyakinkan jawaban siswa terkait produk kreativitas, rubrik kemampuan presentasi rancangan dan produk untuk mengukur kemampuan presentasi. Kuesioner dengan *rating scale* untuk melihat *self efficacy* yang terintegrasi *expressive writing* dan respons siswa terkait pembelajaran. Instrumen rubrik penilaian kemampuan kreativitas mengacu pada taksonomi kreativitas. Sedangkan untuk *self efficacy* mengacu pada indikator yang dikembangkan oleh McGovern (2001) yaitu *Self Efficacy for Self Regulated Learning Scale* (SESRL). Rincian jenis

instrumen penelitian dapat ditemukan pada Tabel 3.3. Berikut adalah tabel yang menjelaskan jenis instrumen penelitian yang digunakan.

Tabel 3.3 Jenis Instrumen

No.	Jenis Instrumen	Tujuan
Instrumen Kreativitas		
1.	Rubrik Penilaian Merancang Ide	Menilai rancangan ide siswa tentang pencemaran lingkungan di sekitar rumah/sekolah secara individu
2.	Rubrik Penilaian Rancangan dan Produk	Menilai rancangan dan produk yang telah dibuat secara berkelompok
3.	Pertanyaan Wawancara	Menilai rancangan dan produk dan untuk meyakinkan hasil penilaian dengan rubrik penilaian
Instrumen Efikasi Diri		
1.	Kuesioner (<i>Rating Scale</i>)	Mengukur efikasi diri setelah kegiatan pembelajaran
2.	Rubrik Penilaian Presentasi Rancangan dan Produk	Menilai presentasi rancangan dan produk yang telah dibuat secara berkelompok
Instrumen Respons		
1.	Angket Respons Siswa	Mengetahui respons siswa terhadap keterlaksanaan pembelajaran

Berikut ini merupakan kisi-kisi rubrik penilaian merancang ide untuk menilai rancangan ide siswa tentang pencemaran lingkungan di sekitar rumah/sekolah secara individu dapat dilihat pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4 Penilaian Merancang Ide

No.	Ide	Skor
1.	Ide yang didapatkan sangat tidak bersumber dari masalah	1
2.	Ide yang didapatkan tidak bersumber dari masalah	2
3.	Ide yang didapatkan kurang bersumber dari masalah	3
4.	Ide yang didapatkan agak bersumber dari masalah	4
5.	Ide yang didapatkan cukup bersumber dari masalah	5
6.	Ide yang didapatkan bersumber dari masalah	6
7.	Ide yang didapatkan sangat bersumber dari masalah	7

Selanjutnya Tabel 3.5 menyajikan kisi-kisi rubrik penilaian rancangan dan produk untuk menilai rancangan dan produk yang telah dibuat oleh siswa.

Tabel 3.5 Rubrik Penilaian Rancangan dan Produk

No.	Tingkatan Kreativitas	Keterangan
1.	<i>Imitation</i>	Membuat produk yang sama persis dengan contoh sumber yang digunakan.
2.	<i>Variation</i>	Membuat produk dengan memvariasikan aspek tertentu dan meniru sumber yang digunakan.
3.	<i>Combination</i>	Percampuran dua sumber atau lebih untuk pembuatan produk.
4.	<i>Transformation</i>	Membuat produk representasi yang berbeda.
5.	<i>Original Creation</i>	Membuat produk baru yang berbeda dengan contoh sumber yang digunakan.

(Memodifikasi Nilsson & Gro, 2015)

Tabel 3.6 menyajikan kisi-kisi pertanyaan wawancara untuk menilai rancangan dan produk, dan untuk meyakinkan hasil penilaian dengan rubrik penilaian.

Tabel 3.6 Pertanyaan Wawancara

No.	Indikator	Pertanyaan
1.	Pertanyaan Inspirasi	Apakah produk yang dibuat dengan cara imitasi, variasi, kombinasi, transformasi, atau kreasi sendiri?
2.	Proses Kreatif	Apakah produk yang dibuat dengan cara melihat contoh solusi yang ada/modifikasi karya/menggabungkan suatu karya/menerjemahkan suatu karya/produk dibuat murni dari pikiran sendiri?
3.	Keunikan/Orisinal	Apakah produk yang dibuat sangat berbeda dari karya sebelumnya/ produk ini merupakan satu-satunya yang pernah dibuat, dan produk ini mempunyai keunikan tersendiri?
4.	Referensi	Apakah produk ini dibuat dengan melihat dari berbagai sumber?

(Memodifikasi Nilsson & Gro, 2015)

Tabel 3.7 menyajikan kisi-kisi pertanyaan kuesioner efikasi diri untuk mengukur efikasi diri setelah kegiatan pembelajaran.

Tabel 3.7 Kuesioner Efikasi Diri

No.	Pertanyaan	Rating Scale
1	Ketika ada tugas dari sekolah saya menyelesaikan tugas sesuai dengan batas waktu yang ditentukan.	1-8
2	Saya mengikuti les bimbel dan mengesampingkan hobi saya terlebih dahulu.	1-8
3	Saya berkonsentrasi ketika kegiatan pembelajaran di kelas.	1-8
4	Saya membuat catatan pada saat pembelajaran di kelas.	1-8
5	Saya mencari referensi yang sesuai untuk mendapatkan informasi yang akurat untuk menyelesaikan tugas kelas.	1-8
6	Ketika ada tugas kelas saya merencanakan untuk menyelesaikan tugas kelas	1-8
7	Ketika ada tugas kelas saya mengatur tugas kelas dengan cara membuat skala prioritas tugas yang akan diselesaikan terlebih dahulu.	1-8
8	Saya mengingat informasi yang disajikan di kelas.	1-8
9	Saya mengingat informasi yang disajikan di buku.	1-8
10	Sebelum saya belajar saya menata tempat belajar agar nyaman dan tidak mendapat gangguan	1-8
11	Sebelum saya mengerjakan tugas saya memotivasi diri terlebih dahulu bisa dengan melihat video motivasi, atau <i>refreshing</i> terlebih dahulu.	1-8
12	Saya mematikan TV/radio/HP/Laptop agar berkonsentrasi pada apa yang saya lakukan.	1-8
13	Saya menulis hal-hal yang ingin diingat di buku catatan.	1-8
14	Jika terdapat masalah dengan tugas maka saya akan meminta bantuan teman/orang lain untuk membantu penyelesaiannya.	1-8
15	Sebelum memulai suatu proyek maka yang saya lakukan adalah mencari informasi sebanyak mungkin terkait topik tersebut.	1-8
16	Pada saat mempersiapkan ujian saya akan membaca ulang buku pelajaran.	1-8
17	Ketika ada tugas proyek saya membuat rancangan proyek terlebih dahulu.	1-8
18	Jika terdapat masalah dengan tugas saya akan meminta bantuan guru.	1-8
19	Ketika ada informasi pada saat belajar saya akan mengungkapkan kembali informasi dengan bahasa yang lebih sederhana.	1-8
20	Saya membaca ulang buku catatan di kelas sebelum kegiatan belajar di kelas.	1-8
21	Saya membaca ulang buku catatan di kelas sebelum ujian/ulangan harian.	1-8
22	Saya memeriksa tugas yang telah dikerjakan untuk memastikan pekerjaan dikerjakan dengan benar.	1-8
23	Saya memisahkan diri dari segala sesuatu yang mengganggu konsentrasi saya ketika belajar.	1-8

No.	Pertanyaan	Rating Scale
24	Saya membaca ulang buku pelajaran sebelum pertemuan belajar di kelas dilaksanakan.	1-8

(Memodifikasi Mcgovern, 2001)

Keterangan:

Skor 1 : Sangat tidak setuju

Skor 5 : Agak Setuju

Skor 2 : Tidak Setuju

Skor 6: Cukup Setuju

Skor 3 : Cukup tidak setuju

Skor 7 : Setuju

Skor 4 : Agak tidak Setuju

Skor 8 : Sangat Setuju

Tabel 3.8 menyajikan kisi-kisi rubrik penilaian presentasi rancangan produk untuk menilai presentasi rancangan produk yang telah dibuat secara berkelompok.

Tabel 3.8 Rubrik Penilaian Presentasi Rancangan Produk

No.	Aspek	Skor
1.	Ketepatan Langkah Kerja	1-7
2.	Informasi yang didapatkan	1-7
3.	Kekompakan	1-7
4.	Kolaborasi	1-7

Keterangan:

Skor 1 : Sangat tidak tepat, kompak, kolaborasi.

Skor 2 : Tidak tepat, kompak, kolaborasi.

Skor 3 : Kurang tepat, kompak, kolaborasi.

Skor 4 : Agak tepat, kompak, kolaborasi.

Skor 5 : Cukup tepat, kompak, kolaborasi.

Skor 6: Tepat, kompak, kolaborasi.

Skor 7 : Sangat tepat, kompak, kolaborasi.

Tabel 3.9 menyajikan kisi-kisi rubrik penilaian presentasi produk untuk menilai presentasi produk yang telah dibuat secara berkelompok.

Tabel 3.9 Rubrik Penilaian Presentasi Produk

No.	Aspek	Skor
1.	Kesesuaian dengan rancangan	1-7
2.	Pemaparan hasil diskusi	1-7
3.	Kolaborasi	1-7
4.	Membawa dan Menjelaskan Produk	1-7

Feni Puji Saputri, 2024

PENGARUH INTEGRASI EXPRESSIVE WRITING DALAM PEMBELAJARAN PERUBAHAN LINGKUNGAN BERBASIS PROYEK TERHADAP KREATIVITAS DAN EFIKASI DIRI SISWA SMA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Keterangan:

Skor 1 : Sangat tidak sesuai.

Skor 5 : Cukup sesuai.

Skor 2 : Tidak sesuai.

Skor 6: Sesuai.

Skor 3 : Kurang sesuai.

Skor 7 : Sangat sesuai.

Skor 4 : Agak sesuai.

Tabel 3.10 Kisi-kisi angket respons siswa dirumuskan berdasarkan dua persepsi yakni persepsi *congruence* (sesuai dengan harapan siswa) dan *experience* (sesuai dengan pengalaman belajar siswa) (Shavelson, et.al,1981) angket respons siswa ini menggunakan kuesioner. Kisi-kisi angket respons siswa dapat dilihat pada Tabel 3.10.

Tabel 3.10 Kisi-Kisi Angket Respons Siswa

No.	Kisi-Kisi Pernyataan	Persepsi	Nomor Soal
1.	Kegiatan <i>expressive writing</i> dapat membuat siswa lebih fokus dan mudah memahami materi	<i>Experience</i>	1 dan 2
2.	Ketertarikan terhadap cara mengajar guru	<i>Experience</i>	3
3.	Kegiatan pembelajaran mempersulit memahami materi serta siswa merasa terbebani	<i>Experience</i>	4 dan 5
4.	Kegiatan pembelajaran memenuhi harapan siswa dalam pembelajaran, mengembangkan ide kreatif, dan menjadi lebih tertantang dalam menciptakan sesuatu yang baru	<i>Congruence</i>	6,7, dan 8
5.	Kegiatan belajar dengan kelompok dapat menambah kemampuan kolaborasi dan menghasilkan rancangan dan produk sesuai dengan harapan	<i>Congruence</i>	9 dan 10

Keterangan:

Skor 1 : Sangat tidak setuju

Skor 5 : Cukup Setuju

Skor 2 : Tidak Setuju

Skor 6: Setuju

Skor 3 : Cukup tidak setuju

Skor 7 : Sangat Setuju

Skor 4 : Kurang setuju

3.4.2 Teknik Pengambilan Data

Feni Puji Saputri, 2024

PENGARUH INTEGRASI EXPRESSIVE WRITING DALAM PEMBELAJARAN PERUBAHAN LINGKUNGAN BERBASIS PROYEK TERHADAP KREATIVITAS DAN EFIKASI DIRI SISWA SMA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan metode non tes. Metode non tes ini untuk mengukur kreativitas berupa rubrik penilaian dari penilaian merumuskan masalah, merancang ide sampai dengan menilai hasil produk dan soal kuesioner berupa *rating scale* untuk mengukur efikasi diri siswa dan respons siswa.

3.4.3 Pengembangan Instrumen

Rubrik penilaian untuk mengukur kreativitas dan kuesioner efikasi diri dalam pembelajaran berbasis proyek yang telah disusun kemudian dilakukan *judgement* oleh dosen pembimbing sebagai ahli guna meningkatkan kualitas pada instrumen yang digunakan. *Judgement* instrumen meliputi kesesuaian instrumen dengan data yang diambil serta dilakukan juga uji keterbacaan instrumen oleh dosen pembimbing. Pada rubrik penilaian kreativitas *judgement* yang dilakukan meliputi *judgement* terkait ketercapaian instrumen dalam mengukur kreativitas, kesesuaian kata kerja yang digunakan, kalimat yang rancu, dan skala penilaian yang digunakan.

Pada instrumen kuesioner efikasi diri dilakukan *judgement* oleh dosen pembimbing terkait kesesuaian instrumen dalam mengukur efikasi siswa dalam pembelajaran berbasis proyek. Setelah instrumen di *judgement* kemudian dilakukan revisi untuk menghasilkan instrumen yang tidak bias. Hasil revisi pada instrumen kuesioner efikasi diri adalah membuat kalimat yang mudah dipahami oleh siswa.

3.5 Prosedur Penelitian

3.5.1 Pra Pelaksanaan Penelitian

- 3.5.1.1 Melakukan studi literatur terkait *expressive writing*, kemampuan kreativitas siswa, dan efikasi diri serta menyusun rancangan proposal yang akan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing;
- 3.5.1.2 Melakukan observasi di sekolah yang akan menjadi lokasi penelitian dan meminta permohonan izin untuk melakukan penelitian dengan guru pengampu pelajaran, dan juga pihak sekolah lainnya;
- 3.5.1.3 Menyusun desain pembelajaran dan modul ajar di kelas eksperimen dan kontrol;

- 3.5.1.4 Menyiapkan instrumen soal kuesioner dengan memodifikasi McGroven (2001) berupa angket kuesioner yang terdiri dari 24 pernyataan dengan *rating scale* 1-8;
- 3.5.1.5 Menyiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berisi pertanyaan merumuskan masalah, merancang ide, dan lembar *expressive writing* yang harus diisi oleh partisipan;
- 3.5.1.6 Menyiapkan rubrik penilaian merumuskan masalah, merancang ide, kemampuan presentasi rancangan dan produk, penilaian rancangan dan produk;
- 3.5.1.7 Menyiapkan angket respons siswa;
- 3.5.1.8 Menyusun jadwal penelitian;

3.5.2 Pelaksanaan Penelitian

Berikut merupakan rincian tahap pelaksanaan penelitian dari setiap pertemuan yang telah dilaksanakan di kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 3.11 Pelaksanaan Penelitian

Pertemuan	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Pertemuan 1		
Kegiatan Pembuka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan peserta didik untuk belajar dan mengucapkan salam. 2. Peserta didik mendengarkan apersepsi dari guru. 3. Peserta didik mendengarkan penjelasan <i>expressive writing</i> kemudian guru memberikan LKPD yang berisi lembar <i>expressive writing</i> dan peserta didik menuliskan pikiran dan perasaan mereka tentang hal yang dialami sebelum kegiatan pembelajaran dimulai selama 10 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan peserta didik untuk belajar dan mengucapkan salam. 2. Peserta didik mendengarkan apersepsi dari guru. 3. Guru membagikan LKPD. 4. Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang diberikan guru.

Pertemuan	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
	<p>menit. Untuk menjernihkan pikiran siswa dan membuat fokus siswa sebelum belajar sehingga membuat guru mengetahui hal apa yang mengganggu pikiran siswa sebelum belajar.</p> <p>4. Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang diberikan guru.</p>	
Pertanyaan esensial	<p>5. Peserta didik melihat tayangan video mengenai pencemaran lingkungan dan guru menanyakan kondisi lingkungan yang ada di video tersebut.</p> <p>6. Peserta didik secara individu menjawab soal tertulis yang terdapat di LKPD.</p>	<p>5. Peserta didik melihat tayangan video mengenai pencemaran lingkungan dan guru menanyakan kondisi lingkungan yang ada di video tersebut.</p> <p>6. Peserta didik secara individu menjawab soal tertulis yang terdapat di LKPD.</p>
Perencanaan Proyek	7. Peserta didik secara berkelompok menyusun rancangan proyek terkait pencemaran lingkungan.	7. Peserta didik secara berkelompok menyusun rancangan proyek terkait pencemaran lingkungan.
Penyusunan Jadwal	8. Peserta didik secara berkelompok menyusun jadwal pengerjaan proyek.	8. Peserta didik secara berkelompok menyusun jadwal pengerjaan proyek.
Kegiatan Penutup	9. Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan, guru menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya dan menutup kegiatan pembelajaran.	9. Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan, guru menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya dan menutup kegiatan pembelajaran.
Pertemuan 2		

Pertemuan	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Kegiatan Pembuka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan peserta didik untuk belajar dan memberikan salam. 2. Guru menanyakan progres dan kendala pada proyek sebelumnya. 3. Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang diberikan guru 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan peserta didik untuk belajar dan memberikan salam. 2. Guru menanyakan progres dan kendala pada proyek sebelumnya. 3. Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang diberikan guru
Monitoring Proyek	<ol style="list-style-type: none"> 4. Setiap kelompok bergantian mempresentasikan rancangan yang telah dibuat. 5. Guru memberikan pertanyaan wawancara 6. Peserta didik menuliskan pikiran (<i>expressive writing</i>) tentang pembelajaran yang telah dilakukan selama 10 menit. 7. Guru menindak lanjuti hasil <i>expressive writing</i> pertama yakni terkait materi yang belum dipahami dijelaskan kembali, memberikan motivasi untuk lebih semangat dalam mengerjakan tugas proyek. 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Setiap kelompok bergantian mempresentasikan rancangan yang telah dibuat. 5. Guru memberikan pertanyaan wawancara 6. Guru menindaklanjuti dengan memberikan motivasi untuk lebih semangat dalam mengerjakan tugas proyek.
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 8. Peserta didik dan guru menyimpulkan materi pembelajaran. 9. Guru menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya dan menutup pembelajaran. 	<ol style="list-style-type: none"> 7. Peserta didik dan guru menyimpulkan materi pembelajaran. 8. Guru menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya dan menutup pembelajaran.
Pertemuan 3		

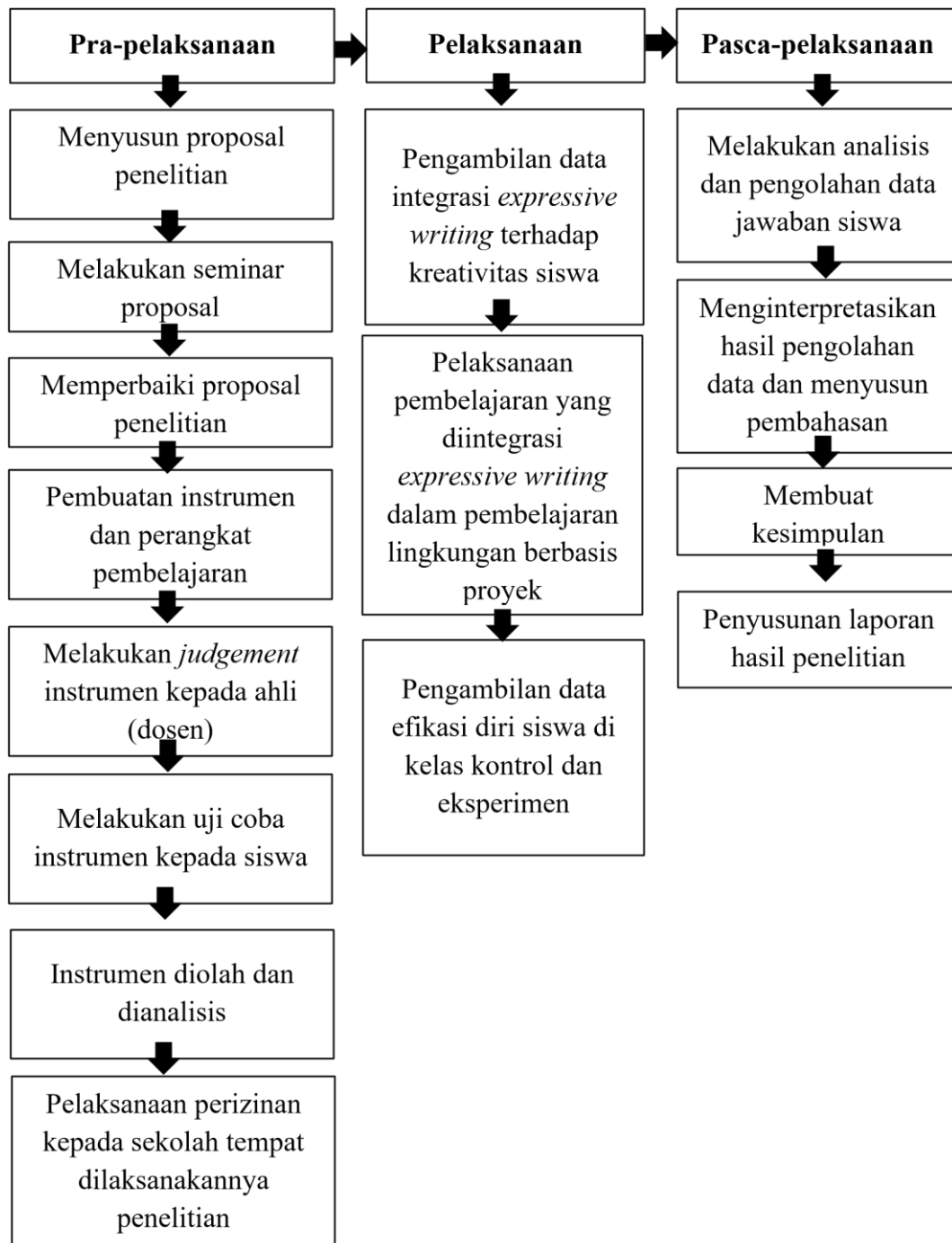
Pertemuan	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Kegiatan Pembuka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan peserta didik untuk belajar dan memberikan salam. 2. Guru menanyakan hasil produk yang telah dibuat. 3. Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang diberikan guru. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan peserta didik untuk belajar dan memberikan salam. 2. Guru menanyakan hasil produk yang telah dibuat. 3. Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang diberikan guru.
Penilaian Hasil	<ol style="list-style-type: none"> 4. Setiap kelompok bergantian mempresentasikan produk yang telah dibuat. 5. Kelompok yang sudah melakukan presentasi kemudian diwawancarai oleh guru. 6. Peserta didik menuliskan pikiran (<i>expressive writing</i>) tentang pembelajaran yang telah dilakukan selama 10 menit. 7. Guru menindak lanjuti hasil <i>expressive writing</i> kedua dengan memberikan motivasi bahwa kerja kelompok harus dikerjakan bersama dan menanyakan alasan tidak mengerjakan bersama dengan anggota kelompok tersebut. 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Setiap kelompok bergantian mempresentasikan produk yang telah dibuat. 5. Kelompok yang sudah melakukan presentasi kemudian diwawancarai oleh guru.
Evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> 6. Guru memberikan apresiasi terhadap produk yang telah dibuat. 7. Peserta didik mengerjakan kuesioner efikasi diri yang dibagikan oleh guru. 	<ol style="list-style-type: none"> 6. Guru memberikan apresiasi terhadap produk yang telah dibuat. 7. Peserta didik mengerjakan kuesioner efikasi diri yang dibagikan oleh guru.

Pertemuan	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Kegiatan Penutup	8. Peserta didik dan guru menyimpulkan materi dan menutup pembelajaran	8. Peserta didik dan guru menyimpulkan materi dan menutup pembelajaran

3.5.3 Pasca Penelitian

- 3.5.3.1 Melakukan pengolahan data siswa berupa pengisian merumuskan masalah dan merancang ide di LKPD.
- 3.5.3.2 Melakukan pengolahan data kemampuan presentasi siswa, menganalisis hasil *expressive writing*, mengolah data hasil rancangan dan produk, serta mengolah hasil kuesioner efikasi diri siswa.
- 3.5.3.3 Melakukan analisis data siswa yang telah diolah.
- 3.5.3.4 Melakukan interpretasi pada data hasil penelitian
- 3.5.3.5 Membuat pembahasan dan mengaitkan dengan teori penelitian sebelumnya, setelah itu dibuat penarikan kesimpulan
- 3.5.3.6 Menyusun laporan penelitian dalam bentuk skripsi.

Bagan Alur Penelitian



Gambar 3.1 Alur Penelitian

3.6 Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan *software* SPSS. Berikut ini pengolahan data berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan. Pertanyaan penelitiannya yakni mengenai perbedaan kreativitas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, perbedaan efikasi diri di kelas eksperimen dan kontrol, hubungan antara ide kreativitas dan efikasi diri. Analisis pertanyaan penelitian ini hampir semua menggunakan SPSS kecuali perbedaan rancangan dan produk kreativitas siswa hal ini karena untuk melihat perbedaan rancangan dan produk kreativitas siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dilihat dengan taksonomi kreativitas serta jumlah data yang terbatas yakni 4 yang berasal dari hasil data tiap kelompok.

3.6.1 Perbedaan Ide Kreativitas di Kelas Eksperimen dan Kontrol

Perbedaan ide kreativitas antara kelas eksperimen yang mengintegrasikan *expressive writing* dalam pembelajaran dengan kelas kontrol yang tidak mengintegrasikan *expressive writing*. Untuk itu dilakukan uji analisis data untuk melihat perbedaan hasil ide kreativitas yang telah diperoleh. Uji yang digunakan untuk menguji beda rata-rata menggunakan uji *Mann Whitney* dengan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

Tabel 3.12 Hasil Uji Normalitas dan Uji Homogenitas Data Ide Kreativitas Siswa

Variabel	Kelas Penelitian	N	Uji Normalitas		Uji Homogenitas	
			Skor	Keterangan	Skor	Keterangan
Ide Kreativitas	Eksperimen	30	0.029	Tidak Normal	0.974	Data Homogen
	Kontrol	30	0.001	Tidak Normal		

Berdasarkan Tabel 3.12 hasil uji normalitas data ide kreativitas semua kelas menghasilkan data yang tidak berdistribusi normal namun data penelitian bersifat homogen. Untuk melihat perbedaan rata-rata ide kreativitas siswa dilakukan uji beda rata-rata dengan menggunakan uji *Mann Whitney*.

3.6.2 Perbedaan Efikasi Diri di Kelas Eksperimen dan Kontrol

Perbedaan efikasi diri antara kelas eksperimen yang mengintegrasikan *expressive writing* dengan kelas kontrol yang tidak mengintegrasikan *expressive writing*. Untuk itu dilakukan uji analisis data berupa perolehan skor efikasi diri menggunakan uji beda rata-rata menggunakan uji *Mann Whitney* dengan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

Tabel 3.13 Hasil Uji Normalitas dan Uji Homogenitas Data Efikasi Diri Siswa

Variabel	Kelas Penelitian	N	Uji Normalitas		Uji Homogenitas	
			Sig.	Inter.	Sig.	Inter.
Efikasi Diri	Eksperimen	30	0.083	Data Normal	0.001	Data Tidak Homogen
	Kontrol	30	0.006	Data Tidak Normal		

Berdasarkan Tabel 3.13 menunjukkan data efikasi diri siswa kelas eksperimen berdistribusi normal sedangkan kelas kontrol tidak berdistribusi normal dan data pada keseluruhan kelas penelitian bersifat tidak homogen. Untuk menjawab hipotesis, maka dilakukan uji beda rata-rata menggunakan uji *Mann Whitney* untuk mengetahui apakah data efikasi diri kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan yang signifikan atau tidak.

3.6.3 Hubungan Ide Kreativitas dengan Efikasi Diri Siswa

Berdasarkan pertanyaan penelitian mengenai hubungan ide kreativitas dengan efikasi diri siswa, maka dilakukan analisis data berupa uji korelasi antara nilai ide kreativitas dengan nilai efikasi diri. Sebelum dilakukan uji korelasi dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji linearitas.

Tabel 3.14 Hasil Uji Normalitas dan Uji Linearitas Kreativitas dan Efikasi Diri Siswa

Variabel	Kelas Penelitian	N	Uji Normalitas		Uji Linearitas	
			Sig.	Inter.	Sig.	Inter
Ide Kreativitas	Eksperimen	30	0.029	Tidak Normal	0.001	Tidak Linear
Efikasi Diri			0.083	Normal		
Ide Kreativitas	Kontrol	30	0.001	Tidak Normal	0.806	Linear
Efikasi Diri			0.006	Tidak Normal		

Berdasarkan Tabel 14 menunjukkan bahwa ide kreativitas kelas eksperimen tidak berdistribusi normal dan hasil efikasi diri kelas eksperimen berdistribusi normal namun hasil uji linearitas mempunyai hubungan yang tidak linear. Sedangkan pada hasil uji normalitas ide kreativitas dan efikasi diri kelas kontrol berdistribusi tidak normal namun menghasilkan hubungan yang linear. Maka untuk menjawab hipotesis dilakukan analisis korelasi untuk mengetahui hubungan antara ide kreativitas dengan efikasi diri baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol dengan perhitungan *Rank Spearman*. Kriteria tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.15.

Tabel 3.15 Kriteria Tingkat Korelasi

No.	Nilai Koefisien Korelasi	Keterangan
1.	0,00 – 0,25	Hubungan sangat lemah
2.	0,26 – 0,50	Hubungan cukup
3.	0,51 – 0,75	Hubungan kuat
4.	0,76 – 0,99	Hubungan sangat kuat

(Sugiyono, 2010: 274)

3.6.4 Pengolahan Data Respons Siswa

Kegiatan yang dilakukan untuk mengolah data respons siswa adalah menghitung persentase respons siswa untuk setiap pertanyaan, kemudian dilakukan menghitung rata-rata persentase respons siswa berdasarkan persepsi. Rata-rata persentase ini kemudian dikategorisasikan menggunakan ketentuan dalam Tabel 3.16.

Tabel 3.16 Kategorisasi Hasil Angket Respons Siswa

Persentase %	Kategori
0 – 12,5	Sangat Negatif
12,6 – 25	Negatif
25,1 – 37,5	Kurang Negatif
37,6 – 50	Sedikit Negatif
50,1 – 62,5	Sedikit Positif
62,6 – 75	Kurang Positif
75,1 – 87,5	Positif
87,6 - 100	Sangat Positif

(Riduwan, 2012)