

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode dan Desain Penelitian**

##### **1. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuasi eksperimen. Penelitian kuasi eksperimen ini bertujuan untuk “memperediksi keadaan yang dapat dicapai melalui eksperimen yang sebenarnya, tetapi tidak ada pengontrolan atau manipulasi terhadap seluruh variabel yang bersangkutan” (Arifin: 2014, hlm.74). Pada dasarnya, kuasi eksperimen sangat mirip dengan eksperimen murni. Perbedaannya hanya terletak di pengambilan sampel, pada eksperimen murni pengambilan sampel bersifat random (acak). Sementara pada kuasi eksperimen, pengambilan sampelnya dari yang sudah ada ditempat yang akan diteliti.

##### **2. Desain Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *control group pretest and posttest design* karena peneliti menggunakan dua kelas yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol, akan tetapi hanya kelas eksperimen saja yang diberikan perlakuan X. Seperti yang dinyatakan Arifin (2014, hlm.78) “dalam desain *control group pretest and posttest design* kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dikenakan O1 dan O2, tetapi hanya kelompok eksperimen saja yang mendapat perlakuan X”.

Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Setelah itu kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran *round table* berbantuan media *flash card* dan kelas kontrol diberikan perlakuan metode kooperatif tipe *cooperative review* berbantuan media *flash card*. Setelah diberi perlakuan tersebut kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan *posttest* untuk dapat mengetahui kemampuan akhirnya.



**Tabel 3.1**  
**Desain Penelitian Control Group Pretest and Posttest Design**

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>2</sub>

Keterangan :

- O<sub>1</sub> : pengukuran kemampuan awal pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.
- O<sub>2</sub> : pengukuran kemampuan akhir pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.
- X<sub>1</sub> : penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *round table* berbantuan media *flash card*
- X<sub>2</sub> : penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *cooperative review* berbantuan media *flash card*.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu, variabel bebas dan variabel terkait. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran kooperatif tipe *round table* berbantuan media *flash card* (X) dan variabel bebasnya adalah kemampuan berpikir kreatif (Y).

**Tabel 3.2**  
**Hubungan Antara Variabel Bebas dan Variabel Terikat**

Variabel Bebas \ Variabel Terikat	Kelas Eksperimen (X <sub>1</sub> )	Kelas kontrol (X <sub>2</sub> )
	Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa aspek <i>fluency</i> (Y1)	X <sub>1</sub> Y1
Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa aspek <i>flexibility</i> (Y2)	X <sub>1</sub> Y2	X <sub>2</sub> Y1
Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa aspek <i>elaboration</i> (Y3)	X <sub>1</sub> Y3	X <sub>2</sub> Y1
Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa aspek <i>Originality</i> (Y4)	X <sub>1</sub> Y4	X <sub>2</sub> Y1

Keterangan :

X<sub>1</sub>Y<sub>1</sub> : Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada aspek kelancaran (*fluency*) dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *round table* berbantuan media *flash card*.

X<sub>1</sub>Y<sub>2</sub> : Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada aspek keluwesan (*flexibility*) dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *round table* berbantuan media *flash card*.

X<sub>1</sub>Y<sub>3</sub>: Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada aspek merinci (*elaboration*) dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *round table* berbantuan media *flash card*.

X<sub>1</sub>Y<sub>4</sub>: Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada aspek keaslian (*originality*) dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *round table* berbantuan media *flash card*.

X<sub>2</sub>Y<sub>1</sub> : Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada aspek kelancaran (*fluency*) dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *cooperative review* berbantuan media *flash card*.

X<sub>2</sub>Y<sub>2</sub> : Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada aspek keluwesan (*flexibility*) dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *cooperative review* berbantuan media *flash card*.

X<sub>2</sub>Y<sub>3</sub>: Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada aspek merinci (*elaboration*) dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *cooperative review* berbantuan media *flash card*.

X<sub>2</sub>Y<sub>4</sub>: Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada aspek keaslian (*originality*) dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *cooperative review* berbantuan media *flash card*.

## **B. Populasi dan Sampel Penelitian**

### **1. Populasi Penelitian**

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMKN 1 Bandung Kelas Akuntansi sebanyak empat kelas dengan rincian jumlah siswa sebagai berikut:

**Tabel 3.3**  
**Jumlah Kelas SMKN 1 Bandung**

No	Kelas	Jumlah kelas
1	XI Akuntansi I	1 kelas
2	XI Akuntansi II	1 kelas
3	XI Akuntansi III	1 kelas
4	XI Akuntansi IV	1 kelas
Total		4 Kelas

Menurut Siregar (2013, hlm.30) “populasi merupakan sekumpulan atau serumpun objek yang menjadi sasaran penelitian.” Populasi penelitian dapat berbentuk manusia, peristiwa, tumbuhan, hewan dan lain sebagainya. Untuk itu, dalam penelitian ini penulis memilih siswa kelas XI Akuntansi SMKN 1 Bandung sebagai populasi penelitian.

## 2. Sampel Penelitian

Menurut Arifin (2014, hlm.215), “sampel adalah sebagian dari populasi yang akan diselidiki atau dapat juga dikatakan bahwa sampel adalah populasi dalam bentuk mini (*miniature population*)”. Sementara menurut Furchan (2011, hlm.193) “sampel merupakan sebagian kelompok kecil dari populasi yang diamati”. Untuk itu, dapat diambil pernyataan bahwa sampel merupakan sebagian kumpulan objek kecil bagian dari populasi yang diambil untuk diamati dan menentukan karakteristik dari suatu populasi tersebut.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu teknik *cluster sampling*. Peneliti memilih untuk menggunakan teknik ini karena peneliti mengambil sampel secara kelompok, bukan anggota populasi yang diambil secara individu dan sampel tersebut diambil dari kelas-kelas yang sudah ada di disekolah. Seperti yang dinyatakan oleh Arifin (2014: 222) “bahwa teknik *cluster sampling* adalah cara pengambilan sampel berdasarkan sekelompok individu dan tidak diambil secara individu atau perseorangan.” Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI Akuntansi I yang berjumlah 37 siswa dan XI Akuntansi II yang berjumlah 35 siswa di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri I Bandung.

## C. Instrumen Penelitian

### 1. Tes uraian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes uraian berupa *pretest* dan *posttest*. Pretest dan posttest yang digunakan peneliti tentunya dibuat berdasarkan pada indikator-indikator dalam mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa, yaitu: *fluency* (kemampuan berpikir lancar), *flexibility* (kemampuan berpikir luwes), *elaboration* (kemampuan berpikir merinci) dan *originality* (kemampuan berpikir orisinal).

Instrumen penelitian sendiri merupakan suatu alat untuk mengumpulkan data-data di lapangan agar dapat diolah dan menguji hipotesis untuk menarik sebuah kesimpulan terhadap penelitian yang diangkat. Menurut Arifin (2014, hlm.225) “instrumen merupakan komponen kunci dalam penelitian. Mutu instrumen akan menentukan mutu data yang digunakan dalam penelitian, sedangkan data merupakan dasar kebenaran empirik dari penemuan atau kesimpulan penelitian.”

Untuk mengukur atau memberi nilai pada instrumen yang telah disusun, penulis menggunakan skala penilaian yang telah dikembangkan oleh *Association of American Colleges and Universities* (AAC&U) yaitu : *creative thinking value rubric*. Skala pada rubrik ini adalah : 0-4, 4 ( tingkat atas), 2 & 3 (tingkat menengah), 1 (tingkat standar) dan 0 (tingkat bawah).

#### a. Uji Validitas

##### 1) Uji Validitas Konstruksi

Uji validitas adalah suatu teknik untuk mengukur apakah suatu instrumen dapat dikatakan valid (benar) atau tidak. Hal tersebut dapat dikuatkan dengan pernyataan Arifin (2014, hlm.244) bahwa “validitas adalah suatu derajat ketepatan instrumen (alat ukur), maksudnya apakah suatu instrumen yang digunakan betul-betul tepat untuk mengukur apa yang akan diukur.” Dalam penelitian ini, tes digunakan untuk mengetahui dan mengukur validitas pada instrumen ini hanyalah validitas konstruksi. Seperti yang dinyatakan oleh Arikunto (2010, hlm.67)

Sebuah tes dikatakan memiliki validitas konstruksi apabila butir-butir soal yang membangun tes mengukur setiap aspek berpikir seperti yang

disebutkan dalam tujuan instruksional khusus. Dengan kata lain jika butir-butir soal mengukur aspek berpikir tersebut sudah sesuai dengan aspek berpikir yang menjadi tujuan instruksional.

Maksud dari uji validitas kontrak tersebut adalah diperlukannya asistensi kepada para ahli sebagai *expert judgment* mengenai isi konten dari butir-butir soal yang telah dirumuskan. *Expert judgment* ini diperlukan untuk mengetahui kevalidan isi konsep instrumen, setelah instrumen dikonstruksi sesuai dengan aspek-aspek berpikir kreatif dalam penelitian dengan teori-teori terkait, maka hal yang harus dilakukan selanjutnya adalah mengkonsultasikan instrumen yang telah dibuat kepada para ahli dibidangnya masing-masing.

## 2) Uji Validitas Kriteria

Uji Kevalidan kriteria, kriteria yang digunakan adalah nilai kelompok uji coba instrumen yang berasal dari guru mata pelajaran Bahasa Inggris. Pengujian tersebut dilakukan dengan analisis korelasi. Peneliti mengkorelasikan skor kelompok uji coba berjumlah 35 siswa yang berasal dari guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan skor yang didapatkan peneliti dari uji coba instrumen. Koefisien korelasi yang didapatkan merupakan gambaran derajat kevalidan kriteria instrumen yang diuji coba. Analisis korelasi menggunakan teknik korelasi *Product Moment* dengan formula sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i y_i}{\sqrt{(\sum_{i=1}^n x_i)^2 (\sum_{i=1}^n y_i)^2}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$	=	Koefisien korelasi
$n$	=	Jumlah sampel
$X_i$	=	Skor asli X
$Y_i$	=	Skor asli Y

Furqon (2014, hlm. 103)

## b. Uji Realibilitas

Dede Gagah Nursalat, 2016

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE ROUND TABLE BERBANTUAN MEDIA FLASH CARD TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS**

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

Uji realibilitas diperlukan untuk mengetahui tingkat konsistensi dari sebuah instrumen. Seperti yang dikatakan Arifin (2014, hlm.248) bahwa “realibilitas adalah drajat konsistensi instrumen yang bersangkutan.” Selain itu, menurut Maman Abdurrahman dan Sambas Ali Muhidin (2011, hlm.110) “suatu instrumen dapat dinyatakan reliabel apabila pengukurannya konsisten dan akurat.” Untuk itu, diperlukan uji realibilitas untuk mengetahui apakah instrumen yang telah sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan sehingga instrumen tersebut dapat digunakan dari waktu ke waktu.

Dalam penelitian ini, rumus yang digunakan untuk menguji realibilitas yaitu menggunakan teknik *Cronbach's Alpha*. Menurut Siregar (57, hlm.2013) “teknik *cronbach's alfa* dapat digunakan untuk menentukan suatu instrumen penelitian reliabel ataukah tidak, bila jawaban responden berbentuk skala.

Kriteria suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel dengan menggunakan teknik ini yaitu bila koefisien reliabilitas ( $r_{11}$ ) >  $r_{tabel}$  dengan derajat kepercayaan 95%. Tahap perhitungan uji reabilitas dengan menggunakan teknik *Cronbach's Alpha*, yaitu:

- (1) Menentukan nilai variansi setiap butir pertanyaan.

$$\sigma_b^2 = \frac{\sum X_b^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{n}}{n}$$

- (2) Menentukan nilai variansi total.

$$\sigma_t^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}{n}$$

- (3) Menentukan reabilitas instrumen.

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

- n : jumlah sampel  
 X : nilai skor yang dipilih  
 $\sigma_t^2$  : variansi total  
 $\sum \sigma_b^2$  : jumlah variansi butir

Dede Gagah Nursalat, 2016

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE ROUND TABLE BERBANTUAN MEDIA FLASH CARD TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS**

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

- $k$  : jumlah butir pertanyaan  
 $r_{11}$  : koefisien reliabilitas instrumen

(Sumber: Siregar, 2013, hlm. 56)

### c. Daya Pembeda Soal

Uji daya beda merupakan suatu pengujian untuk mengetahui kemampuan subjek uji instrumen yang pandai dan kurang pandai. Seperti yang dinyatakan oleh Arifin (133, hlm.2016) “daya pembeda soal merupakan kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang telah menguasai kompetensi dengan peserta didik yang belum menguasai kompetensi tertentu”. Pengujian drajat uji daya pembeda soal dilakukan dengan proporsi. Semakin tinggi proporsi soal tersebut maka semakin baik pula dalam membedakan antara peserta didik yang kurang pandai dan peserta didik yang pandai. Untuk menguji daya beda pada soal uraian dapat menggunakan rumus tersebut :

$$DP = \frac{\bar{X}KA - \bar{X}KB}{Skor Maks}$$

Arifin (2016, hlm. 133)

Keterangan :

DP = daya pembeda

$\bar{X}KA$  = rata-rata kelas atas

$\bar{X}KB$  = rata- rata kelas bawah

Skor maks = skor maksimum

Setelah mendapatkan nilai indeks daya pembeda soal, dilakukan penafsiran pembeda soal dengan menggunakan pedoman sebagai berikut :

<i>Below</i> – 0,19	=	<i>poor items</i>
0,20 – 0,29	=	<i>marginal items</i>
0,30 – 0,39	=	<i>reasonably good</i>
0,40 and up	=	<i>very good items</i>

Arikunto (2013, hlm.232)

Dede Gagah Nursalat, 2016

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE ROUND TABLE BERBANTUAN MEDIA FLASH CARD TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS**

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

Pengujian tersebut dilakukan dengan mengurutkan kelompok uji coba yang memiliki skor terbesar sampai dengan skor terkecil dan membagi kelompok menjadi tiga bagian dengan mengambil 27% kelompok atas dan 27% kelompok bawah.

## **2. Panduan Observasi**

Menurut Arifin (2016, hlm.153) “observasi adalah suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif dan rasional mengenai berbagai fenomena dalam situasi sebenarnya atau buatan dalam mencapai tujuan tertentu”. Panduan observasi ini digunakan untuk mengamati hal-hal yang harus dilakukan oleh guru dan hal-hal yang harus dilakukan oleh siswa untuk menguatkan hasil penelitian terhadap siswa setelah diberikan perlakuan.

## **D. Teknik Analisis Data**

### **1. Uji Normalitas**

Uji normalitas merupakan salah satu cara untuk memeriksa atau mengetahui normalitas atau sampel. Jika data tersebar normal, maka dapat dipastikan bahwa sampel berdistribusi normal. Pada penelitian ini, uji normalitas yang digunakan adalah dengan menggunakan program pengolahan data IBM SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) 21 dengan menguji normalitas *Kolmogorov Smirnov* dua sampel.

### **2. Uji Homogenitas**

Setelah menguji normalitas, maka langkah selanjutnya adalah menguji homogenitas terhadap kedua sampel. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varian populasi sama atau tidak. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam variabel X dan Y bersifat homogen atau tidak.

Uji homogenitas yang dilakukan dalam penelitian adalah uji homogenitas dengan menggunakan uji Levene’s test pada aplikasi SPSS 21. Uji Levene akan tampil bersamaan dengan hasil uji T. Kriteria pengujiannya dengan menetapkan taraf signifikansi uji nilainya 0,05 lalu lihat hasilnya, jika nilai Sig. (signifikansi)

Dede Gagah Nursalat, 2016

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE ROUND TABLE  
BERBANTUAN MEDIA FLASH CARD TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF  
SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS**

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

atau nilai probabilitas  $< 0,05$  maka data berasal dari populasi yang mempunyai varian yang tidak sama, sedangkan nilai probabilitas  $> 0,05$  maka data berasal dari populasi yang mempunyai varian yang sama.

### 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus uji-t (*t-test*). Menurut Arifin (2014, hlm. 280) “jika ingin menguji perbedaan dua rata-rata dari dua sampel tentang suatu variabel yang diteliti menggunakan uji t”. Pada uji hipotesis ini dilakukan perbandingan antara t-hitung : t-tabel jika t-hitung lebih besar dibandingkan t-tabel maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang memiliki arti bahwa peningkatan siswa yang diberikan metode kooperatif tipe *round table* berbantuan media *flash card* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode kooperatif tipe *cooperative review* berbantuan media *flash card*. Selain itu, jika t-hitung lebih kecil dibandingkan dengan t-tabel maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak yang memiliki arti bahwa siswa yang diberikan metode kooperatif tipe *round table* berbantuan media *flash card* lebih rendah atau sama dengan dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode kooperatif tipe *cooperative review* berbantuan media *flash card*.

### E. Definisi Operasional

#### 1. Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Round Table* Berbantuan Media *Flash Card*

Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Round Table* Berbantuan Media *Flash Card* merupakan sebuah metode pembelajaran yang menuntut siswa untuk dapat bekerja sama dalam sebuah kelompok yang beranggotakan 4 – 6 orang dengan saling berkontribusi dalam penyelesaian masalah yang ditulis pada sebuah kertas secara bergiliran dan guru menggunakan media *flash card* sebagai alat bantu dalam proses penyampaian materi dan tugas kepada siswa.

#### 2. Berpikir Kreatif

Kemampuan yang diukur dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris yang terdiri dari beberapa aspek yaitu : *fluency* (kemampuan berpikir lancar), *flexibility* (kemampuan berpikir

luwes), *elaboration* (kemampuan berpikir merinci) dan *originality* (kemampuan berpikir orisinal).

## **F. Prosedur Pelaksanaan Penelitian**

Prosedur penelitian merupakan suatu prosedur yang berisi mengenai langkah-langkah yang akan dilakukan dalam menyelesaikan penelitian. Prosedur pada tahap penelitian ini terbagi menjadi 4 bagian, yaitu:

### **1. Tahap Persiapan**

Hal-hal yang dilakukan pada tahap persiapan adalah mencari permasalahan yang akan diteliti, sehingga dapat dijadikan acuan dalam perumusan judul penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, perumusan asumsi dasar dan hipotesis, memilih metode penelitian, menentukan variabel penelitian dan instrumen penelitian. Untuk memperkuat penelitian tentunya diperlukan kajian-kajian teori dan landasan teori yang mendukung mengenai penelitian yang akan diangkat dan mengunjungi tempat yang dijadikan sebagai objek penelitian.

### **2. Tahap Pelaksanaan**

Pada tahap pelaksanaan, peneliti langsung terjun ke tempat yang dijadikan sebagai objek penelitian yaitu di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri I Bandung. Berikut merupakan langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pelaksanaan :

#### **a. Kelas eksperimen**

- 1) Memberikan soal *pretest* kepada kelas eksperimen
- 2) Menyampaikan materi dengan menggunakan metode *round table* dan dibantu dengan media *flashcard*
- 3) Memberikan *posttest*

#### **b. Kelas kontrol**

- 1) Memberikan soal *pretest* kepada kelas eksperimen
- 2) Menyampaikan materi dengan menggunakan metode diskusi
- 3) Memberikan *posttest*

### **3. Tahap Pengolahan Data Hasil Penelitian**

Setelah mengambil data lapangan kemudian data tersebut diolah menggunakan rumus statistik yang telah ditentukan dan menguji hipotesis, serta menarik kesimpulan hasil dari penelitian yang telah dilakukan.

#### **4. Tahap Pembuatan Laporan Penelitian**

Stelah ketiga tahap tersebut dilakukan, selanjutnya adalah menyajikan hasil penelitian dalam bentuk karya tulis yang biasa disebut skripsi. Kemudian diberikan kepada tim penguji sidang untuk ditinjau dan diberi penilaian