

BAB III METODE PENELITIAN

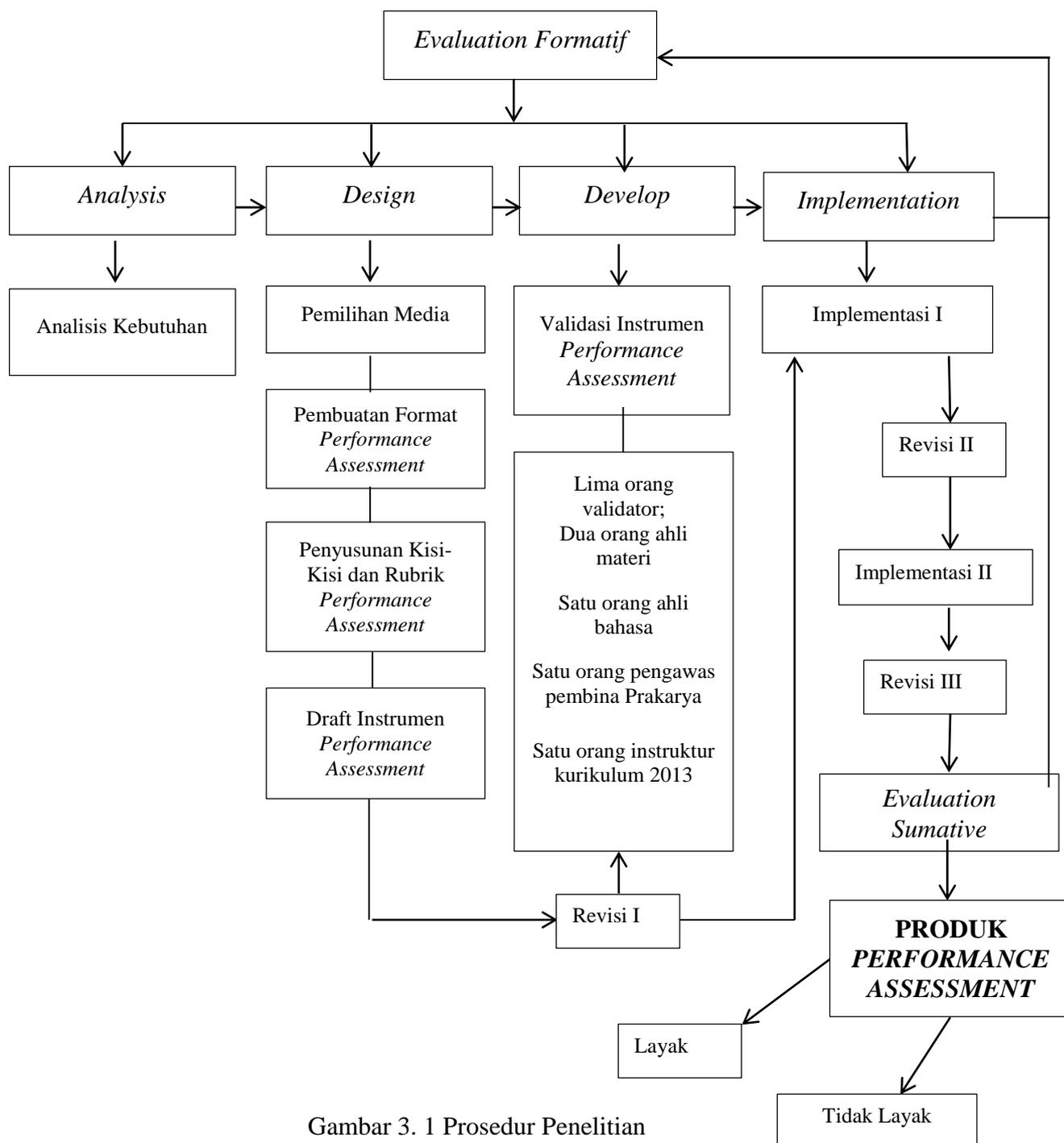
3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini dirancang untuk mengembangkan prototipe alat penilaian kinerja atau *performance assessment*, pada mata pelajaran Prakarya SMP. Penelitian ini berbentuk perancangan untuk menghasilkan suatu produk penilaian yang teruji. Metode kualitatif digunakan dalam tahap analisis kebutuhan dan membuat rancangan, sedangkan metode kuantitatif digunakan pada saat menguji rancangan atau pengembangan produk. Pemilihan *mixed method* dengan proses perancangan, diasumsikan karena pada dasarnya tujuan utama dari penelitian ini, adalah untuk memperoleh alat *performance assessment* yang dapat mengukur *creative thinking skill* siswa SMP, yang dapat digunakan sebagai instrumen yang valid dan reliabel.

3.2 Prosedur Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan instrumen *performance assessment* pada kompetensi aspek Pengolahan. Prosedur penelitian mengacu pada tahapan pengembangan Model ADDIE. Model ADDIE adalah model yang mudah diterapkan dalam proses penelitian yang bersifat sistematis, dengan kerangka kerja yang menghasilkan produk yang efektif, kreatif, dan efisien (L. Angel, 2008). Tahapan pada model ADDIE meliputi Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi (Steven J. McGriff, 2000., Reinbold. Sarah, 2013., G.Muruganatham, 2015., Drljača, Dalibor, dkk. 2017).

Tahapan atau proses pengembangan perangkat *performance assessment* dalam penelitian ini dapat dilihat dalam gambar 3.1 pada halaman selanjutnya.



Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian

Secara garis besar gambar 3.1 diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Tahap Analisis

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melakukan analisis kebutuhan *performance assessment* terhadap guru mata pelajaran Prakarya.

Henni Ratnasusanti, 2018

PERFORMANCE ASSESSMENT UNTUK MENGUKUR CREATIVE THINKING SKILL SISWA PADA PEMBELAJARAN PRAKARYA SMP

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

2) Tahap Desain

Tahap desain terdiri dari, yaitu:

1. Pemilihan media, yaitu menentukan jumlah alat dan bahan untuk pelaksanaan *performance assessment* kompetensi aspek pengolahan.
2. Pemilihan format, menyusun semua instrumen dan soal test yang dibutuhkan untuk *performance assessment* aspek pengolahan.
3. Membuat instrumen kisi-kisi *performance assessment* dan rubrik penilaian.

3) Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan dilakukan validasi ahli. Pada saat validasi, beberapa bagian produk mengalami revisi hingga dikatakan layak oleh tim ahli (ahli materi dan ahli bahasa) untuk diujicobakan di lapangan. Produk yang telah direvisi, selanjutnya diujicobakan terlebih dahulu pada kelas pengguna produk. Kegiatan ini akan mengundang lima orang ahli, yaitu dua orang ahli materi, satu orang ahli bahasa, satu orang Instruktur Kurikulum 2013 Mapel Prakarya dan satu orang Pengawas Pembina Mata Pelajaran Prakarya di lingkungan Dinas Pendidikan Kabupaten Bandung.

4) Tahap Implementasi

a. Implementasi 1

Dilakukan uji coba produk dalam pembelajaran Praktikum Prakarya di kelas VIII, untuk melihat kekurangan yang masih ada dalam rancangan *performance assessment*, untuk selanjutnya dilakukan revisi kembali, sebelum diterapkan pada implementasi II, serta untuk menganalisis aspek keterpakaian dari sebuah *assessment*.

b. Implementasi II

Penerapan pada tahap ini dilaksanakan pada siswa kelas VIII berjumlah 32 orang, kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh langsung respon, reaksi, dan komentar siswa, terhadap instrumen rancangan *performance assessment* pada pembelajaran Prakarya aspek pengolahan. Selanjutnya dilakukan revisi produk kembali. Apabila masih terdapat kekurangan, penyempurnaan produk dilakukan

dengan cara konsultasi dengan ahli sehingga didapatkan data sebagai dasar perbaikan produk sebelum dikembangkan menjadi produk akhir.

5) Tahap Evaluasi

Evaluasi adalah tahap yang dilakukan dalam model ADDIE. Tahapan ini mengukur keefektifan dan efisiensi pengajaran. Langkah evaluasi dilakukan dengan formatif dan sumatif. *Formatif evaluation* berlangsung selama dan diantara fase kegiatan. Tujuan dari jenis evaluasi ini adalah untuk memperbaiki instrumen rubrik sebelum versi final diimplementasikan. Evaluasi *Sumative* digunakan untuk membuat keputusan, apakah hasil akhir layak tidak digunakan atau tidak digunakan secara permanen.

3.3. Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari guru mata pelajaran Prakarya, dan siswa SMP kelas VIII di Kabupaten Bandung. Guru prakarya yang ada disekolah ini memiliki jenis kelamin perempuan dan berusia sekitar 38 tahun. Guru tersebut memiliki latar belakang pendidikan strata 1 dan merupakan lulusan dari Pendidikan Tata Busana UPI.

Partisipan selanjutnya adalah siswa yang berjumlah 32 orang, dengan rincian 17 orang siswa perempuan dan 15 orang siswa laki-laki. Rentang usia siswa yang menjadi partisipan berkisar antara 13-14 tahun. Kelompok siswa tersebut memiliki karakteristik yang beragam dalam hal kecerdasan, yaitu terdiri dari kelompok kelas atas, kelas menengah dan kelas bawah.

Forum validator berjumlah lima orang, terdiri dari dua orang praktisi ilmu, satu orang ahli bahasa, satu orang Instuktur Kurikulum 2013 dan satu orang pengawas Pembina mata pelajaran Prakarya. Forum validator dibentuk untuk melihat dan menilai secara praktis bagaimana item-item tugas *performance assessment* siswa pada kompetensi aspek pengolahan dan kriteria penilaian yang telah dikembangkan, dapat mengukur atau mencerminkan langkah kerja yang terdapat dalam kompetensi tersebut. Selanjutnya pada uji coba teoretik, item-item tugas yang telah dikembangkan akan ditelaah oleh para validator .

3.4 Populasi dan Sampel

Lokasi Penelitian ini dilaksanakan di salah satu SMP di Kabupaten Bandung pada kelas VIII. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII yang tersebar dalam 6 rombongan belajar dengan jumlah keseluruhan 230 siswa. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 32 orang. Penetapan sampel tersebut diambil dari 14% dari populasi. Besarnya jumlah sampel yang diambil memiliki ketentuan apabila subyeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semuanya, dan jika subyeknya lebih dari 100 dan cukup besar dapat diambil antara 10%-15% atau 20%- 25% atau lebih (Arikunto, 2013).

Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan. Jumlah sampel dalam penelitian ini diambil satu kelas, dengan kriteria kelas tersebut siswanya memiliki sifat, karakter, dan kecerdasan yang bervariasi, mulai dari kelas bawah, menengah dan kelas atas. Kriteria tersebut sangat cocok dijadikan tempat untuk implementasi instrumen penilaian yang dirancang, karena dinilai sudah dapat mewakili semua tingkatan keterampilan dan kemampuan siswa yang ada di lokasi penelitian.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berupa serangkaian instrumen *performance assessment* berbentuk tes kemampuan bertindak kreatif, pada kompetensi aspek pengolahan. Instrumen yang digunakan untuk mengukur pemikiran kreatif mencakup ukuran kemampuan berpikir kreatif adalah kelancaran (jumlah gagasan atau solusi), fleksibilitas (jumlah kategori gagasan yang berbeda), orisinalitas (jumlah kategori ide yang tidak biasa), dan atau elaborasi (jumlah rincian yang terlibat) (Hong, Milgram, and Hong, 2010).

Instrumen yang digunakan diuji terlebih dahulu validitasnya. Validitas instrumen penting dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen dapat digunakan atau tidak untuk mengambil data. Validitas instrumen menggunakan pengujian validitas konstruk dan isi yang dilakukan oleh para validator.

3.6 Teknik Pengumpulan data

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen tes dan non tes. Instrumen tes yang digunakan adalah instrumen *performance assessment* jenis tes perbuatan. Instrumen non tes digunakan sebagai alat ukur untuk menilai tes *performance assessment* keterampilan berpikir kreatif berbentuk pedoman observasi dan rubrik penilaian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif meliputi observasi, wawancara, angket, analisis dokumen dan hasil validator. Selain itu, dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menguji coba instrumen *performance assessment* aspek pengolahan. Secara rinci akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Observasi.

Kegiatan observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mencatat/merekam informasi, melalui peristiwa-peristiwa terkait pengembangan tes *performance assessment* siswa pada aspek pengolahan .

2. Wawancara dan angket.

Kegiatan wawancara dilakukan oleh peneliti terhadap responden dengan jumlahnya relatif terbatas, agar peneliti memperoleh data maupun informasi yang lebih mendalam. Wawancara dilakukan terhadap guru pembelajaran Prakarya terkait perancangan dan implementasi *performance assessment* pada aspek pengolahan.

3.7 Analisis Data

- 1) Analisis uji coba teoretik atau validitas isi menggunakan teknik *CVR (Content validity Ratio)*. Validitas isi dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kecocokan antara item tes dengan indikator yang telah dikonstruksi, validitas isi akan dilaksanakan oleh para pakar atau *subject metter expert (SME)* (Lawshe. C, 1975). Tahapan pengolahan validasi instrumen dilakukan dengan cara pemberian kriteria tanggapan validator. Pemberian skor pada tanggapan validator dapat dilihat dalam tabel 3.1 pada halaman selanjutnya.

Tabel 3. 1 Kriteria Penilaian Validator

| Kriteria | Bobot |
|--------------|-------|
| Setuju | 1 |
| Tidak Setuju | 0 |

(Rourke & Anderson, 2004)

Secara sederhana tabel 3.1 dapat dijelaskan bahwa apabila validator menjawab “ya” artinya setuju dengan rancangan, maka memiliki bobot nilai satu, dan apabila menyatakan “tidak setuju” maka memiliki bobot nilai nol.

- 2) Formula CVR yang digunakan dalam analisis validasi ini digunakan dalam pemberian jawaban item, yaitu sebagai berikut :

$$CVR = \frac{ne - \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}}$$

(Lawshe, 1975)

Keterangan:

ne = Jumlah ahli yang menyatakan penting

N = Jumlah ahli yang memvalidasi

dengan indek rasio bekisar $-1 \leq CVR \leq +1$, dan mempunyai kriteria sebagai berikut :

ne $< \frac{1}{2}N$ maka $CVR < 0$

ne $= \frac{1}{2}N$ maka $CVR = 0$

ne $> \frac{1}{2}N$ maka $CVR > 0$

- 3) Menghitung nilai *Content Validity Index (CVI)*. Pemberian nilai pada keseluruhan item menggunakan CVI. CVI secara sederhana merupakan rata-rata dari nilai CVR untuk item yang dijawab ya adalah:

$$CVI = \frac{\text{jumlah CVR}}{\text{jumlah item}}$$

(Lawshe, 1975)

Hasil perhitungan CVR dan CVI adalah berupa angka 0-1 kategori nilai tersebut sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Kategori nilai CVR dan CVI

| Kriteria | Keterangan |
|-------------|--------------|
| 0 - 0,33 | Tidak Valid |
| 0,34 - 0,67 | Valid |
| 0,68 - 1 | Sangat Valid |

(Lawshe, 1975)

Berdasarkan tabel 3.2 dapat dijelaskan, bahwa apabila hasil perhitungan CVR dan CVI dalam rentang 0 – 0,33, maka item dinyatakan tidak valid, sedangkan apabila hasilnya berkisar pada rentang 0.34 – 0,67, maka item dinyatakan valid dan apabila hasilnya berkisar antara 0,68 – 1, maka item dinyatakan sangat valid. Analisis tersebut digunakan untuk menentukan kualitas *performance assessment* pada siswa. Rentang nilai untuk masing-masing skor indikator *performance assessment* dengan skor rentang 1 – 4, rentang skor digunakan untuk seluruh elemen atau indikator *performance assessment* yang akan dinilai. Bobot untuk masing-masing indikator ditentukan dengan prosentase, sehingga jumlahnya mencapai 100 persen. Bobot tersebut akan diuraikan pada tabel 3.3 di bawah ini.

Tabel 3. 3 Pembobotan Indikator Penilaian

| No | Indikator Penilaian | Bobot |
|-------|---|------------|
| 1 | Persiapan Kerja | 15 Persen |
| 2 | Proses Kerja (Sistematika dan cara kerja) | 30 Persen |
| 3 | Hasil Kerja | 35 Persen |
| 4 | Waktu | 20 Persen |
| Total | | 100 Persen |

(Diadaptasi dari Panduan Penilaian, Depdikbud, 2017)

Berdasarkan tabel 3.3 dapat dijelaskan bahwa indikator penilaian terdiri dari persiapan, proses, hasil, dan waktu kerja memiliki bobot masing-masing yaitu 15 persen, 30 persen, 35 persen dan 20 persen dari total nilai yang didapat siswa.

Kriteria pemberian predikat tingkat kreativitas siswa, merujuk pada uraian pencapaian kompetensi. Kriteria pemberian predikat dapat dilihat pada tabel 3.4 di bawah ini.

Tabel 3. 4 Kriteria Pemberian Skor dan Predikat

| | |
|-----------------------|--|
| Sangat Kreatif | Siswa menampilkan <i>performance assessment</i> yang sangat kreatif, konsisten dan terus berusaha meningkatkan kinerjanya sehingga kompetensi dapat dicapai sepenuhnya. |
| Kreatif | Siswa menampilkan <i>performance assessment</i> yang kreatif, dan menunjukkan peningkatan kinerjanya sehingga kompetensi dapat dikuasai dengan baik. |
| Cukup Kreatif | Siswa menampilkan <i>performance assessment</i> yang kurang kreatif, dan menunjukkan beberapa ketidakkonsistenan sehingga sebagian kecil saja kompetensi yang dapat dicapai. |
| Kurang Kreatif | <i>Performance assessment</i> siswa kurang kreatif dari waktu ke waktu atau kinerja siswa benar-benar tidak konsisten sehingga tidak terdapat tanda-tanda pencapaian kompetensi yang diharapkan. |

(Diadaptasi dari Wincosin, *Performance Assessment*, 1996)

Berdasarkan tabel 3.4 dapat dijelaskan, bahwa untuk poin empat termasuk kriteria sangat kreatif, poin tiga kriteria kreatif, poin dua kriteria cukup kreatif dan poin satu kriteria kurang kreatif.

4) Formula yang digunakan dalam analisis data skor untuk indikator *performance assessment* adalah sebagai berikut :

Analisis nilai unjuk kerja yang digunakan adalah teknik analisis yang diadaptasi dari Panduan Penilaian (2017). Analisis dapat dilihat dalam tabel 3.5 sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Kriteria Pemberian Skor

| Kriteria | Prosentase Bobot Komponen Penilaian | | | | Nilai Praktik (NP) \sum NK |
|-----------|-------------------------------------|--------|-------------|-------|---------------------------------|
| | Persiapan | Proses | Hasil kerja | Waktu | |
| Bobot (%) | 15 | 30 | 35 | 20 | |
| Skor | | | | | |
| Komponen | | | | | |
| NK | | | | | |

(Diadaptasi dari Panduan Penilaian, Depdikbud, 2017)

Berdasarkan tabel 3.5 dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Bobot diisi dengan persentase setiap komponen. Besarnya persentase dari setiap komponen ditetapkan secara proposional.
2. NK = Nilai Komponen, perkalian dari bobot dengan skor komponen.
3. NP = Penjumlahan dari hasil perhitungan nilai komponen.
4. Jenis komponen penilaian (persiapan, proses, hasil kerja, dan waktu) disesuaikan dengan karakter program keahlian.

Pencapaian kategori berpikir kreatif untuk setiap tahapan praktik dapat dianalisis dengan teknik perhitungan persentase dengan rumus berikut ini:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

(Diadaptasi dari Lailatul, 2010)

Keterangan :

P : Nilai praktik setiap Indikator dalam satu tahapan praktik.

F : Jumlah nilai total setiap indikator dalam satu tahapan praktik.

N : Jumlah indikator dalam satu tahapan praktik.

Selanjutnya untuk mendapat rata-rata kreativitas secara keseluruhan untuk setiap siswa, dapat dicari dengan rumus di bawah ini:

$$NP = \frac{NF}{NN} \times 100\%$$

(Diadaptasi dari Lailatul, 2010)

Keterangan :

NP : Nilai akhir.

NF : Jumlah skor total seluruh indikator.

NN : Jumlah total indikator.

Selanjutnya nilai Rata-Rata Skor Tiap Kategori (RTK) tersebut dikonversikan dalam bentuk kriteria, yang dapat dilihat dalam tabel 3.6 pada halaman selanjutnya.

Tabel 3. 6 Interval Nilai *Creative Thinking Skill*

| No | Interval Nilai | Keterangan |
|----|----------------------------------|----------------|
| 4 | $3,50 \leq \text{RTK} \leq 4,00$ | Sangat Kreatif |
| 3 | $2,50 \leq \text{RTK} < 3,50$ | Kreatif |
| 2 | $1,50 \leq \text{RTK} < 2,50$ | Cukup Kreatif |
| 1 | $0,00 \leq \text{RTK} < 1,50$ | Kurang Kreatif |

(Diadaptasi dari Ridha, 2009)

Tabel 3.6 dapat dijelaskan bahwa, apabila siswa mendapat nilai di antara rentang 3,50 sampai 4,00 maka siswa tersebut tergolong siswa sangat kreatif, rentang 2,50 sampai 3,50 tergolong siswa kreatif, rentang 1,50 sampai 2,50 tergolong siswa cukup kreatif, dan rentang 0,00 sampai 1,50 maka siswa tersebut termasuk ke dalam siswa kurang kreatif.

