

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

Pada Bab III ini akan membahas metode penelitian meliputi : Desain penelitian, Prosedur Penelitian, Partisipan Penelitian, Pengembangan Instrumen Penelitian, Prosedur Penelitian dan Teknik analisis data.

A. Desain Penelitian

Penelitian dilakukan dengan tujuan untuk menguji eektivitas layanan bimbingan belajar menggunakan teknik *storytelling* dengan kelompok SMP Negeri Kota Bandung, untuk meningkatkan kreativitas belajara pada peserta didik, sehingga penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sukmadinata (2012:53) pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang dirancang untuk menjawab hipotesis secara akurat menggunakan angka-angka dan pengolahan statistik, sehingga memudahkan proses analisis dan penafsirannya. Pendekatan kuantitatif digunakan dalam pemaparan tentang profil kreativitas belajar dan pemaparan tentang gambaran efektifitas program bimbingan belajar untuk meningkatkan kreativitas belajar. Sehingga pendekatan ini dapat menjawab hipotesis penelitian secara spesifik.

Penelitian mengenai eektivitas layanan bimbingan belajar menggunakan teknik *storytelling* di SMP Negeri 12 Kota Bandung menggunakan metode Eksperimen Kuasi. Menurut Creswell (2012: 242) penelitian eksperimen kuasi ini mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variable-variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Alasan peneliti menggunakan metode eksperimen kuasi yaitu karena peneliti ingin mengungkapkan efektifitas atau hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan kelompok kontrol disampig kelompok eksperimen. Sesuai dengan masalah dan tujuan yang di teliti Peneliti ini bertujuan untuk menghasilkan program bimbingan belajar yang efektif dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik.

Table 3.1
Adapun desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Kelompok A	O ₁	X	O ₂
Kelompok B	O ₃	-	O ₄

Creswell (2012:242)

Keterangan :

Kelompok A : Kelompok Eksperimen

Kelompok B : Kelompok Kontrol

O₁ : *Pretest*

O₂ : *Posttest*

X : Bimbingan Belajar

B. Partisipan Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMPN 12 Bandung. Dengan populasi yang di ambil seluruh kelas VIII yang ada di SMPN 12 Bandung yang terindikasi memiliki kreativitas belajar yang berada dalam kategori rendah dan sedang. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII pada jenjang Sekolah Menengah Pertama, alasan peneliti memilih peserta didik pada jenjang Sekolah Menengah Pertama karena diperkuat oleh Shahib (2003, hlm.75) bahwa “bila kita ingin menghasilkan generasi yang produktif dan kompetitif, pembinaan kreativitas ini harus menjadi prioritas pada pendidikan 9 tahun dan akan lebih baik bila dapat sampai SMU (12 tahun)”.

Menurut Sugiyono, (2016: 55) Populasi adalah wilayah yang terdiri atas objek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemungkinan ditarik kesimpulan. Sedangkan sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.

Penarikan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, Menurut Akdon dan Ridwan (2006:33) *purposive sampling* yaitu teknik penentuan subjek penelitian yang digunakan atas pertimbangan-pertimbangan tertentu dengan tujuan tertentu. Dimana pemilihan kelompok subjek didasarkan pada karakteristik yang sudah ditentukan dan diketahui terlebih dahulu berdasarkan ciri atau sifatnya.

Adapun langkah-langkah untuk menarik sampel dalam penelitian ini yaitu memberikan *Pre-test* kepada peserta didik kelas VIII yang bertujuan

untuk mengetahui tingkat Kreativitas belajar yang ada pada diri peserta didik. Instrumen penelitian diberikan setelah di judgement oleh pakar ahli dalam bidang bimbingan dan konseling. Partisipan dalam penelitian ini berjumlah 237 orang yang terdiri dari kelas VIII Sekolah Menengah Pertama, dosen ahli bimbingan dan konseling, dosen ahli pengukuran, serta praktisi bimbingan dan konseling. Rincian dan peran setiap partisipan diuraikan sebagai berikut :

Tabel 3.2
Partisipan Penelitian

No	Kegiatan	Partisipasi	Jumlah
1	Pengembangan instrumen Kreativitas belajar	Dosen ahli bimbingan dan konseling (Judge)	2
2	Uji coba empiric (<i>try out</i>) instrumen kreativitas belajar	Siswa SMP Negeri 12 Bandung	30
3	Pengembangan program bimbingan belajar	Dosen ahli bimbingan dan konseling (Judge)	2
		Praktisi bimbingan dan konseling (Judge)	1
4	Survei profil kreativitas belajar	Siswa SMP Negeri 12 Bandung	237
5	Uji coba empirik program bimbingan pribadi-sosial	Observer	1
		Kelompok Kontrol	8
		Kelompok Eksperimen	8
TOTAL			289

C. Pengembangan Instrumen

Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah skor kreativitas belajar peserta didik Sekolah Menengah Pertama. Untuk memperoleh data tersebut, maka digunakan instrumen kreativitas belajar peserta didik Sekolah Menengah Pertama. Instrumen kreativitas belajar yang digunakan dikembangkan peneliti berdasarkan prosedur : 1) rumusan defnisi konseptual, 2) definisi operasional, 3) pengembangan kisi-kisi instrumen, 4) pedoman scoring dan penafsiran, 5) pengujian rasional instrumen.

Tabel 3.3
Matriks Kreativitas Belajar

NO	DIMENSI	PENDAPAT AHLI		KESIMPULAN
		Torance dan Myres (1987:34)	Semiawan (1987:35)	
1.	Definisi	Kreativitas belajar ditandai dengan keterlibatan seseorang terhadap sesuatu yang berarti, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan mengetahui dalam kekaguman, ketidaklengkapan, kekacauan, kerumitan, ketidakselarasan, ketidakteraturan dan sebagainya	Kreativitas belajar itu mempertimbangkan, menilai, memeriksa, dan menguji kemungkinan-kemungkinan baru, menyisihkan, memecahkan yang tidak berhasil, salah dan kurang baik, memilih pemecahan yang paling baik dan membuatnya menarik atau menyenangkan secara estesis, mengkonunikasi hasilnya kepada orang lain.	Dari kedua pendapat ahli maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa kreativitas belajar adalah sebagai kemampuan siswa menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, baik berupa kemampuan mengembangkan informasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya sehingga menarik dan menyenangkan.

NO	DIMENSI	PENDAPAT AHLI				KESIMPULAN
2.	Aspek-Aspek	Sternberg (1999)				Aspek dari kreativitas belajar adalah kelancaran, fleksibilitas, elaborasi, dan keaslian berpikir
1. Kelancaran berfikir (fluency of thinking)		2. Keluesan berfikir (flexibility)	3. Elaborasi pikiran (elaboration)	4. Keaslian berpikir (originality)		
Kemampuan untuk menghasilkan banyak ide atau gagasan yang keluar dari pemikiran secara cepat. Dalam kelancaran berpikir yang perlu ditetapkan adalah kuantitas bukan kualitas		Kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda dan mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang kreatif adalah orang yang lewes berpikir.	Kemampuan mengembangkan gagasan dan menambahkan atau merinci detil-detil dari suatu objek gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik	Kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli		

NO	DIMENSI	PENDAPAT AHLI			KESIMPULAN
3.	Faktor Pendukung	Rahmawati dan Kurniati (2001:27)	Hurlock (1978:11)	Nurihsan dan Yusuf (2009:248)	Jadi dari ketiga pendapat para ahli tersebut maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa faktor pendukung kreativitas belajar peserta didik tersebut yaitu, faktor lingkungan, faktor orang tua dan guru, sara dan prasarana pada saat proses belajar, faktor kesehatan mental maupun fisik, dan yang terakhir faktor cara mendidik anak.
<p>(1) Memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun kepribadiannya serta psikologis.</p> <p>(2) Menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apapun yang dilihatnya, dipegang, didengar, dan dimainkan untuk pengembangan kreativitasnya. Perangsangan mental dan lingkungan kondusif dapat berjalan beriringan seperti halnya kerja stimulant otak kiri dan otak kanan.</p> <p>(3) Peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, artinya ketika anak ingin menjadi kreatif, maka juga dibutuhkan pula guru yang kreatif pula dan mampu memberikan stimulasi yang tepat pada anak.</p> <p>(4) Peran serta orang tua yang mengembangkan kreativitas</p>	<p>(1) Waktu, untuk menjadi kreatif, kegiatan anak harusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain-main dengan gagasan-gagasan dan konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.</p> <p>(2) Kesempatan menyendiri, hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial, anak menjadi kreatif. Anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan dunia imajinatif yang kaya.</p> <p>(3) Dorongan, terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa, mereka harus didorong untuk kreatif dan bebas dari ejekan dan kritik yang seringkali dilontarkan pada anak yang kreatif.</p> <p>(4) Sarana, Sarana untuk</p>	<p>(1) kondisi kesehatan fisik.</p> <p>(2) tingkat kecerdasan.</p> <p>(3) kondisi kesehatan mental.</p> <p>(4) orangtua atau guru yang dapat menerima anak apadanya serta member kepercayaan kepadanya bahwa pada dasarnya anak itu baik dan mampu.</p> <p>(5) sikap empati dari orangtua dan guru.</p> <p>(6) cara memupuk sikap dan minat anak.</p> <p>(7) sarana dan prasarana yang digunakan pada saat proses pembelajaran.</p>			

		anak.	bermsin harus disediakan untuk merangsang dorongan ekperimentasi dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas. (5) Lingkungan yang merangsang, lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan kreativitas. Ini harus dilakukan sedini mungkin sejak masa bayi dan dilanjutkan hingga masa sekolah dengan menjadikan kreativitas suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial. (6) Hubungan orangtua – anak yang tidak posesif, orangtua yang tidak terlalu melindungi anak atau terlalu posesif terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri, dua kualitas yang sangat mendukung kreativitas. (7) Cara mendidik anak, mendidik anak secara demokratis dan permisif di		
--	--	-------	---	--	--

			<p>rumah dan sekolah meningkatkan kreativitas sedangkan mendidik otoriter memadamkannya.</p> <p>(8) Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan, kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Semakin banyak pengetahuan yang dapat diperoleh anak, semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif.</p>		
--	--	--	--	--	--

1) Definisi Oprasional Variabel

Kreativitas belajar adalah sebagai kemampuan siswa menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya baik berupa kemampuan mengembangkan informasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar maupun berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya. Aspek-aspek kemampuan dalam kreativitas belajar adalah sebagai berikut.

- a. Kelancaran berfikir (*fluency of thinking*), Kemampuan untuk menghasilkan banyak ide atau gagasan yang keluar dari pemikiran secara cepat. Dalam kelancaran berpikir yang perlu ditetapkan adalah kuantitas bukan kualitas. Adapun indikatornya adalah: (1) Banyaknya gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan, (2) Keterampilan memberikan cara atau saran
(3) Keterampilan dalam memikirkan jawaban alternatif
- b. Keluwesan berfikir (*flexibility*), Kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda dan mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Adapun indikatornya adalah: (1) Keterampilan dalam menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, (2) Keterampilan dalam melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, (3) Keterampilan dalam mencari banyak alternatif yang berbeda-beda, (4) Keterampilan dalam cara pendekatan atau cara pemikiran.
- c. Elaborasi pikiran (*elaboration*), kemampuan mengembangkan gagasan dan menambahkan atau merinci detail-detail dari suatu objek gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik. Adapun indikatornya adalah: (1) Keterampilan dalam memperkaya atau mengembangkan gagasan (2) Keterampilan dalam menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu obyek.
- d. Keaslian berpikir (*originality*), kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli. Adapun indikatornya adalah: (1) Kemampuan melahirkan ungkapan

yang baru dan unik, (2) Memikirkan cara yang tidak lazim dalam mengungkapkan diri, (3) Kemampuan dalam mengkombinasi

2) Pengembangan Kisi-kisi

Tabel 3.4
Kisi-kisi Kreativitas Belajar
(Sebelum Uji Coba)

Aspek	Indikator	No Item		Jumlah		Total
		(+)	(-)	(+)	(-)	
Kelancaran berfikir (<i>fluency of thinking</i>)	1. Banyaknya gagasan	24,16	19,1	2	2	4
	2. Keterampilan memberikan saran	2,5,6	-	3	-	3
	3. Keterampilan dalam memikirkan jawaban alternative	7,20	37	2	1	3
Keluwesannya berfikir (<i>flexibility</i>)	1. Keterampilan dalam menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi	3,4,8,11,14	15	5	1	6
	2. Keterampilan dalam melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda	9,17,21,41	10	4	1	5
	3. Keterampilan dalam mencari banyak alternatif yang berbeda-beda	13,18	-	2	-	2
	4. Keterampilan dalam cara pendekatan atau cara pemikiran	12,34	31	2	1	3
Elaborasi pikiran (<i>elaboration</i>)	1. Keterampilan dalam memperkaya atau mengembangkan gagasan	22,27,28,33	30,40	4	2	6
	2. Keterampilan dalam menambahkan atau memperinci detail-detil dari suatu obyek	23,38	6	2	1	3
Keaslian berpikir (<i>originality</i>)	1. Kemampuan melahirkan ungkapan yang baru dan unik	25	26	1	1	2
	2. Memikirkan cara yang tidak lazim dalam mengungkapkan diri	29,32	-	2	-	2
	3. Kemampuan dalam mengkombinasi	35,42	39	2	1	3
Jumlah				31	11	42

3) Penskoran Dan Penafsiran

a. Pedoman Skoring

Untuk mengungkap kecenderungan kreativitas belajar peserta didik, penelitian ini menggunakan *skala Likert*, dengan *skala Likert* maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik ukur untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan (Sugiyono, 2010:143).

Alasan penggunaan instrumen dengan *skala Likert* karena *Skala Likert* digunakan untuk mengukur kelancaran berfikir, keluwesan berfikir, elaborasi pikiran dan keaslian berfikir. Oleh karena itu pada instrumen kreativitas belajar ini menggunakan *Skala Likert* berdasarkan definisi operasional yang telah dijabarkan.

Dalam penggunaan skala Likert, terdapat dua bentuk pernyataan yaitu bentuk pernyataan positif untuk mengukur skala positif, dan bentuk pernyataan negatif untuk mengukur skala negatif. Pernyataan positif diberi skor 5, 4, 3, 2,1; sedangkan bentuk pertanyaan negatif diberi skor 1, 2, 3, 4, 5. Dalam instrumen ini bentuk jawaban skala Likert antara lain:., S (Selalu), SR (Sering), KK (Kadang-kadang), J (Jarang), TP (Tidak Pernah). Untuk keperluan data kuantitatif tersebut, maka jawaban diberi skor seperti yang tertera dalam Tabel 3.5 berikut.

Tabel 3.5
Norma Skoring Instrumen Kreativitas Belajar

Rentan Jawaban	Rentan Jawaban	
	Positif	Negatif
Selalu	5	1
Sering	4	2
Kadang-kadang	3	3
Jarang	2	4
Tidak Pernah	1	5

b. Pedoman Penafsiran

Pada penelitian ini pengkategorisasian kreativitas belajar disusun berdasarkan model distribusi normal. Menurut Azwar (2012:107) tujuan kategorisasi adalah menempatkan individu ke dalam kelompok-kelompok yang terpisah secara berjenjang menurut suatu atribut yang diukur. Norma

kategorisasi disusun berdasarkan pengelompokan kemampuan kreativitas belajar dalam tiga kategori, yaitu: Tinggi, Sedang, Rendah. Adapun kategorisasi yang disusun berdasarkan atas norma hipotetik dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.6
Kriteria Skoring

Norma/Kriteria Skor	Kategori
$M+SD \leq X$	Tinggi
$M-1SD \leq X < M+1SD$	Sedang
$X < M-1SD$	Rendah

Keterangan.

X : Jumlah Skor Responden

SD : $(X_{max}-X_{min})/6$

M : Mean

Kategori yang disusun berdasarkan norma hipotetik yang dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu: tinggi, sedang dan rendah. Untuk mendapatkan pemahaman dan pemaknaan yang utuh dari hasil pengukuran instrumen kreativitas belajar, maka setiap kategorisasi diuraikan penjelasannya sebagai berikut.

Tabel 3.7
Deskripsi Kategorisasi

Norma/Kriteria Skor	Kategori	Deskripsi
$M + SD \leq X$	Tinggi	Tinggi adalah pencapaian tingkat perkembangan siswa optimal pada setiap aspek kreativitas. Pada tingkat ini siswa memiliki kemampuan menghasilkan jawaban yang beragam, mampu mengungkapkan gagasan-gagasan yang baru dan unik serta dapat memperinci gagasan dengan baik.
$M-1SD \leq X < M+1SD$	Sedang	Sedang adalah pencapaian tingkat perkembangan siswa cukup optimal pada setiap aspek kreativitas, artinya siswa memiliki kreativitas yang sedang. Selain itu, siswa memiliki kemampuan untuk mengungkapkan gagasan-gagasan yang baru, beragam dan unik, serta mampu memperinci gagasan meskipun belum optimal

Norma/Kriteria Skor	Kategori	Deskripsi
$X < M - 1SD$	Rendah	Rendah adalah pencapaian tingkat perkembangan siswa tidak optimal pada setiap aspek kreativitas, artinya siswa memiliki kreativitas yang rendah. Selain itu, siswa tidak memiliki kemampuan menghasilkan jawaban yang beragam, tidak mampu mengungkapkan gagasan-gagasan yang baru dan unik serta tidak mampu memperinci gagasan.

4) Pengujian Instrumen

Proses pengujian untuk mendapatkan instrumen yang terandalkan dilakukan melalui dua proses pengujian, yaitu : (1) validasi rasional instrumen, (2) uji coba instrumen (*Try Out*) yang meliputi uji validitas butir pernyataan (item) dan uji reliabilitas instrumen. Masing-masing proses pengujian diuraikan sebagai berikut :

a. Uji Rasional Instrumen

Uji rasional instrumen dilakukan untuk mendapatkan kesesuaian terhadap konstruk, isi, dan redaksi. Uji rasional dilakukan melalui penimbangan dan telaah butir-butir instrumen oleh ahli bimbingan dan konseling. Instrumen kreativitas belajar dibuat berdasarkan 4 (empat) aspek yaitu, *fluency of thinking*, *flexibility*, *elaboration*, *originality*, dikembangkan menjadi 12 indikator dan menghasilkan 42 butir pertanyaan. Instrumen penelitian ini ditimbang oleh 2 para ahli bimbingan dan konseling. Berdasarkan item penimbangan, masing-masing item pernyataan dikategorisasikan berdasarkan dua kelompok yaitu, memadai dan tidak memadai dari segi konstruk, isi, dan redaksi.

Adapun saran perbaikan yang diberikan oleh para ahli bimbingan dan konseling berhubungan pada bahasa pernyataan yang harus sesuai dengan pemahaman peserta didik Sekolah Menengah Pertama. Serta pada butir item direvisi agar lebih ringkas dan lebih mudah dipahami. Tindak lanjut dari hasil penimbangan para ahli adalah melakukan revisi dan perbaikan untuk menyusun instrumen final yang akan digunakan dalam

mengungkap profil kreativitas belajar peserta didik Sekolah Menengah Pertama. Penimbang yang dilakukan oleh para ahli menghasilkan saran-saran yang harus dilakukan dan perbaikan pada catatan-catatan yang diberikan pada instrumen sehingga instrumen kreativitas belajar dapat diuji cobakan.

b. Uji Coba Instrumen

Dalam instrumen ini digunakan uji validitas, dan uji reliabilitas terlebih dahulu sebelum dilakukannya penyebaran angket kepada responden. Hal ini dilakukan untuk memperoleh kualitas instrumen yang layak pakai sehingga dapat digunakan dalam penelitian. Uji validitas, dan reliabilitas yang akan dilakukan sebagai berikut :

1. Uji Validitas

Uji validitas butir pernyataan dilakukan terhadap 30 orang peserta didik SMP Negeri 12 Bandung Selain itu, uji validitas ini juga dirangkai dengan uji keterbacaan butir instrumen, dimana pertanyaan yang dianggap sulit dan kurang jelas karena sering dipertanyakan oleh peserta didik diperbaiki redaksinya.

Menurut Creswell, (2012:37) Validitas merupakan tingkat penafsiran kesesuaian hasil yang dimaksud instrumen dengan tujuan yang diinginkan oleh suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Uji validitas dalam penelitian terdiri dari uji kelayakan instrumen, uji keterbatasan instrumen, dan uji coba butir item instrumen.

Berdasarkan output hasil pengujian butir instrumen kreativitas belajar, maka dapat disimpulkan bahwa dari total item pernyataan yang berjumlah 42 item, hanya 31 yang valid. Tabulasi hasil uji validitas diuraikan kan pada tabel berikut :

Tabel 3.8
Tabulasi Hasil Uji Validitas

No	Keterangan Item	
	Valid	Tidak Valid
Nomor Urut	2,3,4,5,6,7,8,9,11,12,13,14,15,16,17,18,20,22,24,25,26,29,30,33,34,35,36,37,38,40,42	1,10,19,21,23,27,28,31,32,39,41
Total Item	31	11

2. Uji Reliabilitas

Arikunto (2010:86) mengemukakan reliabilitas suatu instrumen menunjukkan instrumen yang digunakan dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data karena suatu instrumen dapat dikatakan baik apabila data yang diperoleh sesuai dengan kenyataan. Reliabilitas instrumen menunjukkan sejauh mana data dapat diandalkan atau dapat dipercaya. Jika instrumen tersebut digunakan untuk mengukur aspek yang diukur beberapa kali hasilnya sama atau relative sama. Uji reliabilitas pada kuesioner penelitian ini menggunakan *reliability analysis scale* dengan bantuan program komputer *software Statistical Packages for Social Science (SPSS) versi 21 for windows*. Pengujian ini menentukan konsistensi jawaban responden atas suatu instrumen penelitian. Suatu instrumen yang reliabel jika memiliki koefisien di atas 0,60. Klasifikasi reliabilitas yang digunakan sebagai acuan adalah sebagai berikut :

0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Tinggi
0,80-1,00	Sangat Tinggi

Hasil tabel pengolahan uji reliabilitas instrumen kreativitas belajar dapat dilihat pada 3.9, sebagai berikut :

Tabel 3.9
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Kreativitas Belajar Peserta Didik

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.888	31

Berdasarkan pengolahan uji reliabilitas dapat diperoleh hasil sebesar 0,888, artinya derajat keterandalannya tinggi. Instrumen kreativitas belajar yang digunakan sudah baik dan dapat dipercaya untuk dijadikan alat pengumpulan data.

3. Revisi akhir Instrumem

Butir item yang dianggap memenuhi syarat sesuai dengan kriteria pengujian rasional oleh ahli dan pengujian data empirik, dihimpun dan

direvisi sesuai dengan kebutuhan berdasarkan masukan-masukan yang telah didapatkan sebelumnya dari para ahli. Selanjutnya dilakukan finalisasi akhir yang menghasilkan instrumen yang dapat digunakan untuk mengungkap profil kreativitas belajar peserta didik di Sekolah Menengah Pertama.

Tabel 3.10
Kisi-kisi Kreativitas Belajar
(Setelah Uji Validitas)

Aspek	Indikator	No Item		Jumlah		Total
		(+)	(-)	(+)	(-)	
Kelancaran berfikir (<i>fluency of thinking</i>)	1. Banyaknya gagasan	24, 16	-	2	-	2
	2. Keterampilan memberikan saran	2,5,6	-	3	-	3
	3. Keterampilan dalam memikirkan jawaban alternative	7,20	37	2	1	3
Keluwesannya berfikir (<i>flexibility</i>)	1. Keterampilan dalam menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi	3,4,8,11,14	15	5	1	6
	2. Keterampilan dalam melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda	9,17	-	2	-	2
	3. Keterampilan dalam mencari banyak alternatif yang berbeda-beda	13,18	-	2	-	2
	4. Keterampilan dalam cara pendekatan atau cara pemikiran	12,34	-	2	-	2
Elaborasi pikiran (<i>elaboration</i>)	1. Keterampilan dalam memperkaya atau mengembangkan gagasan	22,33	30,40	2	2	4
	2. Keterampilan dalam menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu obyek	38	6	1	1	2
Keaslian berpikir (<i>originality</i>)	1. Kemampuan melahirkan ungkapan yang baru dan unik	25	26	1	1	2
	2. Memikirkan cara yang tidak lazim dalam mengungkapkan diri	29	-	1	-	1
	3. Kemampuan dalam mengkombinasi	35,42	-	2	-	2
Jumlah				25	6	31

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: (1) tahap persiapan; (2) tahap pelaksanaan, (3) tahap akhir. Secara lebih rinci tahapan penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Tahap Persiapan

Tahap persiapan penelitian ini diawali dengan studi pendahuluan dan kajian teoritik tentang kreativitas belajar. Studi pendahuluan dan kajian teoritik dilakukan melalui studi terhadap buku, jurnal, hasil-hasil penelitian dan sumber-sumber lain yang relevan tentang kreativitas belajar. Peneliti juga melakukan studi pendahuluan terhadap kondisi nyata fenomena yang terjadi di lapangan untuk mendapatkan gambaran empirik dan sumber data yang akurat.

2) Tahap Pelaksanaan Penelitian

Tahap pelaksanaan ini merupakan inti dari proses penelitian yang dilakukan. Tahap pelaksanaan terdiri atas beberapa langkah yaitu :

- a. Penyusunan instrumen dan pengujian kelayakan atau judgement instrumen
- b. Pengumpulan data *pretest* dan mengelola analisis data *pretest*
- c. Analisis data hasil *pretest* untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol
- d. Pelaksanaan eksperimen sebagai upaya dalam meningkatkan kreativitas belajar sesuai dengan program yang telah disusun
- e. Intervensi bagi peserta didik yang memiliki kreativitas belajar yang rendah upaya meningkatkan kreativitas belajar peserta didik.

3) Tahap Pelaporan

Tahap akhir ini merupakan laporan hasil penelitian merupakan pemaparan data empirik mengenai efektivitas program bimbingan belajar dengan teknik *storytelling* untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik di Sekolah menengah Pertama. Tahap pelaporan meliputi :

- a. Mengolah data hasil penelitian yang diperoleh saat pelaksanaan penelitian
- b. Analisis seluruh kegiatan
- c. Menyimpulkan hasil analisis

Pembahasan ini kemudian dilaporkan dalam bentuk karya tulis ilmiah (tesis) untuk selanjutnya dipertanggung jawabkan dalam sidang tahap I dan II.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji statistic non-parametrik karena data yang digunakan dalam penelitian ini berskala ordinal. Hipotesis dalam penelitian ini adalah “Bimbingan belajar dengan teknik *storytelling* efektif untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik di SMP Negeri 12 Bandung tahun ajaran 2018/2019”.

Proses analisis data yang dilakukan untuk menjawab pertanyaan penelitian adalah:

1. Analisis data guna mengetahui profil kreativitas belajar siswa dilakukan dengan mengolah data awal (*pre-test*). Selanjutnya data mentah yang diperoleh diolah melalui *method of successive interval* (MSI). Hasil pengolahan data selanjutnya ditetapkan ke dalam tiga kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Hasil analisis profil kreativitas belajar selanjutnya digunakan sebagai acuan deskripsi kebutuhan untuk meningkatkan program bimbingan belajar dengan teknik *storytelling*. Perhitungan kategorisasi untuk instrument kreativitas belajar dilakukan dengan langkah-langkah berikut:
 - a) Menentukan skor maksimal (X_{max}) ideal yaitu skor maksimal skala kreativitas belajar peserta didik dikali jumlah item.
 - b) Menentukan skor minimal (X_{min}) ideal yaitu skor minimal skala kreativitas belajar peserta didik dikali jumlah item.
 - c) Menentukan luas jarak sebaran (*range*) dengan menghitung selisih antara skor maksimal dengan skor minimal
 - d) Menentukan nilai standar deviasi dengan membagi luas jarak sebaran (*range*) dengan jumlah standar deviasi yaitu 6
 - e) Menentukan rata-rata (*mean*) ideal dengan membagi jumlah skor total
2. Analisis data untuk mengetahui efektivitas bimbingan belajar dengan teknik *storytelling* untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik dilakukan dengan melakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis statistik penelitian dapat menggunakan uji perbedaan rata-rata atau uji t (*t-test*). Uji t digunakan untuk menguji perbedaan antara dua kelompok dalam kaitannya dengan

variabel dependen (Creswell, J., 2015, hlm.1250). Penggunaan uji t dalam menganalisis data memerlukan pemenuhan prasyarat terhadap data yang diperoleh yaitu mencakup data berdistribusi normal, dan varian subjek penelitian adalah sama (homogen).

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui kondisi distribusi data variabel penelitian. Distribusi data variabel penelitian harus membentuk distribusi normal untuk kemudian dapat dianalisis menggunakan statistik parametris. Pengujian normalitas data dilakukan dengan menggunakan rumus Saphiro Wilk karena jumlah responden kurang dari 50. Pengujian normalitas data dilakukan melalui aplikasi penghitung IBM SPSS 21. Hipotesis yang digunakan yaitu:

H_a : Data pretest dan posttest berdistribusi normal

H_o : Data pretest dan posttest berdistribusi tidak normal

Kriteria pengujian normalitas adalah sebagai berikut:

Jika $Sig > 0,05$ maka H_a diterima

Jika $Sig < 0,05$ maka H_a ditolak

Tabel 3.11
Uji Normalitas Skor *Pre-Test*

Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	.182	8	.200*	.958	8	.791
Kontrol	.223	8	.200*	.905	8	.319

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa pada rumus *Shapiro Wilk* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,791 untuk kelompok eksperimen dan 0,319 pada kelompok kontrol ($\alpha > 0,05$), yang artinya data *pre-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kesamaan populasi. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam variabel bersifat homogen atau tidak. Sebagai kriteria pengujian, jika nilai signifikansi yang diperoleh lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa

varian dari dua atau lebih kelompok data adalah sama (homogen). Peneliti menggunakan bantuan SPSS 21 untuk menghitung uji homogenitas data. Hasil uji homogenitas data *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.12
Hasil Uji Homogenitas *Pre-test*

Test of Homogeneity of Variances			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.375	1	14	.550

Berdasarkan tabel 3.12 diperoleh hasil tes homogenitas dengan taraf $\alpha=0,05$ pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,550 lebih dari 0,05 artinya data *pretest* kelas memiliki varian yang sama atau homogen. Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas data, disimpulkan bahwa data memenuhi syarat untuk melakukan pengujian dengan menggunakan statistic parametrik.