

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah rancangan penelitian survei *cross-sectional*. Peneliti mengumpulkan data pada satu titik waktu. Rancangan penelitian survei adalah prosedur dalam penelitian kuantitatif dimana peneliti mengadminitrasikan survei pada pada suatu sampel atau seluruh populasi orang untuk mendeskripsikan sikap, pendapat, perilaku, atau ciri khusus populasi (Creswell, 2015, hlm. 752).

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian kreativitas adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Creswell (2015, hlm. 14), pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang mengembangkan hasil analisis data yang diperoleh dengan menggunakan perhitungan statistik dalam bentuk angka sehingga dapat memudahkan dalam proses analisis dan penafsirannya. Pendekatan kuantitatif dipilih dengan tujuan untuk memverifikasi data sehingga dapat mendeskripsikan gambaran umum mengenai kreativitas peserta didik.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif, yaitu metode penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel maupun lebih (*independent*) tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan antara satu variabel dengan variabel lain (Sugiyono, 2013, hlm 11). Penelitian digunakan untuk mengetahui gambaran umum mengenai kreativitas peserta didik di beberapa SMA Negeri Kota Bandung dan Kota Cimahi.

3.2 Partisipan Penelitian

Partisipan penelitian adalah peserta didik di beberapa SMA Negeri Kota Bandung dan Kota Cimahi. Adapun pertimbangan dalam memilih partisipan yaitu pada fase perkembangan kreativitas, usia remaja berada pada tahap operasional formal atau tahap yang amat potensial bagi perkembangan kreativitas. Remaja telah mampu mewujudkan suatu keseluruhan dalam pekerjaannya yang merupakan hasil dari berpikir logis. Selain itu, aspek kreativitas juga perlu dikembangkan pada usia remaja terutama untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Beberapa penelitian menyebutkan bahwa kreativitas akan cenderung menurun ketika anak memasuki bangku sekolah dasar. Semakin anak memasuki kelas tinggi maka wahana untuk mengembangkan kreativitas pun akan semakin sempit karena pada kelas tinggi beban mata pelajaran dan tugas yang diberikan guru akan semakin banyak yang sehingga menuntut anak untuk lebih banyak menghafal daripada mengeksplorasi, bertanya ataupun bereksperimen. Peserta didik kelas tinggi yang pada umumnya lebih banyak beban tugas yang menuntut peserta didik untuk berfikir konvergen (menyelesaikan masalah menggunakan satu solusi yang benar) sehingga tekanan pun semakin banyak. Pada masa transisi, peserta didik harus mampu menyesuaikan dengan proses pembelajaran, peserta didik dituntut untuk lebih patuh, taat serta mampu menyelesaikan tugas dengan benar sesuai dengan cara yang diajarkan guru yang menyebabkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik menjadi terhambat.

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010, hlm. 115). Populasi penelitian adalah peserta didik di beberapa SMA Negeri Kota Bandung dan Kota Cimahi.

Saat akan mengumpulkan data, terjadi pandemi *Covid-19* sehingga peneliti memilih data sekunder yang tersedia di LPPB FIP UPI. Pemaparan data dijelaskan pada tabel 3.1.

Tabel 3.1
Sampel Penelitian

No.	SEKOLAH	KELAS	L	P	JUMLAH
1.	SMAN 2 CIMAHI	XII	146	148	294
2.	SMAN 15 BANDUNG	XII	160	160	320
3.	SMAN 8 BANDUNG	XII	167	149	316
4.	SMAN 5 BANDUNG	XII	157	162	319
5.	SMAN 5 BANDUNG	X	158	181	339
TOTAL			788	800	1588

3.4 Instrumen Penelitian

3.4.1 Jenis Instrumen

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data kreativitas adalah *Torrance Test of Creative Thinking* (TTCT) dan dikembangkan oleh Laboratorium Psikologi Pendidikan dan Bimbingan (LPPB) FIP UPI yang sudah baku. Tes kreativitas dibagi menjadi tiga bagian dan dua jenis tes (tes verbal dan tes figural). Pada bagian pertama yaitu menyebutkan dan menuliskan suatu kegunaan benda (tes verbal), bagian kedua yaitu menyebutkan dan menuliskan berbagai respon (tes verbal), dan bagian ketiga yaitu menggambar dari berbagai ragam bentuk. Misalnya, persegi panjang, elips, jajar genjang, dan segitiga siku-siku (tes figural). Instrumen tersebut terbukti efektif mengungkap kreativitas peserta didik.

3.4.2 Uji reliabilitas

Sebuah instrumen perlu dilakukannya uji reliabilitas sehingga instrumen tersebut dapat diketahui tingkat keterandalannya, instrumen tes kreativitas. Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui apakah suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen itu sudah baik. Hasil uji reliabilitas pada tes kreativitas yang didapatkan dari LPPB FIP UPI adalah sebagai berikut:

Korelasi skor setiap aspek dengan total rata-rata $r = 0,89$

Reliabilitas total $r = 0,754$

Tingkat reliabilitas yang didapat dari LPPB FIP UPI dapat dilihat dari koefisien yang ditafsirkan ke dalam kriteria penafsiran reliabilitas yang dikemukakan oleh Sugiyono (2010, hlm. 257) dalam tabel 3.2.

Tabel 3.2

Kriteria Reliabilitas Instrumen

Koefisien Korelasi	Kriteria Reliabilitas
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

Berdasarkan hasil dari uji reliabilitas yaitu didapatkan sebesar 0,754, sehingga tingkat reliabilitas penelitian dapat diklasifikasikan ke dalam kriteria tinggi, artinya instrumen tes yang dibuat memiliki hasil yang konsisten dalam mengukur kreativitas.

3.4.3 Kategorisasi

Skala data untuk penilaian kreativitas merupakan skala ordinal. Skala ordinal adalah skala pengukuran yang tidak hanya menyatakan kategori, tetapi juga menyatakan peringkat *construct* yang diukur (Sugiyono, 2010, hlm. 2). Kategori penilaian skor kreativitas dijabarkan pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3
Kategori Penilaian Skor Kreativitas

Kategori	Skor	Keterangan
Sangat Tinggi	≥ 65	Pencapaian tingkat perkembangan peserta didik sangat optimal pada setiap aspek kreativitas, artinya peserta didik memiliki kreativitas yang sangat tinggi. Selain itu, peserta didik memiliki kemampuan menghasilkan jawaban yang beragam, mampu mengungkapkan gagasan-gagasan yang baru dan unik, serta dapat memperinci gagasan dengan sangat baik.
Tinggi	55 – 64	Pencapaian tingkat perkembangan peserta didik optimal pada setiap aspek kreativitas. Peserta didik memiliki kreativitas yang tinggi. Selain itu, peserta didik memiliki kemampuan menghasilkan jawaban yang beragam, mampu mengungkapkan gagasan-gagasan yang baru dan unik, serta dapat memperinci gagasan dengan baik.
Sedang	45 – 54	Pencapaian tingkat perkembangan peserta didik cukup optimal pada setiap aspek kreativitas, artinya peserta didik memiliki kreativitas yang sedang. Selain itu, peserta didik memiliki kemampuan mengungkapkan gagasan-gagasan yang baru, beragam dan unik, serta mampu memperinci gagasan meskipun belum optimal.
Rendah	35 – 44	Pencapaian tingkat perkembangan peserta didik kurang optimal pada setiap aspek kreativitas, artinya peserta didik memiliki kreativitas yang rendah. Selain itu, peserta didik belum memiliki kemampuan menghasilkan jawaban yang beragam, belum mampu

Kategori	Skor	Keterangan
		mengungkapkan gagasan-gagasan yang baru dan unik, serta belum mampu memperinci gagasan
Sangat Rendah	< 35	Pencapaian tingkat perkembangan peserta didik tidak optimal pada setiap aspek kreativitas, artinya peserta didik memiliki kreativitas yang sangat rendah. Selain itu, peserta didik tidak memiliki kemampuan menghasilkan jawaban yang beragam, tidak mampu mengungkapkan gagasan-gagasan yang baru dan unik, serta tidak mampu memperinci gagasan.

Sumber : LPPB FIP UPI

3.5 Definisi Operasional Variabel

Penelitian berjudul "Profil Kreativitas Peserta Didik di beberapa SMA Negeri Kota Bandung dan Kota Cimahi dan Implikasinya Terhadap Layanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah" dan terdapat satu variabel penelitian, yaitu Kreativitas.

Kreativitas adalah kemampuan dalam berpikir kreatif pada usia peserta didik sekolah dasar yaitu kemampuan untuk memberikan jawaban yang banyak, bervariasi, unik dan bermakna terhadap persoalan yang berupa melengkapi tugas sejauh mana peserta didik menunjukkan imajinasinya, menyebutkan kegunaan dan membuat gambar nyata dari suatu bentuk yang belum sempurna. Kreativitas yang dimaksud dapat dilihat dari kelancaran dalam berpikir (*fluency*), keluwesan berpikir (*flexibility*), keaslian berpikir (*originality*), dan elaborasi pikiran (*elaboration*) lebih jelasnya adalah sebagai berikut :

- a) Kelancaran berpikir (*fluency*), yaitu kemampuan peserta didik untuk menghasilkan banyak gagasan atau ide. Kelancaran disini maksudnya mengacu kepada jawaban yang diberikan peserta didik dan kelancaran dalam menghasilkan jawaban tersebut
- b) Keluwesan berpikir (*flexibility*), yaitu kemampuan peserta didik untuk mengemukakan berbagai macam pemecahan masalah yang bervariasi, sehingga dapat mengubah strategi berpikir dalam pemecahan masalah dan tidak hanya terfokus pada satu jawaban.

- c) Keaslian berpikir (*originality*), yaitu kemampuan peserta didik untuk menghasilkan gagasan, ide dan gambar baru yang unik, dengan cara yang asli dan berbedadari sebagian besar orang.
- d) Elaborasi pikiran (*elaboration*), yaitu kemampuan untuk mengembangkan gagasan atau memperinci secara mendetail gagasan yang hendak dihasilkan.

3.6 Analisis Data

3.6.1 Verifikasi Data

Verifikasi data bertujuan untuk memeriksa kelengkapan data yang diperoleh dalam rangka mengumpulkan data untuk menyeleksi atau memilih data yang memadai untuk diolah. Data yang dipilih adalah data yang lengkap dan cara pengisiannya sesuai dengan prosedur pengerjaan.

3.6.2 Pemberian Skor

Penyekoran instrumen tes kreativitas dibedakan dalam empat aspek yaitu aspek kelancaran (*fluency*), fleksibilitas, elaborasi, dan originalitas yang mengacu pada Pedoman Skor Tes Kreativitas LPPB FIP UPI. Penelitian hanya menggunakan aspek kelancaran (*fluency*). Berikut dijelaskan penyekoran yang dideskripsikan sesuai aspek yang dinilai :

a. Kreativitas

Dalam mengetahui skor angka kreativitas seseorang dibutuhkan Tes Kreativitas. Tes kreativitas yang digunakan adalah Tes Kreativitas yang dikembangkan oleh LPPB FIP UPI. Tes Kreativitas terdiri dua sub tes yaitu sub tes verbal dan figural.

b. Penyekoran Aspek Kelancaran (*Fluency*)

Aspek Kelancaran (*Fluency*) termasuk pada aspek mendasar dalam penelitian tes kreativitas, karena sebelum pada penilaian aspek lain, jawaban dari aspek kelancaran harus dinilai tepat terlebih dahulu. Norma pada TTCT hanya mengungkap salah satu cara berpikir kreatif yang dikembangkan dari teori Torrance, yaitu kelancaran (*fluency*). Meskipun demikian, instrumen tersebut efektif untuk mengungkap kreativitas peserta didik. Hal tersebut terbukti secara empirik melalui penelitian yang dilakukan. Penyekoran data dilakukan dengan memberikan skor 1 pada setiap jawaban yang dianggap logis dan benar. Jawaban

yang telah diberi skor akan dijumlahkan dan akan menjadi skor kreativitas yang didapat peserta didik

3.6.3 Analisis Profil Kreativitas

Analisis data dilakukan setelah peneliti melakukan penelitian dan mengumpulkan data-data. Analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya kedalam suatu kategori, pola, dan satuan uraian dasar. Setelah dilakukan tes kreativitas, dilakukan penskoran terhadap data hasil tes. Kemudian data yang telah diolah dikelompokkan kedalam lima kategorisasi penilaian kreativitas yakni sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah. Analisis data menggunakan Skor tes kreativitas diubah ke dalam skor t , dengan rumus:

$$T = 50 + 10 \left[\frac{X - \bar{X}}{s} \right]$$

Keterangan:

X :Skor

\bar{X} : Rata-rata skor

s : Standar deviasi

Analisis data diawali dengan mengolah data skor mentah yang merupakan hasil dari penyekoran menjadi skor simpangan dengan cara skor mentah dikurangi rata-ratanya. Setelah mendapatkan skor simpangan, kemudian skor simpangan tersebut diubah menjadi skor baku (*standard score*) dengan cara membagi skor simpangan dengan simpangan baku perangkat data itu. Skor baku atau dikenal dengan skor z dikali standar deviasi skor t dan ditambah rata-rata skor T . Hal tersebut dilakukan untuk melihat kecenderungan umum skor yang diperoleh oleh peserta didik.

3.7 Prosedur Penelitian

Penelitian menggunakan data sekunder (*secondary data*). Data sekunder merupakan data yang sudah tercatat dalam buku atau pun suatu laporan namun dapat juga berupa hasil dari suatu tes di laboratorium. Data sekunder diperoleh dari studi dokumenter atau *documentary study*. Studi dokumenter merupakan suatu teknik pengumpulan dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik (Sukmadinata, 2012, hlm. 221).

Ujang Sukmana, 2020

PROFIL KREATIVITAS PESERTA DIDIK DI BEBERAPA SMA NEGERI KOTA BANDUNG DAN KOTA CIMAHI SERTA IMPLIKASINYA BAGI LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING

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

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah studi dokumenter terhadap data kreativitas yang ada di LPPB FIP UPI. Data kreativitas diperoleh dari tes kreativitas *Torrance Test of Creative Thinking* dan dikembangkan oleh LPPB FIP UPI yang sudah baku.

Prosedur penelitian yang ditempuh dalam penyusunan penelitian adalah sebagai berikut :

- 1) Mengidentifikasi masalah berdasarkan temuan studi pendahuluan.
- 2) Mengembangkan identifikasi masalah menjadi rumusan masalah penelitian.
- 3) Melakukan kajian teori penelitian
- 4) Mengumpulkan data penelitian hasil tes kreativitas di LPPB FIP UPI.
- 5) Mengolah, mendeskripsikan, dan menganalisis hasil data.
- 6) Menginterpretasikan dan mendeskripsikan data yang telah diolah secara rinci.
- 7) Menyimpulkan hasil penelitian disertai implikasinya terhadap layanan bimbingan dan konseling di sekolah.
- 8) Menyusun rencana pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling untuk mengembangkan kreativitas peserta didik sebagai bentuk implikasi dari penelitian.