

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab ini diuraikan metode penelitian, yaitu jenis penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrument pengumpulan data dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian.

#### **3.1. Pendekatan dan Model Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tujuan mendapatkan profil kreativitas remaja kelas X SMKN 1 Cimahi tahun ajaran 2021/2022 dan mengetahui efektivitas program bimbingan kelompok berbasis *experiential learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa. Pendekatan kuantitatif yaitu suatu jenis penelitian ilmiah dimana peneliti memutuskan apa yang akan diteliti dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang spesifik atau sempit, mengumpulkan data-data yang dapat dikuatifikasikan, menganalisis angka-angka tersebut dengan menggunakan statistik dan melakukan penelitian dalam suatu cara yang objektif (Creswell, 2012:16). Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen kuasi. Penelitian eksperimen kuasi merupakan rancangan penelitian eksperimen tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol atau mengendalikan variabel-variabel luar yang dapat mempengaruhi eksperimen (Creswell 2012:309).

Desain eksperimen kuasi yang digunakan adalah *non-equivalent pre-test* dan *post-test control group design*, yaitu jenis desain yang biasanya dipakai pada eksperimen yang menggunakan kelas-kelas yang diperkirakan sama keadaan atau kondisinya. Alasan peneliti menggunakan desain ini adalah sebagai pembanding antara kelompok eksperimen yang memperoleh *treatment* dengan kelompok kontrol yang tidak memperoleh *treatment*. Dua kelompok diberi *pretest*, kemudian kelompok eksperimen diberikan *treatment* berupa pendekatan untuk meningkatkan kepribadian kreatif siswa, sedangkan kelompok kontrol tidak diberi *treatment* serta selanjutnya diberikan *posttest* (Creswell, 2012:310). Desain penelitian digambarkan seperti berikut.

**Tabel 3.1**  
**Quasi-Eksperimen Pretest and Postest**

<i>Control Group</i>	<i>Pretest</i>	<i>No Treatment</i>	<i>Postest</i>
<i>Eksperimantal Group</i>	<i>Pretest</i>	<i>Eksperimantal Treatment</i>	<i>Postest</i>

Keterangan :

*Control Group* = Kelompok kontrol

*Eksperimantal Group* = Kelompok eksperimen

*No Treatment* = Tanpa perlakuan

*Ekperimantal Treatment* = Pemberian perlakuan

Data yang diambil adalah data tentang kepribadian kreatif siswa SMK. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif akan diperoleh data faktual berdasarkan informasi statistik, kemudian dianalisis untuk memahami tingkat karakter siswa dan efektivitas program bimbingan kelompok berbasis *experiential learning* melalui kegiatan untuk meningkatkan kepribadian kreatif di SMKN 1 Cimahi Tahun Ajaran 2021/2022.

### 3.2.Lokasi dan Partisipan

Penelitian dilaksanakan di SMKN 1 Cimahi yang berlokasi di Jalan Mahar Martanegara no. 48 Jl. Mahar Martanegara No.48, Utama, Kec. Cimahi Selatan, Kota Cimahi, Jawa Barat 40521. Partisipan atau subjek penelitian yaitu peserta didik kelas X (Sepuluh) di SMKN 1 Cimahi.

### 3.3.Populasi dan Sampel

Menurut Cresswell (2015) menyatakan “*a population is a group of individuals who have the same characteristic*”, atau populasi adalah kelompok

Dede Amalia, 2022.

**EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK BERBASIS EXPERIENTIAL LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEPERIBADIAN KREATIF SISWA**

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

individu yang memiliki ciri-ciri khusus yang sama. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas kelas X SMKN 1 Cimahi tahun ajaran 2021-2022 yang berjumlah 485 siswa dari 9 jurusan yang ada yaitu teknik otomasi industri, teknik pendinginan dan tata udara, teknik elektronika industri, teknik mekatronika, instrumentasi dan otomatisasi proses, sistem informatika jaringan dan aplikasi, rekayasa perangkat lunak, dan produksi film dan program televisi. Adapun data populasi adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.2**  
**Populasi Penelitian**

NO	Jurusan	Jumlah Partisipan		
		L	P	T
1	Teknik Otomasi Industri	34	10	44
2	Teknik Pendinginan dan Tata Udara	56	11	67
3	Teknik Elektronika Industri	35	17	52
4	Teknik Elektronika Daya dan Komunikasi	24	32	56
5	Teknik Mekatronika	50	10	60
6	Instrumentasi dan Otomatisasi Proses	28	9	37
7	Sistem Informatika Jaringan dan Aplikasi	27	21	48
8	Rekayasa Perangkat Lunak	32	33	65
9	Produksi Film dan Program Televisi	7	49	56
Total		293	192	485

Berdasarkan hasil studi pendahuluan terhadap siswa kelas X SMKN 1 Cimahi menunjukkan adanya siswa yang kurang kreatif. Pemilihan populasi didasarkan atas pertimbangan bahwa siswa kelas x berada pada rentang usia 15-16 tahun dalam lingkup psikologi perkembangan individu pada saat ini memasuki masa remaja tengah dan memasuki masa perkembangan tahapan operasional formal sehingga secara umum siswa telah mampu menunjukkan ciri-ciri kepribadian kreatif yakni selalu ingin mencari tahu, cukup mandiri. Selain itu, siswa kelas X sudah

menerapkan kurikulum paradigma baru karena SMKN 1 Cimahi termasuk Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan (SMK PK) dimana program ini lahir sebagai upaya pengembangan SMK dengan program keahlian tertentu agar mengalami peningkatan kualitas dan kinerja dan adanya tuntutan siswa untuk mandiri, kreatif dan inovatif. Setelah dilaksanakan wawancara dengan ketua kompetensi keahlian dan guru BK, didapatkan informasi bahwa kreativitas menjadi hal yang penting dan krusial karena siswa SMK tersebut dituntut untuk melakukan banyak inovasi dalam menghasilkan sebuah produk atau karya.

Kelas pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2010) teknik *purposive sampling* adalah teknik untuk menentukan sampel penelitian dengan beberapa pertimbangan tertentu yang bertujuan agar data yang diperoleh nantinya bisa lebih representatif. *Purposive sampling* yang bertujuan agar sampel yang diambil dapat mewakili populasi sehingga diperoleh informasi yang cukup untuk mengestimasi populasinya. Sampel diambil berdasarkan hasil pre-tes yang telah dilaksanakan. Sampel yang memiliki kategori rendah atau tidak kreatif dipilih dalam layanan bimbingan kelompok. Berikut langkah-langkah untuk menentukan sampel dalam penelitian ini yaitu, 1) memberikan *pretest* kepada siswa yang bertujuan untuk mengetahui siswa mana yang kurang kreatif. Instrumen penelitian akan diberikan setelah di *judgement* oleh pakar ahli dalam bidang bimbingan dan konseling. Dalam penelitian ini sampel yang diperoleh sebanyak 86 siswa yang teridentifikasi tidak kreatif. 2) dari 86 siswa yang tidak kreatif dibagi menjadi kelompok sesuai kelasnya, lalu ditentukan dua kelas yang masing-masing memiliki jumlah siswa yang kurang kreatif sebanyak 13 orang dan membagi menjadi 2 kelompok yaitu *13 anggota kelompok untuk kelompok eksperimen dan 13 anggota untuk kelompok kontrol*. Penentuan banyaknya anggota kelompok pada tiap kelompok berdasarkan pada aspek jumlah anggota kelompok yang dikemukakan oleh Rusmana (2019) dilaksanakan dalam tiga kelompok, yaitu kelompok kecil (2-6 orang), kelompok sedang (7-12 orang), dan kelompok besar (13-20 orang), untuk mengefektifkan waktu layanan, berkenaan keterbatasan pada masa pandemi, peneliti mengambil sampel kelompok besar sejumlah 13-20 anggota kelompok.

### 3.4. Variabel penelitian

Variabel yang diteliti dalam penelitian terdiri atas dua variabel yaitu program bimbingan kelompok berbasis *experiential learning* sebagai variabel bebas. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen. Sedangkan kepribadian kreatif siswa menjadi variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

### 3.5. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel-variabel penelitian diuraikan sebagai berikut:

#### 3.5.1. Kepribadian Kreatif

Berdasarkan sintesa pendapat beberapa ahli serta referensi lainnya dapat dijelaskan bahwa kreativitas yang dimaksud dalam penelitian adalah mengarah kepada perspektif kepribadian kreatif. Kepribadian kreatif secara operasional didefinisikan pola-pola karakteristik sikap, motivasional dan temperamen dari kemampuan kreatif yang melekat pada individu-individu kreatif.

Aspek-aspek kepribadian kreatif yang harus dimiliki individu yang menjadi rujukan dalam penelitian ini yaitu didasarkan pada karakteristik kepribadian yang dikemukakan oleh Guilford (Supriadi, 1985:2001) yaitu adanya *non-aptitude traits* yang berhubungan dengan kreativitas. Pada *non-aptitude traits* terdiri dari aspek melingkupi ciri-ciri kepribadian diantaranya motivasi, sikap dan kepribadian kreatif. Selain itu Bonk (2015: menjelaskan bahwa ada tiga *creativity traits* yaitu : 1) produk (*fluency, flexibility, originality, elaboration*); 2) sikap (rasa ingin tahu, imajinasi, kerumitan, pengambilan resiko); 3) perilaku yaitu fleksibel, imajinatif, nonkonformitas dan jawaban baru. Untuk mengembangkan kreativitas siswa dikembangkan sebuah konstruk instrumen yang dibangun dalam 3 aspek dan 9 indikator yang disajikan di dalam tabel 3.3.

#### 3.5.2. Bimbingan Kelompok Berbasis *Experiential Learning*

Bimbingan kelompok berbasis *experiential learning* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah layanan yang diberikan oleh guru Bimbingan dan konseling

kepada siswa melalui dinamika kelompok berupa kegiatan sebagai upaya untuk mengembangkan kepribadian kreatif siswa. *Experiential learning* menekankan pada proses pembelajaran yang holistik meliputi aspek *thinking, feeling, doing* dimana pendekatan ini cocok diterapkan pada materi yang bersifat pembentukan kepribadian, hati nurani dan perubahan sikap. Pola-pola yang digunakan dalam model tersebut yaitu *let experience speak by their self, tell story and reflection*. Pendekatan ini bertujuan mempengaruhi siswa dengan tiga cara, yaitu mengubah struktur kognitif siswa, mengubah sikap siswa dan memperluas keterampilan-keterampilan siswa yang telah ada (Mugiarso, 2017). Ketiga elemen tersebut saling berhubungan dan mempengaruhi secara keseluruhan. Kualitas belajar *experiential learning* mencakup: keterlibatan siswa secara personal, berinisiatif, evaluasi oleh siswa sendiri dan adanya efek yang membekas pada siswa. Tahapan *experiential learning* diinsert ke dalam tahap kerja di dalam bimbingan kelompok yaitu pada tahap eksperimentasi dengan berdasarkan empat tahapan yaitu *Concrete experience (CE)* yang mengutamakan *feeling*, *Reflection observation (RO)* yang mengutamakan *watching*, *Abstract conceptualization (AC)* yang mengutamakan *thinking* dan *Active experimentation (AE)* yang mengutamakan *doing*.

Kegiatan layanan tersebut dimuat dalam sebuah program. Program bimbingan kelompok dapat diartikan sebagai suatu rangkaian kegiatan bimbingan kelompok yang terencana, terorganisasi dan terkoordinasi sebagai upaya untuk mengembangkan kreativitas siswa dimulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, evaluasi dan tindak lanjut.

### **3.6.Pengembangan Instrumen Penelitian**

#### **3.6.1. Penyusunan Instrumen**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen angket/kuesioner berkala yang dikembangkan dari definisi operasional variabel. Instrumen ini berisi pernyataan-pernyataan tentang kepribadian kreatif yang merujuk pada perpektif kepribadian. Angket menggunakan format *rating cale* (skala penilaian) model likert yang dikembangkan oleh Rensis Likert (Latan, 2014).

Kisi-kisi instrumen penelitian kepribadian kreatif siswa diperoleh dari definisi operasional variabel penelitian yang di dalamnya terkandung aspek-aspek dan indikator yang kemudian dijabarkan dalam bentuk pernyataan. Tabel berikut ini akan menampilkan kisi-kisi Instrumen kepribadian kreatif.

**Tabel 3.3**  
**Kisi-kisi instrumen Kepribadian Kreatif Siswa**  
**(Sebelum Uji Coba)**

Aspek	Indikator	Nomor item pernyataan		
		+	-	jml
1. Sikap	<b>Mempunyai rasa ingin tahu yang besar (<i>Curious</i>)</b> <u>Deskripsi :</u> Adanya ketertarikan, kepenasaran dan keberanian untuk mencoba sesuatu yang baru	1,3,4, 5,6,7	2,8	8
	<b>Berani Mengambil Resiko (<i>risk taking</i>)</b> <u>Deskripsi :</u> Berani menerima konsekuensi dari setiap keputusan dan perbuatan diri sendiri	9,10, 13,15	11,12, 14	7
2. Perilaku	<b>Fleksibel (<i>Flexible</i>)</b> <u>Deskripsi :</u> Kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan dan memikirkan berbagai kemungkinan pemecahan masalah	16,18, 19,20, 21,22, 25, 26	17,23, 24, 27	12
	<b>Percaya diri (<i>self Confidence</i>)</b> <u>Deskripsi :</u> Menerima kelebihan dan kekurangan diri, mempertimbangkan kemampuan diri dalam menentukan pilihan	31,32, 33,34, 35,36	28,29, 30,37	10
	<b>Berdaya guna (<i>Useful</i>)</b> <u>Deskripsi :</u> Memiliki kebermanfaatannya/daya guna bagi orang lain	38,39, 40	-	3
	<b>Keaslian (<i>originality</i>)</b> <u>Deskripsi :</u> Kemampuan mencetuskan gagasan dengan cara yang asli	41,42, 43,44, 45	46,47, 48	8
	<b>Keuletan</b> <u>Deskripsi :</u> Tekun dalam bekerja, komitmen dalam melaksanakan tugas, tidak menunda	50, 51, 52, 53. 55	49, 54	7

	pekerjaan dan tetap beraktivitas walaupun menemui hambatan			
3. Motivasion al	<b>Kesenangan</b> <u>Deskripsi :</u> Senang melakukan pekerjaan tanpa dipaksa	56,58, 59,60, 61, 63, 64	57,62, 65	10
	<b>Tertantang</b> <u>Deskripsi :</u> Merasa tertantang dalam melakukan segala sesuatu yang lebih baik dalam pekerjaannya dan akan merasakan kepuasan apabila melalui tantangan tersebut	67	66, 68, 69	4
<b>Jumlah Item</b>		45	24	69

### 3.6.2. Pedoman Skoring

Instrumen disusun berdasarkan kisi-kisi yang dibuat sehingga menghasilkan item-item pernyataan dan kemungkinan jawabannya. Instrumen terdiri dari dua jenis pernyataan yaitu pernyataan positif (*favorable*) dan pernyataan negatif (*unfavorable*). Peneliti menggunakan modifikasi empat skala ini berdasarkan asumsi Hadi (1991:19) modifikasi terhadap skala *likert* dimaksudkan untuk menghilangkan kelemahan yang terkandung oleh skala lima tingkat, dengan alasan-alasan bahwa modifikasi angket *likert* dengan meniadakan kategori jawaban ditengah berdasarkan kategori *undiciden* yaitu mempunyai arti ganda, bisa diartikan belum dapat memutuskan atau memberi jawaban (berdasar konsep aslinya), bisa juga diartikan netral, setuju tidak, tidak setujupun tidak, atau bahkan ragu-ragu. Kategori jawaban ganda (*multi interpretable*) ini tentu saja tidak diharapkan dalam suatu instrumen. Kemudian tersedianya jawaban yang ditengah itu menimbulkan jawaban ke tengah (*central tendency effect*), terutama bagi mereka yang ragu-ragu atas arah kecenderungan pendapat responden ke arah setuju atau kearah tidak setuju. Apabila disediakan kategori jawaban tersebut akan menghilangkan banyaknya data penelitian sehingga mengurangi banyaknya informasi yang dapat dijangkau para responden. Adapun kriteria penskoran untuk mendapat skor angket kepribadian kreatif siswa dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut ini.



**Tabel 3.4**  
**Pedoman Skoring Instrumen Kepribadian Kreatif**

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Pernyataan Positif (favorable)</b>	<b>Pernyataan Negatif (unfavorable)</b>
Sangat Sesuai (SS)	4	1
Sesuai (S)	3	2
Kurang Sesuai (KS)	2	3
Tidak Sesuai (TS)	1	4

### 3.6.3. Uji Kelayakan

Setelah membuat kisi-kisi dan menyusun instrumen kepribadian kreatif siswa yang akan digunakan penelitian, selanjutnya dilakukan uji kelayakan. Uji kelayakan instrumen dilakukan untuk melihat kesesuaian antara konstruk, konten/isi, redaksi dari instrumen dengan landasan teoritis, ketepatan bahasa, dan karakteristik subjek yang menjadi responden atau istilah yang lebih dikenal dengan *judgement* (penimbangan). Uji kelayakan instrumen dilakukan oleh tiga dosen ahli, yaitu Dr. Nurhudaya, M.Pd, Dr. Suherman M.Pd , Dr. Eka Sakti Yudha M.Pd. Proses uji kelayakan instrumen dilakukan selama beberapa kali revisi, dimulai dari pemeriksaan dasar teori, kesesuaian definisi operasional dengan kisi-kisi, kesesuaian kisi-kisi dengan pernyataan item, sehingga instrumen dinyatakan layak untuk disebarkan.

Berikutnya, dilakukan uji keterbacaan instrumen yang dimaksudkan untuk mengetahui kalimat-kalimat yang rancu, kurang jelas, sulit dipahami atau kemungkinan soalnya ada yang ganda. Dengan dilakukannya uji keterbacaan dapat diukur sejauhmana instrumen dapat dipahami oleh responden pada saat disebarkan. Uji keterbacaan instrumen keterampilan kolaborasi siswa dalam penelitian ini dilakukan di SMKN 1 Cimahi dengan melibatkan 5 orang siswa terdiri dari 3 siswa putra dan 2 siswa putri. Jika ada pernyataan yang harus diperbaiki maka butir pernyataan bisa disederhanakan atau disesuaikan tanpa harus mengubah maksud dari pernyataan tersebut.

### 3.6.4. Uji Skala Instrumen

Uji Skala dilakukan untuk mengetahui interval atau skor statistik pada masing-masing skor pilihan jawaban. Pengujian dilakukan untuk menverifikasi sejauh mana *rating* pilihan yang digunakan membingungkan bagi responden atau tidak. Uji ketepatan skala dalam penelitian ini menggunakan *rasch model* melalui *software winstep versi 3.73* dengan melihat pada *output tablesrating (partial credit) scale*. Berikut hasil uji *rating scale*.

**Gambar 3.1**

#### Uji Rating Scale

CATEGORY	OBSERVED	OBSVD	SAMPLE	INFIT	OUTFIT	ANDRICH	CATEGORY		
LABEL	SCORE	COUNT	%	AVRGE	EXPECT	MNSQ	MNSQ	THRESHOLD	MEASURE
1	1	3109	9	-.38	-.59	1.23	1.26	NONE	( -2.51)
2	2	7964	24	-.08	.05	.82	.78	-1.22	-.78
3	3	13230	40	.71	.70	.93	.92	-.12	.73
4	4	9162	27	1.24	1.21	1.01	1.01	1.34	( 2.59)

Berdasarkan hasil uji *rating scale* yang ditunjukkan gambar diatas nilai *observed average* dan *andrich threshold* mengalami peningkatan. Pada kolom *observed average* menunjukkan peningkatan pada nilai logit -0.38 menuju 1.24 yang berarti responden dapat memastikan berbagai pilihan jawaban. Nilai logit pada kolom *andrich threshold* juga menunjukkan peningkatan yaitu bergerak dari NONE menuju pada nilai logit 1.34. Ini berarti setiap alternatif jawaban dipahami responden.

### 3.6.5. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan kesahihan dan tingkat kevalidan suatu instrumen. Pengujian validitas merupakan hal yang penting karena melalui uji valid dapat dilihat apakah instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang akan diukur. Validitas pengukuran dimaksudkan bahwa seberapa jauh instrumen dapat mengukur atribut apa yang harus diukur sesuai tujuan yang telah ditetapkan Sumintono & Widhiarso (2014:33-34). Validitas instrumen diolah

dengan bantuan pemodelan rasch (*Rasch Model*) dengan bantuan *software Winstep*. Untuk melihat kualitas butir soal dari aspek validitas adalah jika memenuhi beberapa kriteria dari

- Nilai *Outfit Mean Square (MNSQ)* yang diterima:  $0.5 < MNSQ < 1.5$
- Nilai *Outfit Z-Standard (ZSTD)* yang diterima:  $-2.0 < ZSTD < +2.0$
- Nilai *Point Measure Correlation (Pt Mean Corr)*:  $0.4 < Pt Mean Corr < 0.85$ .

Hasil yang diperoleh dari uji validitas angket kepribadian kreatif disajikan pada gambar 3.2 berikut.

**Gambar 3.2**  
**Analisis Item Measure**

ENTRY NUMBER	TOTAL SCORE	TOTAL COUNT	MEASURE	MODEL S.E.	INFIT MNSQ	ZSTD	OUTFIT MNSQ	ZSTD	PT-MEASURE CORR.	EXP.	OBS%	EXP%	Item
36	776	485	2.08	.07	.97	-4	.99	-2	.02	.20	50.3	45.3	I0036
61	781	485	2.06	.07	.87	-2.1	.91	-1.5	.04	.20	47.4	44.7	I0061
53	865	485	1.72	.06	.89	-1.9	.91	-1.6	-.48	.22	57.9	42.5	I0053
47	870	485	1.70	.06	1.31	4.9	1.33	5.2	-.21	.22	40.6	42.5	I0047
9	954	485	1.41	.06	1.41	6.7	1.43	6.9	-.23	.23	39.8	43.7	I0009
29	974	485	1.34	.06	1.46	7.5	1.45	7.2	.07	.23	39.4	43.8	I0029
45	979	485	1.32	.06	.93	-1.4	.92	-1.4	.11	.23	51.3	43.8	I0045
12	993	485	1.28	.06	.87	-2.4	.87	-2.5	.17	.23	53.4	43.7	I0012
67	1003	485	1.25	.06	.99	-2	.99	-1	-.29	.23	56.1	43.7	I0067
66	1052	485	1.09	.06	1.12	2.2	1.12	2.1	-.15	.24	49.1	43.4	I0066
56	1093	485	.96	.06	1.44	7.3	1.45	7.3	-.11	.24	39.0	42.9	I0056
48	1117	485	.89	.06	1.25	4.3	1.25	4.4	-.24	.24	40.8	42.7	I0048
64	1136	485	.83	.06	1.17	3.0	1.17	3.0	.13	.24	37.1	42.5	I0064
17	1149	485	.79	.06	1.03	.6	1.04	.7	-.04	.24	46.0	42.4	I0017
24	1163	485	.75	.06	.95	-.9	.96	-.8	.11	.24	43.7	42.5	I0024
11	1173	485	.72	.06	.97	-.4	.98	-.3	.16	.24	41.4	42.4	I0011
35	1178	485	.70	.06	.65	-7.3	.65	-7.3	.43	.24	58.4	42.5	I0035
54	1205	485	.62	.06	1.50	7.9	1.51	8.1	-.18	.24	29.5	42.7	I0054
69	1213	485	.60	.06	1.30	5.0	1.30	5.1	.15	.24	32.6	42.7	I0069
20	1215	485	.59	.06	.96	-.7	.97	-.5	.25	.24	45.4	42.7	I0020
52	1216	485	.59	.06	1.38	6.2	1.39	6.4	-.01	.24	34.0	42.7	I0052
28	1242	485	.51	.06	1.54	8.4	1.55	8.5	.14	.24	30.9	43.2	I0028
30	1265	485	.44	.06	1.51	8.0	1.52	8.2	-.14	.23	31.3	43.8	I0030
68	1288	485	.37	.06	.98	-.3	.99	-.1	.25	.23	44.5	44.4	I0068
31	1308	485	.30	.06	1.02	.4	1.05	.8	.18	.23	44.5	44.9	I0031
19	1327	485	.25	.06	1.06	1.0	1.08	1.3	.16	.23	42.7	45.6	I0019
44	1339	485	.21	.06	.65	-7.0	.66	-6.9	.48	.23	53.2	45.9	I0044
57	1355	485	.16	.06	1.34	5.4	1.37	5.9	.12	.23	36.9	46.4	I0057
16	1373	485	.10	.06	.80	-3.8	.80	-3.7	.37	.23	52.0	46.9	I0016
41	1383	485	.07	.06	.78	-4.1	.79	-4.0	.52	.23	48.5	47.1	I0041

	6	1398	485	.02	.06	.73	-5.2	.73	-5.1	.39	.23	52.4	47.4	I0006
	65	1414	485	-.04	.06	1.52	7.8	1.55	8.1	.03	.22	37.1	47.7	I0065
	42	1430	485	-.09	.06	.73	-5.0	.74	-4.9	.50	.22	50.9	47.9	I0042
	26	1432	485	-.10	.06	.70	-5.8	.72	-5.4	.34	.22	60.6	47.9	I0026
	37	1440	485	-.13	.06	1.70	9.9	1.75	9.9	-.11	.22	33.6	47.9	I0037
	23	1458	485	-.19	.06	1.09	1.5	1.10	1.7	.20	.22	51.5	48.0	I0023
	21	1460	485	-.19	.06	.75	-4.6	.75	-4.6	.40	.22	56.5	48.0	I0021
	10	1489	485	-.30	.06	.65	-6.7	.66	-6.5	.51	.22	57.1	47.8	I0010
	62	1507	485	-.36	.06	.78	-4.0	.81	-3.5	.34	.21	55.3	47.6	I0062
	33	1517	485	-.40	.06	.82	-3.2	.82	-3.2	.46	.21	50.5	47.5	I0033
	39	1518	485	-.41	.06	.75	-4.6	.75	-4.4	.46	.21	54.6	47.5	I0039
	40	1520	485	-.41	.06	.69	-5.9	.69	-5.8	.53	.21	56.7	47.5	I0040
	55	1522	485	-.42	.06	.97	-.5	.97	-.4	.34	.21	44.3	47.5	I0055
	49	1544	485	-.50	.06	1.32	4.8	1.32	4.8	.36	.21	37.5	46.9	I0049
	7	1548	485	-.52	.06	.71	-5.4	.71	-5.3	.50	.21	56.3	47.0	I0007
	34	1551	485	-.53	.06	.65	-6.5	.66	-6.4	.54	.21	55.5	46.9	I0034
	2	1552	485	-.54	.06	1.02	.3	1.02	.4	.33	.21	48.7	46.9	I0002
	32	1566	485	-.59	.06	.59	-7.9	.59	-7.8	.49	.20	63.3	46.6	I0032
	38	1566	485	-.59	.06	.84	-2.7	.86	-2.3	.33	.20	51.8	46.6	I0038
	1	1578	485	-.64	.06	.67	-6.1	.68	-5.9	.45	.20	60.8	46.6	I0001
	43	1586	485	-.67	.06	.92	-1.4	.92	-1.3	.39	.20	49.1	46.5	I0043
	51	1596	485	-.72	.07	.90	-1.7	.88	-1.9	.49	.20	49.3	46.1	I0051
	22	1600	485	-.73	.07	.75	-4.4	.73	-4.7	.52	.20	59.2	46.3	I0022
	25	1602	485	-.74	.07	.72	-4.9	.72	-4.9	.41	.20	59.2	46.3	I0025
	27	1608	485	-.77	.07	1.60	8.1	1.65	8.7	.17	.20	35.1	46.3	I0027
	50	1610	485	-.78	.07	.76	-4.1	.76	-4.1	.46	.20	56.1	46.4	I0050
	14	1620	485	-.82	.07	1.23	3.4	1.24	3.6	.15	.19	43.9	46.2	I0014
	63	1625	485	-.84	.07	.75	-4.4	.73	-4.6	.57	.19	57.7	46.5	I0063
	5	1635	485	-.89	.07	.93	-1.0	.91	-1.4	.34	.19	51.8	46.8	I0005
	13	1635	485	-.89	.07	.70	-5.2	.70	-5.1	.46	.19	61.6	46.8	I0013
	60	1637	485	-.90	.07	.94	-.9	.95	-.8	.36	.19	54.0	46.8	I0060
	59	1644	485	-.93	.07	.96	-.7	.97	-.4	.35	.19	53.0	46.8	I0059
	8	1653	485	-.97	.07	1.13	1.9	1.14	2.1	.31	.19	50.5	47.5	I0008
	18	1681	485	-1.11	.07	.73	-4.4	.74	-4.3	.49	.18	67.4	49.8	I0018
	46	1687	485	-1.14	.07	1.23	3.2	1.22	3.0	.30	.18	56.9	50.3	I0046
	15	1688	485	-1.15	.07	.82	-2.9	.84	-2.6	.31	.18	62.3	50.3	I0015
	58	1738	485	-1.43	.08	.85	-2.2	.83	-2.4	.41	.16	68.5	60.5	I0058
	4	1757	485	-1.56	.08	.79	-3.0	.77	-3.3	.36	.16	65.4	64.8	I0004
	3	1778	485	-1.71	.09	.80	-2.6	.78	-3.0	.37	.15	69.1	69.1	I0003
-----														
	MEAN	1382.2	485.0	.00	.06	.99	-.5	1.00	-.4			49.6	46.6	

Dede Amalia, 2022.

**EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK BERBASIS EXPERIENTIAL LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEPERIBADIAN KREATIF SISWA**

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

Berdasarkan hasil analisis diatas menunjukkan bahwa sebanyak 55 item pada instrumen kreativitas memenuhi kriteria dan dapat digunakan dalam penelitian. Berikut merupakan tabel yang menunjukkan hasil uji validitas butir dengan menggunakan model *Rasch*.

**Tabel 3.5**  
**Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen**  
**Kepribadian Kreatif Siswa**

Kesimpulan	Item	Jumlah
Memadai	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 29, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 49, 50, 51, 52, 55, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 68, 69	<b>55</b>
Eliminasi	9, 17, 27, 28, 30, 37, 47, 48, 53, 54, 56, 65, 66, 67	<b>14</b>

Selain itu, ada kriteria lain yang dapat digunakan digunakan untuk menguji validitas instrumen yaitu menggunakan kriteria *undimensionality*. Menurut Sumintono & Widhiarso (2014:122) kriteria *undimentionality* instrumen merupakan ukuran yang penting untuk mengevaluasi apakah instrumen yang dikembangkan mampu mengukur apa yang seharusnya diukur.

**Gambar 3.3**  
**Kriteria *undimensionality***

TABLE 23.0 C:\Users\USER\OneDrive\Dokumen\unidim ZOU901WS.TXTp Dec 31 9:53 2021  
INPUT: 485 Person 69 Item REPORTED: 485 Person 69 Item 4 CATS WINSTEPS 3.73

Table of STANDARDIZED RESIDUAL variance (in Eigenvalue units)

	-- Empirical --		Modeled
Total raw variance in observations =	106.1	100.0%	100.0%
Raw variance explained by measures =	37.1	34.9%	35.4%
Raw variance explained by persons =	2.8	2.7%	2.7%
Raw Variance explained by items =	34.2	32.3%	32.7%
Raw unexplained variance (total) =	69.0	65.1%	100.0%
Unexplned variance in 1st contrast =	7.3	6.9%	10.5%
Unexplned variance in 2nd contrast =	4.3	4.1%	6.3%
Unexplned variance in 3rd contrast =	2.8	2.7%	4.1%
Unexplned variance in 4th contrast =	2.0	1.9%	2.9%
Unexplned variance in 5th contrast =	1.9	1.8%	2.8%

STANDARDIZED RESIDUAL VARIANCE SCREE PLOT

Dari tabel tersebut, terlihat hasil pengukuran *raw variance* data adalah sebesar 34,9%. Hal ini menunjukkan bahwa persyaratan *undimensionality* minimal sebesar 20% dapat terpenuhi dan berada di kategori cukup, hal lain yaitu varians yang tidak dapat dijelaskan oleh instrumen idealnya tidak melebihi 15%

### 3.6.6. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan sejauh mana hasil sebuah pengukuran dapat dipercaya. Tujuan dari reliabilitas untuk mengetahui tingkat kepercayaan dan ketepatan instrumen sehingga mampu menghasilkan skor-skor secara konsisten. Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus cronbach's alpha dalam proses pengajuan reliabilitas diolah dengan bantuan pemodelan rasch model dengan bantuan software winstep berdasarkan kriteria berikut ini :

- a. *Person measure*, nilai rata-rata yang lebih tinggi dari logit 0.0 menunjukkan abilitas responden lebih besar daripada kesulitan item
- b. *Separation*, merupakan pengelompokkan reponden dan pernyataan. Semakin besar nilai separation maka semakin bagus kualitas instrumen dalam hal keseluruhan responden dan pernyataan karena hal tersebut dapat mengidentifikasi kelompok responden dan kelompok pernyataan (Sumintono & Widhiarso, 2014: 112). Persamaan lain yang digunakan untuk melihat pengelompokkan secara lebih teliti disebut pemisah strata dengan rumus.

$$H = \frac{[(4 \times SEPARATION) + 1]}{3}$$

(Sumintono & Widhiarso, 2014)

- c. Nilai *alpha cronbach*, interaksi antara person dan item-item secara keeluruhan

**Tabel 3.6****Kriteria Reliabilitas Instrumen Nilai *Alpha Cronbach***

Nilai	Kriteria
<0.5	Buruk
0.5 – 0.6	Jelek
0.6 – 0.7	Cukup
0.7 – 0.8	Bagus
>0.8	Sangat Bagus

Sumintono dan Widhiaro (2014:112)

*Reliability* pada pemodelan *rasch* adalah untuk mengukur keterandalan dalam konsistensi responden dalam memilih pernyataan dan kualitas pernyataan. Nilai *person reliability* dan *item reliability* dalam pemodelan *rasch* memiliki kriteria yang dipaparkan pada berikut.

**Tabel 3.7****Kriteria Reliabilitas Instrumen Nilai *Person Reliability* dan *Item Reliability***

Nilai	Kriteria
<0.67	Lemah
0.67 – 0.80	Cukup Bagus
0.81 – 0.90	Bagus
0.91 – 0.94	Sangat Bagus
>0.94	Istimewa

Sumintono dan Widhiaro (2014:112)

Berdasarkan data yang telah didapatkan maka reliabilitas pada instrumen ini dapat dilihat dengan tabel di bawah ini.

**Tabel 3.8**

**Kriteria Reliabilitas Instrumen Nilai *Person Reliability* dan *Item Reliability***

	Mean Meaure	Separation	Reliability	<i>Alpha Cronbach</i>
Person	0.57	1.36	0.65	0.70
Item	0.00	13.60	0.99	

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen menunjukan hasil *person mean measure* 0.57 yang berarti lebih besar dari nilai logit 0.0 sehingga menunjukkan abilitas responden lebih besar daripada kesulitan item. Nilai reliabilitas person 0.65 termasuk pada kategori cukup bagus artinya konsistensi reponden dalam memilih pernyataan sudah baik dan nilai reliabilitas item 0.99 termasuk pada kategori istimewa, artinya kualitas item-item dalam instrumen tersebut layak digunakan dalam penelitian untuk mengungkap kepribadian kreatif siswa. Nilai alpha Cronbach 0.70 termasuk pada kategori bagus artinya interaksi antara responden dan item bagus dan memenuhi kriteria reliabel sehingga instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Nilai *separation* dapat diinterpretasikan sebagai kualitas instrumen dan juga kualitas subyek penelitian yang bervariasi. Semakin besar nilai *separation* maka semakin bagus kualitas instrumen berdasarkan keseluruhan responden.

### 3.6.7. Revisi Instrumen dan Instrumen Final

Setelah instrumen kepribadian kreatif siswa diuji coba dan diketahui validitas dan reliabilitas, selanjutnya dilakukan revisi sehingga didapatkan intrumen final sesudah uji coba yang disajikan sebagai berikut :

**Tabel 3.9**

**Kisi-kisi instrumen Kepribadian Kreatif Siswa**

Dede Amalia, 2022.

**EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK BERBASIS EXPERIENTIAL LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEPERIBADIAN KREATIF SISWA**

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



## (Setelah Uji Coba)

Aspek	Indikator	Nomor item pernyataan		
		+	-	jml
1. Sikap	<b>Mempunyai rasa ingin tahu yang besar (<i>Curious</i>)</b> <u>Deskripsi :</u> Adanya ketertarikan, kepenasaran dan keberanian untuk mencoba sesuatu yang baru	1,3,4, 5,6,+ 7	2,8	8
	<b>Berani Mengambil Resiko (<i>risk taking</i>)</b> <u>Deskripsi :</u> Berani menerima konsekuensi dari setiap keputusan dan perbuatan diri sendiri	9,10, 13,15	11,12, 14	6
2.Perilaku	<b>Fleksibel (<i>Flexible</i>)</b> <u>Deskripsi :</u> Kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan dan memikirkan berbagai kemungkinan pemecahan masalah	16,18, 19,20, 21,22, 25, 26	17,23, 24, 27	10
	<b>Percaya diri (<i>self Confidence</i>)</b> <u>Deskripsi :</u> Menerima kelebihan dan kekurangan diri, mempertimbangkan kemampuan diri dalam menentukan pilihan	31,32, 33,34, 35,36	28,29, 30,37	7
	<b>Berdaya guna (<i>Useful</i>)</b> <u>Deskripsi :</u> Memiliki kebermanfaatan/daya guna bagi orang lain	38,39, 40	-	3
	<b>Keaslian (<i>originality</i>)</b> <u>Deskripsi :</u> Kemampuan mencetuskan gagasan dengan cara yang asli	41,42, 43,44, 45	46,47, 48	6
	<b>Keuletan</b> <u>Deskripsi :</u> Tekun dalam bekerja, komitmen dalam melaksanakan tugas, tidak menunda pekerjaan dan tetap beraktivitas walaupun menemui hambatan	50, 51, 52, 53. 55	49, 54	5
3.Motivasio nal	<b>Kesenangan</b> <u>Deskripsi :</u>	56,58, 59,60,	57,62, 65	8

Dede Amalia, 2022.

**EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK BERBASIS EXPERIENTIAL LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEPERIBADIAN KREATIF SISWA**

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

	Senang melakukan pekerjaan tanpa dipaksa	61, 63, 64		
	<b>Tertantang</b> <u>Deskripsi :</u> Merasa tertantang dalam melakukan segala sesuatu yang lebih baik dalam pekerjaannya dan akan merasakan kepuasan apabila melalui tantangan tersebut	67	66, 68, 69	2
<b>Jumlah Item</b>		41	14	55

### 3.7. 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 awal merupakan kegiatan adaptasi terhadap instrumen yang akan digunakan dalam penelitian.

- a. Membuat instrumen penelitian berdasarkan konsep dasar, konstruk teori dan defenisi operasional variabel dan indikator.
- b. Pelaksanaan *expert judgement* terhadap instrumen.

#### 2. Tahap pelaksanaan

- a. Pengambilan data dilakukan kepada seluruh siswa kelas X SMKN 1 Cimahi untuk mengetahui keadaan di lapangan mengenai kepribadian kreatif siswa SMKN 1 Cimahi, diperoleh data dari 485 responden.
- b. Pengolahan data hasil penyebaran kepribadian kreatif. Data yang digunakan sebagai dasar untuk membuat rancangan intervensi adalah pemeringkatan skor partisipan dari yang tertinggi hingga terendah, pemeringkatan skor item soal dari item dengan skor tertinggi hingga terendah, sehingga diperoleh dua kelompok yaitu eksperimen dan kelompok kontrol.

Dede Amalia, 2022.

**EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK BERBASIS EXPERIENTIAL LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEPERIBADIAN KREATIF SISWA**

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

- c. Data yang diperoleh di awal pelaksanaan digunakan sebagai data *pre-test* bagi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang masing-masing berjumlah 13 orang.
  - d. Pelaksanaan/ implementasi program bimbingan dengan menggunakan *experiential learning* untuk meningkatkan kepribadian kreatif siswa kepada kelompok siswa eksperimen.
  - e. Pelaksanaan *post-test* pada dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kontrol untuk mengetahui keefektifan program bimbingan berbasis *experiential learning* untuk meningkatkan kepribadian kreatif siswa.
3. Tahap akhir
- a. Mengolah data hasil penelitian yang diperoleh saat pelaksanaan penelitian yaitu data pretest untuk kedua kelompok dan data post test setelah intervensi di kelompok eksperimen dan juga kelompok kontrol.
  - b. Melakukan analisis terhadap seluruh data penelitian
  - c. Melakukan revisi rancangan intervensi berdasarkan analisis data validasi pakar
  - d. Menyimpulkan hasil analisis
  - e. Membuat laporan penelitian

### **3.8. Teknik Analisis Data**

Data kepribadian kreatif siswa SMK yang akan diintervensi melalui *bimbingan kelompok model experiential learning* akan dianalisis dengan menggunakan statistika deskriptif. Teknik analisis data yang digunakan adalah menggunakan pemodelan Rasch (*Rasch Model*) akan menghasilkan data interval karena skor yang diperoleh sudah dilakukan penyetaraan metrik ukur (kalibrasi) dalam bentuk nilai *logit* (Suminonto, Widhiarso, 2014:52-54). Seluruh proses analisis data kepribadian kreatif siswa SMK menggunakan bantuan komputer dengan mengoperasikan program *Winstep for Windows*.

Kemudian untuk menguji peningkatan kepribadian kreatif siswa SMK melalui *bimbingan kelompok model experiential learning* teknik analisis data yang digunakan adalah dengan menggunakan pengukuran non-parametrik. Uji non-parametrik yang digunakan adalah *Mann-Whitney U* dan *Wilcoxon*. Uji *Mann-Whitney U* bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan kepribadian kreatif siswa SMK terhadap penggunaan pendekatan *bimbingan kelompok model experiential learning* pada kelompok eksperimen dan kelompok control. Sedangkan uji *Wilcoxon* bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan nilai rata-rata sebelum dan setelah sampel diberikan perlakuan.

$H_a$  = *bimbingan kelompok model experiential learning* dapat meningkatkan kepribadian kreatif siswa SMK.

$H_0$ : *bimbingan kelompok model experiential learning* tidak dapat meningkatkan kepribadian kreatif siswa SMK.

Dasar pengambilan keputusan hasil uji *Wilcoxon Match Test* dan *Mann-Whitney U* adalah:

- a. Jika nilai signifikansi atau *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari probabilitas 0.05 maka  $H_a$  diterima.
- b. Jika nilai signifikansi atau *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih besar dari probabilitas 0.05 maka  $H_a$  ditolak.