

## BAB III

### PROSEDUR PENELITIAN

Dalam bab ini akan dikemukakan secara berturut-turut tentang; subjek penelitian, metode penelitian, pengembangan alat pengumpul data dan teknik analisis data, yang semuanya ini dipergunakan dalam prosedur penelitian.



#### A. Subjek Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dicapai yakni untuk mengetahui sejauh mana besarnya hubungan motivasi pembelajaran dengan kreativitas guru sejarah, perbedaan kreativitas guru sejarah berdasarkan jenis kelamin, perbedaan kreativitas guru sejarah berdasarkan prestasi akademik, serta perbedaan kreativitas berdasarkan lamanya pengalaman bekerja dalam pembelajaran sejarah. Untuk penelitian itu perlu sampel penelitian yang representatif.

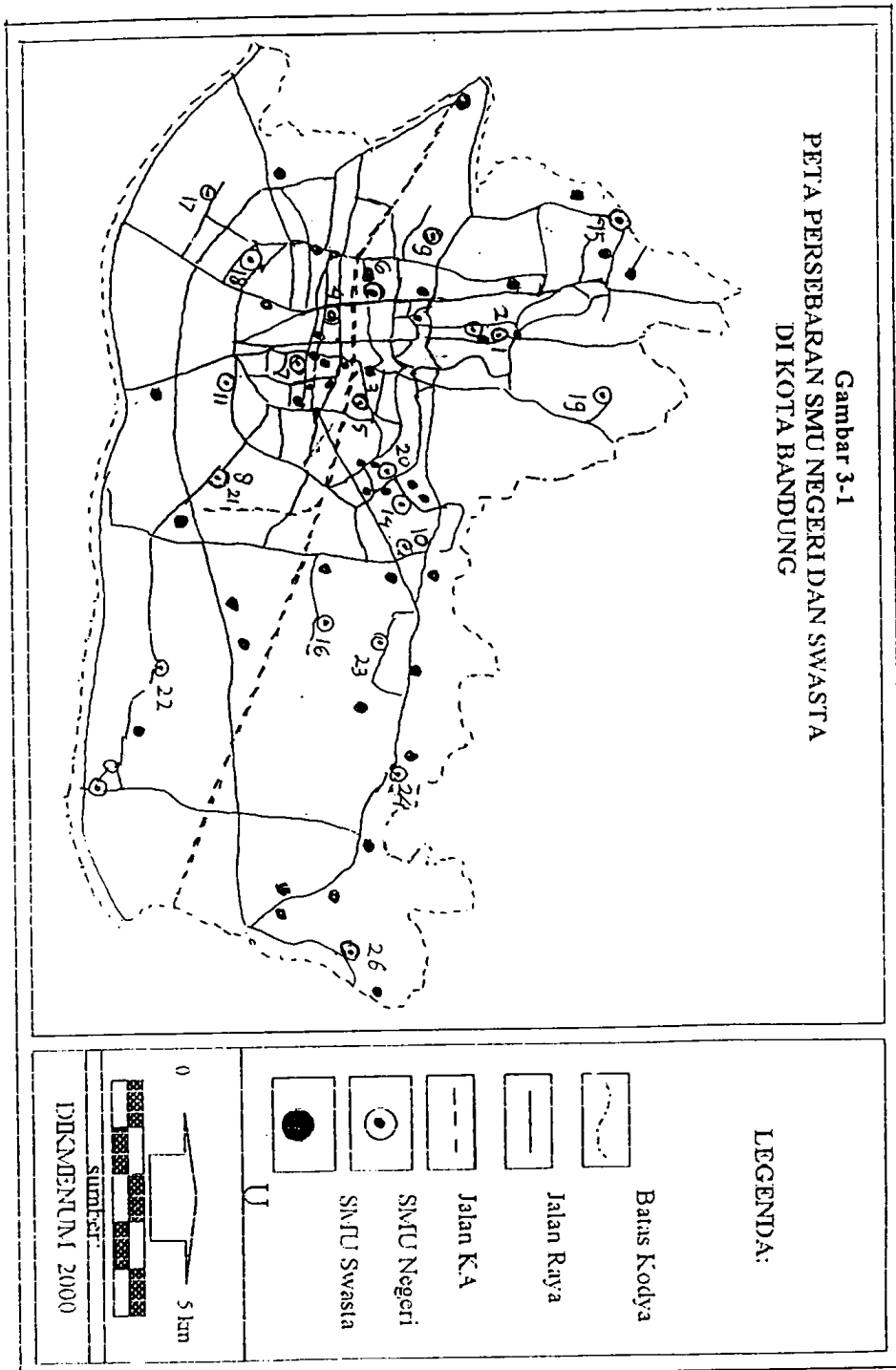
Berdasarkan hasil identifikasi di atas, yang menjadi anggota populasi penelitian ini adalah semua guru sejarah yang ada di Kota Madya Bandung sebanyak 251 orang dari 135 Sekolah Menengah Umum (SMU) negeri dan swasta. Guru sejarah di SMU yang sebanyak itu tersebar dalam 26 SMU negeri dan 109 SMU swasta. Dengan berpedoman kepada pendapat Winarno Surachmad (1980:57) bahwa apabila ukuran populasi kurang atau sama dengan 100, pengambilan ukuran sampel sekurang-kurangnya 50 % dari ukuran populasi. Apabila subjek populasi 1000 ke atas, maka sampel diambil 15 % dari ukuran populasi. Adapun subjek populasi penelitian ini berjumlah 88 orang. Jadi berada diantara 100 – 1000 orang. Dengan menggunakan interpolasi didapat

perhitungan sebagai berikut:  $35 \% \times 251 = 87,85$  orang guru. Jadi ukuran sampelnya adalah 88 orang (dibulatkan).

Jumlah subjek penelitian tersebut terbagi dalam 22 (dua puluh dua) kecamatan yang ada di Kota Bandung seperti yang digambarkan dalam peta subjek penelitian ini berdasarkan tempat mereka mengajar di SMU. Adapun dari 22 kecamatan tersebut meliputi; (1) Kecamatan Sukasari, (2) Kecamatan Cicendo, (3) Kecamatan Andir, (4) Kecamatan Coblong, (5) Kecamatan Bandung Wetan, (6) Kecamatan Sumur Bandung, (7) Cibeunying Kidul, (8) Kecamatan Kiara Condong, (9) Kecamatan Lengkong, (10) Kecamatan Regol, (11) Kecamatan Bojongloa Kaler, (12) Kecamatan Bojongloa Kidul, (13) Kecamatan Babakan Ciparay, (14) Kecamatan Cicadas, (15) Kecamatan Ujungberung, (16) Cibiru, (17) Kecamatan Margacinta, (18) Kecamatan Astana Anyar, (19) Kecamatan Arcamanik, (20) Kecamatan Bandung Kidul, (21) Kecamatan Sukajadi, (22) Kecamatan Cidadap.

Adapun alasan dipilihnya guru-guru SMU sebagai subjek penelitian ini didasari suatu pemikiran bahwa: *Pertama*; di SMU bidang studi sejarah benar-benar dilaksanakan secara terpisah dengan bidang studi IPS lainnya. Berbeda dengan pembelajaran sejarah di SD yang masih bersifat guru kelas, dan SLTP yang sistem evaluasi hasil belajarnya masing-masing sub-bidang studi (Sejarah, Geografi dan Ekonomi Koperasi) dalam pembelajaran IPS masih dipadukan. Dengan demikian kecenderungan guru-guru SMU lebih tinggi kemungkinannya memiliki latar belakang pendidikan sejarah, karena memiliki kualifikasi pendidikan yang lebih baik jika dibanding dengan guru SD dan SLTP. *Kedua*,

pengadaan guru sejarah di kotamadya (Bandung) pada umumnya lebih relatif terpenuhi jika dibanding dengan pengadaan guru-guru sejarah di daerah-daerah. Dengan demikian, secara kuantitas terpenuhi pula pengadaan guru-guru sejarah di Kota Bandung .



## **B. Metode Penelitian**

Sebelum dikemukakan apa yang menjadi metode dalam penelitian ini, ada baiknya jika dikemukakan terlebih dahulu pengertian metode. Metode menurut Philip (1960:1422) adalah "... *a systematic procedure, made of inquiry employed to particular science, art or discipline*". Sedangkan menurut Bailey (1982: 32) "... *method we simply mean the research technique ... used to gather data*".

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa metode adalah keseluruhan prosedur, teknik penelitian atau alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang disusun secara sistematis. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam tulisan ini menggunakan metode deskriptif-analitik yang menurut Winarno Surakhmad (1968:112) adalah "... suatu penelitian yang tertuju pada penelaahan masalah yang ada pada masa sekarang. Menurut Dahlan (1982:92) penggunaan metode tersebut dalam suatu penelitian tidak sekedar untuk mengumpulkan data saja, melainkan disertai kegiatan pengolahan data, penafsiran, serta pengambilan kesimpulan secara induktif melalui prosedur perbandingan dan korelasional.

## **C. Pengembangan Alat Pengumpul Data**

Penelitian ini mengangkat *Kreativitas Guru sejarah dalam Pembelajaran Sejarah*, maka data penelitian yang diperlukan adalah aspek-aspek yang menunjang terjadinya kreativitas pembelajaran sejarah yang kondusif. Dalam buku *Kreativitas Kebudayaan & Perkembangan Iptek*, Supriadi (1994: 21-22) menyatakan bahwa secara metodologis pendekatan dalam studi kreativitas

dapat dibedakan ke dalam tiga jenis pendekatan, yaitu pendekatan *psikologis*, *sosiologis*, dan *sosial-psikologis*. Seperti yang telah dijelaskan dalam Bab I dan II, bahwa dalam penelitian ini menggunakan pola pendekatan studi *sosial-psikologis*. Adapun yang menjadi asumsi dalam pendekatan ini bahwa kreativitas individu merupakan hasil dari proses interaksi sosial dimana individu dengan segala potensi dan disposisi kepribadiannya mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungannya.

Aspek sosial / sosiologis yang diungkap mencakup; jenis kelamin ( yang dipengaruhi oleh sistem patriarkah), dan pengalaman bekerja. Sedangkan yang merupakan aspek psikologis yang dikaji mencakup; motivasi pembelajaran dan prestasi akademik. Oleh karena itu alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini sangat beragam, sesuai dengan jumlah variabel yang ada.

Adapun pengembangan alat pengumpul data ini secara keseluruhan ditempuh melalui langkah-langkah:

*Langkah Pertama: Peremusan Item* Untuk variabel (1) prestasi akademik, (2) pengalaman bekerja, (3) jenis kelamin, dibuat isian khusus yang disisipkan sederhana melalui identitas responden.

Untuk instrumen *motivasi*: mengungkap seberapa besar motivasi seseorang guru sejarah dalam pembelajaran sejarah kepada para siswanya, digunakan skala model SSHA (*Survey of Study Habits and Attitudes*) dari Brown dan Holtzman dengan lima pilihan, yaitu: (1) TP = Tidak Pernah, (2) KK = Kadang-kadang, (3) AS = Agak Sering, (4) S = Sering, (5) U = Umumnya/Selalu. Jawaban yang tepat diberi skor 2 dan yang tidak diberi skor 1, dengan

pertimbangan setiap pernyataan itu semuanya mengandung kegiatan hanya sifatnya berbeda-beda. Jawaban diberikan dengan tanda silang (X) pada kolom yang disediakan. Aspek yang diungkap meliputi: 1. sub variabel *keinginan menjadi guru*, dengan indikator; a. keinginan sendiri, b. lingkungan penunjang, 2. sub variabel *kebiasaan mengajar*, dengan indikator; a. strategi yang digunakan, b. kerajinan / kesungguhan, c. sub variabel *apresiasi terhadap belajar*, dengan indikator; a. intensitas belajar/baca buku, b. aktivitas mengikuti kegiatan ilmiah, 4. sub variabel *pemenuhan kebutuhan*, dengan indikator; a. fisiologis, b. psikologis, c. sosial. Dengan demikian kisi-kisi motivasi pembelajaran sejarah dapat dibuat sebagai berikut:

Tabel III – 1

KISI-KISI INSTRUMEN MOTIVASI PEMBELAJARAN SEJARAH

VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	BUTIR SOAL	JML
1. motivasi pembeljr.	1.1. keinginan menjadi guru	1.4.1. keinginan sendiri	1, 11,	
		1.4.2. lingkungan penunjang	2, 12,	
	1.2. kebiasaan mengajar	1.2.1. metode yang digunakan	3, 13,	
		1.2.2. kerajinan / kesungguhan	4, 14, 19	
	1.3. apresiasi terhadap belajar	1.3.1. intensitas belajar/baca buku	5, 10, 20	
		1.3.2. aktivitas kegiatan ilmiah	6, 16,	
	1.4. pemenuhan kebutuhan	1.4.1. fisiologis	7, 17,	
		1.4.2. psikologis	8, 15,	
		1.4.3. sosial	9, 18,	
			Jumlah	

Untuk instrumen kreativitas guru sejarah dalam pembelajaran sejarah: mengungkap sejauh mana kreativitas guru sejarah dalam pembelajaran sejarah

yang menggunakan penelitian bentuk *forced choice* dengan dua alternatif “ya” atau “tidak”. Jawaban yang sesuai diberi skor 1 dan yang tidak diberi skor 0. Jawabannya dengan membubuhkan tanda cek (V) pada kolom yang telah disediakan.

Adapun alasan penulis memilih bentuk instrumen pola *Forced Choice* tersebut, sesuai dengan pendapat Torrance & Hall (1981) dan Munandar (1977) menyarankan dua pendekatan dalam mengukur pengembangan kreativitas, yaitu pendekatan *pelaporan diri (self-report)* yang berpola *dikotomus* dengan respon “ya” dan “tidak”, serta pendekatan yang berpola *kontinum* dengan respons yang mempunyai derajat tertentu, seperti ; sangat setuju, setuju, tidak tahu, tidak setuju, sangat tidak setuju. Dari kedua pendekatan itu menurut Torrance & Hall (1981), pendekatan pelaporan diri dengan respon dikotomus lebih baik, karena disamping menghindari respon yang cenderung *moderate*, juga dapat mengatasi faktor *acquiescence response set* yang mungkin diberikan oleh subjek. Meskipun untuk pendekatan ini memerlukan butir soal yang lebih banyak jika dibandingkan dengan pendekatan pola kontinum. Dengan demikian dalam penelitian kreativitas pembelajaran sejarah ini menggunakan laporan diri (*self-report*) dengan pola *dikotomus* atau *forced choice* dengan dua alternatif “ya” dan “tidak”.

Adapun penjabaran sub variabel yang diungkap dari variabel kreativitas guru sejarah dalam pembelajarannya meliputi sub variabel; (1). *berfikir kreatif* dengan mengikuti pola struktur intelek Guilford (1959: 170-177) dengan indikator; (a). fluency /kelancaran, (b). flexibility / fleksibilitas, (c). originality /

originalitas, dan (d). elaboration / elaborasi. (2) sikap kreatif, mengikuti pola Williams (1980: 175-189) dengan indikator ciri-ciri afektif seperti; (a). rasa ingin tahu, (b). keberanian mengambil resiko, (c). tertantang oleh kemajemukan, dan (d). imajinatif. Sedangkan (3) sub variabel produk kreatif yang mengikuti pola Besemer dan Treffinger ( Utami Munandar, 1995: 77-78) dengan indikator; (a). novelty (kebaharuan), (b). pemecahan (resolution), yang terdiri dari; logis, praktis elegan dan berguna. Ketiga sub variabel tersebut dikaitkan dengan aspek-aspek pembelajaran sejarah, baik yang menyangkut perencanaan, pengembangan (penerapan) maupun valuasi / penilaian pembelajaran. Dengan demikian kisi-kisi instrumen kreativitas guru sejarah dalam pembelajaran sejarah dapat dirumuskan sebagai berikut:

Tabel III - 2  
KISI-KISI INSTRUMEN KREATIVITAS GURU SEJARAH

VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	BUTIR SOAL	JML
2.kreativitas pembeljr.	2.1.berfikir kreatif	2.1.1. kelancaran ( <i>fluency</i> )		
		- perencanaan	21,	
		- pengembangan	22,	
		- evaluasi	23,	
		2.1.2. fleksibilitas ( <i>flexibility</i> )		
		- keterampilan membuka pelajaran	24,	
		- keterampilan memberikan penguatan	25, 47,	
		- keterampilan mengelola kelas	26, 48,	
		- keterampilan menutup pelajaran	27,	
		2.1.3. orisinalitas ( <i>originality</i> )		
- keterampilan menjelaskan / humor	28, 49,			
- keterampilan. variasi metd/ media pel.	29, 50,			



		- keterampilan. memberi contoh	30, 51,	
		2.1.4. elaborasi ( <i>elaboration</i> )		
		- evaluasi proses	31,	
		- evaluasi hasil	32	
2.2. sikap kreatif	2.2.1. rasa ingin tahu ( <i>curiosity</i> )			
	- peka dengan masalah siswa		33,	
	- ingin tahu tanggapan siswa		34,	
	2.2.2. keberanian mengambil resiko			
	- berani mencoba metd. Baru		35, 52,	
	- tegas mengatasi maslh. siswa		36, 53,	
	2.2.3. tertantang oleh kemajemukan			
	- menyukai topik kontroversial		37, 54,	
	- menyukai pendpt. Beragam		38, 55,	
	2.2.4. imajinatif ( <i>imaginative</i> )			
	- mampu membuat analogi rasional		39,	
	- mampu membuat analisis untuk prediksi		40,	
2.3. produk kreatif	2.3.1. kebaharuan ( <i>novelty</i> )			
	- proses/konsep baru		41, 56,	
	- produknya baru		42, 57,	
	2.3.2. pemecahan ( <i>resolution</i> )			
	- bersifat logis		43, 58,	
	- lebih praktis		44, 59,	
	- lebih elegan		60,	
	- berguna		45,46,	
	Jumlah			40

Kisi-kisi tersebut selanjutnya digunakan sebagai pedoman untuk membuat pernyataan / pertanyaan kuesioner.

### *Langkah Kedua; Identifikasi Kreativitas Guru Sejarah dalam Pembelajarannya*

Kreativitas guru sejarah dalam pembelajaran sejarah dirumuskan berdasarkan faktor-sosial-psikologis yang meliputi aspek / variabel bebas : *motivasi pembelajaran, jenis kelamin, prestasi akademik, dan pengalaman bekerja*. dan variabel terikatnya adalah kreativitas guru sejarah. Kemudian untuk variabel prestasi akademik, penulis merujuk pendapat para ahli seperti Torrance (1959, 1965), Getzel & Jacson 1962), Yamato (1964) bahwa prestasi belajar / akademik, dalam batas-batas tertentu merupakan korelat kreativitas yang mempunyai hubungan signifikan.

Untuk pengalaman bekerja didasarkan pada teori Arieti (1976) tentang *creative synthesis*. Sedangkan variabel jenis kelamin didasarkan pada teori-teori Capra (2000), Rich (1977), Torrance (1965) yang menempatkan sistem masyarakat universal masih *patriarkhal*.

Untuk variabel *motivasi* didasarkan pada teori motivasi pembelajaran tentang pentingnya motivasi intrinsik dan ekstrinsik, kebiasaan dan kedisiplinan bekerja, apresiasi terhadap belajar, serta pemenuhan kebutuhan. Instrumen pengukuran *motivasi* tersebut digunakan skala model SSHA (*Survey of Study Habits and Attitudes*) dari Brown dan Holtzman (Sulaeman, 1984: 117), dengan lima pilihan, yaitu: (1) TP = Tidak Pernah, (2) KK = Kadang-kadang, (3) AS = Agak Sering, (4) S = Sering, (5) Sl = Selalu. Jawaban yang tepat diberi skor 2 dan yang tidak diberi skor 1, dengan pertimbangan setiap pernyataan itu semuanya mengandung intensitas kegiatan hanya sifatnya berbeda-beda. Jawaban diberikan dengan tanda silang (X) pada kolom yang disediakan.

Sedangkan untuk variabel *keaktivitas guru sejarah* jabarkan lagi dalam beberapa sub-variabel dan indikator: kriteria pendapat para ahli kerativitas seprti; (1) aspek *berfikir kreatif* dari Guilford (1959: 170-177), (3) *sikap kreatif* dari Wiliams (1980-175-189), (4) *produk reatif* dari Besemer & Treffinger (Munandar, 1995:71-78), kemudian didampingi oleh aspek *ketrampilan dasar mengajar* dariTurney (1979).

Selanjutnya dikaitkan ke dalam pilihan jawaban (option) pada setiap item pernyataan. Pilihan jawaban dari setiap item kuesioner dirumuskan kedalam bentuk *force choice* dengan dua alternatif “ya” atau “tidak”. Jawaban yang sesuai diberi skor 1 dan yang tidak diberi skor 0. Jawabannya dengan membubuhkan tanda cek (V) pada kolom yang telah disediakan.

Adapun alasan penulis memilih bentuk instrumen pola *Forced Choice* tersebut, sesuai dengan pendapat Torrance & Hall (1981) dan Munandar (1977) menyarankan dua pendekatan dalam mengukur pengembangan kreativitas, yaitu pendekatan *pelaporan diri (self-report)* yang berpola *dikotomus* dengan respon “ya” dan “tidak”, serta pendekatan yang berpola *kontinum* dengan respos yang mempunyai derajat tertentu, seperti ; sangat setuju, setuju, tidak tahu, tidak setuju, sangat tidak setuju. Dari kedua pendekatan itu menurut Torrance & Hall (1981), pendekatan pelaporan diri dengan respon dikotomus lebih baik, karena disamping menghindari respon yang cenderung *moderate*, juga dapat mengatasi faktor *acquiescence response set* yang mungkin diberikan oleh subjek. Meskipun untuk pendekatan ini memerlukan butir soal yang lebih banayak jika dibandingkan dengan pendekatan pola kontinum. Dengan demikian dalam

penelitian kreativitas pembelajaran sejarah ini menggunakan laporan diri (*self-report*) dengan pola *dikotomus* atau *forced choice* dengan dua alternatif “ya” dan “tidak”.

#### *Langkah Ketiga: Menguji Kelaikan Instrumen*

Sebelum kuesioner dipergunakan sebagai alat pengumpul data, penulis melakukan pengecekan kepada 7 (tujuh) guru sejarah Sekolah Menengah Umum terlebih dahulu. Hal itu dimaksudkan untuk memperoleh *validasi isi* dan *konstruk*, guna memperoleh kepastian bahwa kuesioner yang penulis susun benar-benar dipahami oleh responden, serta pernyataan/ pertanyaan yang penulis angkat benar-benar yang terjadi di lapangan pendidikan.

Adanya kritik / saran dari para guru tersebut, penulis jadikan sebagai *input (masukan)* guna perbaikan pernyataan / pertanyaan yang penulis ajukan dalam kuesioner. Sebagai tindak lanjut dari kritik / saran tersebut kemudian penulis perbaiki beberapa item soal baik yang menyangkut isi maupun konstruksinya.

#### *Langkah keempat: Perbaikan dan Penyempurnaan Kuesioner*

Perbaikan dan penyempurnaan kuesioner dilakukan setelah uji coba di lapangan terutama pada item-item yang menunjukkan jawaban responden mengumpul pada pilihan tertentu pada option tertinggi atau terendah. Hal ini diasumsikan oleh (1) pernyataan kuesioner bersifat monoton ataupun kurang variasi, (2) pernyataan kuesioner bersifat tendensius / menggiring kepada suatu

jawaban tertentu. Untuk itu perlu diadakan “pengaburan” guna memperoleh jawaban yang lebih representatif dan objektif.

*Langkah Kelima: Menguji Validitas, Reliabilitas dan Daya Beda Item.* Pada tahap ini dilakukan kegiatan:

1. Memberikan skor pada setiap jawaban responden yang didasarkan atas kunci jawaban.
2. Mentabulasikan perolehan skor yang didapat responden.
3. Menghitung validitas item, dengan menggunakan cara membandingkan rata-rata pada 27 % nilai item kelompok unggul (atas) dan 27 % kelompok asor (bawah) .

Tabel III. 3.  
ITEM KUESIONER YANG DINYATAKAN VALID DAN TIDAK VALID

VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	BUTIR SOAL	JML	
1. motivasi pembel	1.1.keinginan menj. guru	1.1.1. keinginan sendiri	1, 11,		
		1.1.2. lingkungan penunjang	2, 12,		
	1.2.kebiasaan mengajar	1.2.1. strategi mengaj. yang digunakan	3*, 13		
		1.2.2. kerajinan / kesungguhan	4, 14, 19,		
	1.3.apresiasi thd belajar	1.3.1. intensitas belajar / bacabuku	5, 10*		
	1.4.pemenuhan kebutuhan	1.3.2. aktivitas dalam kegiatan ilmiah	20,		
		1.4.1. fisiologis	6,* 16,*		
		1.4.3. psikologis	7,* 17,*		
		1.4.4. sosial	8, 15,		
	2. reativitas pembeljr.	2.1.berfikir kreatif	2.1.1. kelancaran ( <i>fluency</i> )		9, 18,
			- perencanaan		21,
			- pengembangan		22,
			- evaluasi		23,
			2.1.2. fleksibilitas ( <i>flexibility</i> )		24,
- ktrp. membuka pelajaran			25, 47,		
- ktrp. memberikan penguatan	26, 48,				
- ktrp. mengelola kelas	27,				

		- ktrp. menutup pelajaran	28, 49,	
		2.1.3. orisinalitas ( <i>originality</i> )	29, 50,	
		- ktrp. menjelaskan / humor	30, 51,	
		- ktrp. variasi metd/ media pel.	31,	
		- Ktrp. memberi contoh	32	
		2.1.4. elaborasi ( <i>elaboration</i> )		
		- evaluasi proses	33,	
		- evaluasi hasil	34,	
	2.2. sikap kreatif	2.2.1. rasa ingin tahu ( <i>curiosity</i> )		
		- peka dengan masalah siswa	35, 52,	
		- ingintahu tanggapan siswa	36, 53,	
		2.2.2. keberanian mengambil resiko		
		- berani mencoba metd. baru	37, 54,	
		- tegas mengatasi maslh. siswa	38, 55,	
		2.2.3. tertantang oleh kemajemukan		
		- menyukai topik kontroversial	39,	
		- menyukai pendpt. beragam	40,	
		2.2.4. imajinatif ( <i>imaginative</i> )		
		- mampu membuat analogi rasional	41, 56,	
		- mampu membuat analisis untuk prediksi	42, 57,	
	2.3. produk kreatif	2.3.1. kebaharuan ( <i>novelty</i> )	43, 58,	
		- proses/konsep baru	44, 59,	
		- produknya baru	60,	
		2.3.2. pemecahan ( <i>resolution</i> )	46,45,	
		- bersifat logis		
		- lebih praktis		
		- lebih elegan		
		- berguna		
		Jumlah		60

- Tidak valid

4. Menghitung Reliabilitas variabel motivasi pembelajaran dengan rumus Split - Half untuk nomor genap dan ganjil.
5. Pengujian normalitas motivasi pembelajaran
6. Perhitungan reliabilitas variabel kreativitas guru sejarah dengan rumus Spit - Half untuk nomor genap dan ganjil.

7. Uji signifikansi .
8. Perhitungan validitas kreativitas guru sejarah.
9. Pengujian normalitas kreativitas guru sejarah dengan kertas probabilitas normal.
10. Uji linieritas regresi motivasi pembelajaran atas kreativitas guru.
11. Perhitungan korelasi / hubungan antar variabel motivasi pembelajaran dengan kreativitas guru sejarah melalui rumus *product moment*.
12. Perhitungan uji signifikansi
13. Perhitungan variabel jenis kelamin dengan uji *t* (menguji kesamaan dua rata-rata: uji satu pihak), setelah diketahui rata-rata skor perkelompok, SD dan  $S^2$  .
14. Perhitungan skor variabel IPK dengan rumus uji F atau analisis varians, setelah diketahui rata-rata skor perkelompok, harga  $R_y$ ,  $A_y$ ,  $\Sigma y^2$ ,  $D_y$ .
15. Perhitungan skor variabel lamanya pengalaman kerja dengan rumus uji F atau Analisis Varians, setelah diketahui rata-rata skor, harga  $R_y$ ,  $A_y$ ,  $\Sigma y^2$ ,  $D_y$ .

#### **D. Teknik Analisis Data**

Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik statistik sebagai berikut:

1. Untuk menghitung hubungan variabel motivasi pembelajaran dengan kreativitas guru sejarah, digunakan rumus korelasi *product moment* (Sudjana, 1992:369).

2. Untuk menghitung perbedaan kreativitas guru sejarah berdasarkan jenis kelamin (laki-laki dan perempuan) dalam pembelajaran sejarah digunakan *uji t* (Sudjana, 1992:239).
3. Untuk menghitung perbedaan kreativitas guru sejarah berdasarkan IPK dalam pembelajaran sejarah, digunakan uji *F* atau *Analisis Varians* (Levin & Rubin, 1980:380, Sudjana, 1992:303).
4. Untuk menghitung perbedaan kreativitas guru sejarah berdasarkan lamanya pengalaman bekerja digunakan uji *F* atau *Analisis Varians* (Levin & Rubin, 1980:380, Sudjana, 1992:303).