

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada Bab III Metode Penelitian menguraikan prosedur rancangan penelitian. Paparan dimulai dari (1) Desain penelitian; bagian ini menerangkan secara eksplisit desain penelitian yang dilakukan. Pada bagian ini juga dipaparkan langkah-langkah penelitian yang dilakukan, (2) Populasi dan sampel; pada bagian ini dijelaskan cara penentuan sampel dari populasi. Pada bagian ini dijelaskan sampel dalam penelitian. Jumlah sampel, karakteristik spesifik sampel, dan dasar pertimbangan pemilihan sampel, (3) Instrumen penelitian; pada bagian ini disampaikan secara rinci mengenai instrumen sebagai alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian, dan (4) Analisis data; pada bagian ini menjelaskan jenis analisis data yang digunakan, dibahas dan dihasilkan serta langkah-langkah pemaknaan hasil temuan.

3.1 Desain Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan Model SCAMPER. Model SCAMPER merupakan sebuah panduan sederhana dan sistematis yang dapat digunakan oleh Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor untuk membantu mengatasi hambatan berpikir kreatif secara mandiri. Untuk menghasilkan model yang diharapkan peneliti menyusun serangkaian tahapan penelitian. Merujuk pada rumusan masalah penelitian dan tujuan penelitian, maka ditetapkan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk menjaring data dasar sebagai bahan pertimbangan penentuan fokus penelitian, dan mengumpulkan bukti empiris untuk kebutuhan perancangan model SCAMPER untuk Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor. Pendekatan kuantitatif dilakukan bertujuan untuk menjaring data terkait kondisi terkini partisipan beserta isu-isu yang menyertai, hal ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran deskriptif yang dapat menguatkan argument penelitian. Disamping itu juga dilakukan uji coba model dan melakukan analisis untuk mengetahui efektivitas model yang dikembangkan.

Untuk mendapatkan model yang diinginkan maka penelitian ini melibatkan beberapa metode penelitian diantaranya adalah metode survei, *systematic review*, metode deskriptif dan eksperimen semu (*quasi experiment*). Secara umum prosedur penelitian dilakukan dalam tiga tahapan sebagai berikut: (1) Tahap pertama, studi pedahuluan dengan melakukan studi pustaka, untuk menemukan gap dan alasan empiris dari penelitian yang dilakukan, dan melakukan kegiatan survei lapangan. Sistematis review dilakukan untuk menjaring data terkait studi terdahulu untuk mendapatkan gambaran terkait model SCAMPER, dilanjutkan dengan membuat draf model SCAMPER. (2) Tahap kedua, perancangan model lebih lanjut berdasarkan pada semua sumber yang diperoleh. Proses perancangan model SCAMPER untuk Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor yang lebih rinci. Kemudian dilakukan validasi ahli dengan menilai validitas konten dari model SCAMPER yang dikembangkan. (3) Tahap ketiga, ujicoba Model SCAMPER, kegiatan ujicoba model ini melibatkan Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor sebagai partisipan. Kegiatan ujicoba model bersifat eksperimen semu, model SCAMPER digunakan sebagai perlakuan yang diberikan kepada Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor.

Setiap tahapan penelitian yang dilakukan ditujukan sebagai upaya empiris untuk menjawab pertanyaan penelitian. Tahap pertama, studi pedahuluan ditujukan untuk menjawab pertanyaan penelitian satu. Tahap kedua, perancangan model ditujukan untuk menjawab pertanyaan penelitian dua, tiga dan empat. Tahap ketiga, ujicoba Model SCAMPER, ditujukan untuk menjawab pertanyaan penelitian lima. Lebih lanjut secara rinci teknis rangkaian tahapan penelitian dipaparkan pada deskripsi berikut.

1. Studi Pendahuluan

Pada tahap studi pedahuluan dilakukan indentifikasi masalah dengan melakukan studi pustaka dan refleksi terhadap permasalahan dilapangan. Hal ini dilakukan untuk menemukan gap dan alasan empiris dari penelitian yang dilakukan, dan melakukan kegiatan survei lapangan. Penjaringan data secara kualitatif dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis sumber refensi terkait topik pembinaan kreativitas Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor. Juga

menganalisis perancangan model pembinaan kreativitas Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor. Menelusuri penelitian yang relevan dan menemukan gap serta bukti empiris terkait dengan model SCAMPER.

Kajian literatur secara kualitatif dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah sistematik review. Pada kegiatan ini dilakukan komparasi dan seleksi sumber referensi yang relevan dan mendukung. Sekaligus mencari pembuktian studi terdahulu bahwa model SCAMPER yang dirancang dapat digunakan. Berkaitan dengan hal ini pula dilakukan untuk penjaringan data untuk mengetahui fakta dilapangan, sebagai bukti empiris yang terkait dengan rumusan masalah penelitian. Kemudian dilanjutkan dengan penyusunan draf model SCAMPER. Dari kegiatan ini draf model SCAMPER dirumuskan secara lebih rinci. Pada tahap ini pula dilakukan penyebaran angket survei terhadap guru bimbingan dan konseling/konselor dan dosen bimbingan dan konseling. Hal ini dilakukan untuk menjaring informasi terkait harapan, sikap dan pendapat mereka terkait pembinaan kreativitas guru bimbingan dan konseling/konselor. Hasil angket survei ini juga sebagai upaya untuk mendapatkan gambaran kebutuhan akan pembinaan kreativitas guru bimbingan dan konseling/konselor. Kemudian semua data hasil angket survei diolah secara deskriptif.

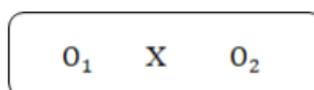
2. Perancangan dan Validasi Model

Tahap berikutnya adalah perancangan model SCAMPER untuk Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor. Penyusunan draf model SCAMPER menjadi model SCAMPER yang dirumuskan secara lebih rinci dan bersifat operasional. Model SCAMPER untuk Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor yang sudah jadi dibukukan dan didiskusikan bersama ahli. Kegiatan ini sebagai bagian dari validasi ahli untuk melakukan validasi konten. Pada tahap ini validasi ahli terhadap model SCAMPER yang dikembangkan melibatkan 3 orang ahli yakni Ahman, Nurhudaya dan Eka Sakti Yuda. Validasi ahli dilakukan dengan memberikan model SCAMPER yang sudah disusun dan dicetak dalam bentuk buku ukuran A5. Kemudian para ahli yang dilibatkan diminta menilai dan memeriksa model scamper yang sudah dibuat.

3. Ujicoba Model

Tahap ini dilakukan Ujicoba Model SCAMPER. Kegiatan ini melibatkan guru bimbingan dan konseling/konselor yang sudah bertugas lebih dari 5 tahun. Ujicoba ini dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui implementasi dan keefektifan model yang dikembangkan. Implementasi model SCAMPER yang dilakukan merupakan sebagai *treatment experimental*. Perlakuan yang diberikan dengan melakukan kegiatan yang tersusun pada model SCAMPER yang dirancang untuk guru bimbingan dan konseling/konselor.

Metode yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain spesifik *one group pretest-posttest design*. Desain ini memberikan perlakuan pada satu kelompok. Kemudian dilakukan pengukuran sebanyak dua kali pada saat sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberi perlakuan. *Pretest* dilakukan untuk mendapatkan data awal yang dilakukan sebelum pemberian *treatment*. *Posttest* dilakukan untuk mendapatkan data akhir setelah pemberian *treatment*. *Pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui efektivitas dari model SCAMPER yang dikembangkan. Analisis yang dilakukan adalah dengan membandingkan skor *pre tes* dan *pos tes* untuk mendapatkan informasi terkait efektivitas model SCAMPER. Perhitungan skor dilakukan dengan uji-t sampel berpasangan (*paired sample t-test*). Skema *one group pretest-posttest design* digambarkan pada Gambar 3.



Gambar 2. Skema one group pretest-posttest design

Keterangan:

O₁ = Pre-test,

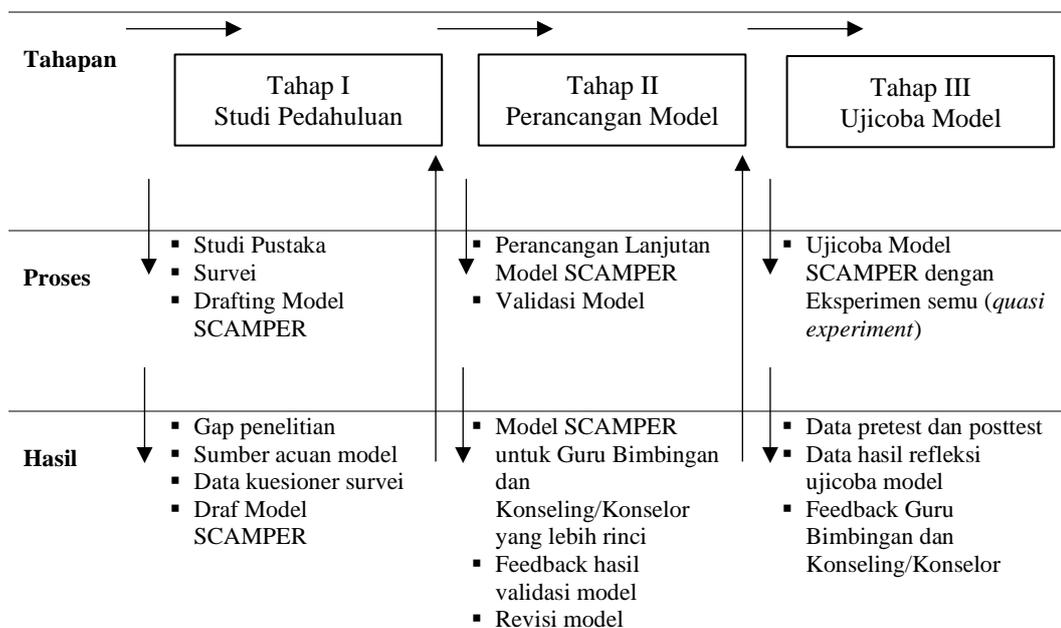
X = Treatment,

O₂ = Post-test

Mengacu pada desain spesifik penelitian maka peneliti membuat rancangan dari eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain spesifik *one group pretest-posttest design*. Sebagai acuan rancangan ditabulsaikan sebagai berikut:

No	Kegiatan	Deskripsi
1	Penjaringan partisipan	Pencarian partisipan yang dilakukan dengan mengundang guru bimbingan dan konseling/konselor secara sukarela untuk mengikuti workshop model SCAMPER.
2	<i>Baseline</i>	Melakukan seleksi partisipan yang akan menjadi partisipan sesuai kriteria yang ditetapkan, yakni yang telah bertugas lebih dari 5 tahun. Kemudian memberikan tawaran mengenai workshop model SCAMPER (intervensi) yang akan diberikan kepada partisipan
3	<i>Pretest</i>	Pemberian inventori hambatan berpikir kreatif kepada partisipan.
4	Eksperimen	Melakukan proses refleksi pengalaman selama bertugas sebagai guru bimbingan dan konseling/konselor di sekolah. Kegiatan dilakukan partisipan dibawah arahan peneliti pada ruangan yang sudah disiapkan. Peneliti meminta partisipan mengingat proses perjalanan selama bertugas, dilanjutkan dengan diskusi terkait hambatan yang dihadapi di lapangan.
5	Intervensi	Pemberian intervensi dengan workshop model SCAMPER. Buku model SCAMPER dibagikan kepada partisipan. Partisipan dikenalkan model SCAMPER dan mempelajari cara penggunaannya. Aktivitas yang dilakukan adalah presentasi pengantar dari peneliti, diskusi dan mengerjakan latihan-latihan terstruktur yang terdapat dalam buku model SCAMPER. Aktivitas ini dilakukan selama satu hari, dengan jam efektif kegiatan selama 4 jam.
6	<i>Posttest</i>	Pemberian inventori hambatan berpikir kreatif kepada partisipan.
7	<i>Closing</i>	Dialog yang dilakukan diakhir sesi, partisipan diminta menceritakan apa yang dirasakan selama mengikuti sesi workshop.

Keseluruhan proses ketiga tahapan penelitian sebagaimana dipaparkan diatas dapat digambarkan secara diagramatik sebagai berikut:



Gambar 3. Tahapan Penelitian

3.2 Partisipan Penelitian

1. Populasi

Populasi pada penelitian ini adalah masyarakat bimbingan dan konseling semua yang tergabung dalam Asosiasi Bimbingan dan Konseling Indonesia (ABKIN). Populasi target dalam penelitian ini adalah anggota ABKIN yang masuk dalam Divisi Ikatan Bimbingan dan Konseling Sekolah (IBKS) dan Divisi Ikatan Bimbingan dan Konseling Perguruan Tinggi (IBKPT).

2. Sampel

Keterbatasan akses terhadap daftar nama keanggotaan dari setiap divisi IBKS dan IBKPT, maka peneliti memilih untuk menggunakan metode nonprobability sampling dalam pengambilan sampel pada penelitian ini. Pengambilan sampel nonprobabilitas adalah prosedur pengambilan sampel kuantitatif di mana peneliti memilih partisipan karena keberadaannya tersedia, mudah, sesuai, dan mewakili

beberapa karakteristik yang ingin dipelajari oleh peneliti (Creswell, 2012; Davis & Lachlan, 2017; Etikan, 2017).

Tidak selalu mungkin untuk menggunakan sampling probabilitas dalam penelitian pendidikan. Sebaliknya, seorang peneliti dapat menggunakan nonprobability sampling. Pengambilan sampel nonprobabilitas adalah prosedur pengambilan sampel kuantitatif di mana peneliti memilih partisipan karena keberadaannya tersedia, mudah, sesuai, dan mewakili beberapa karakteristik yang ingin dipelajari oleh peneliti. Dalam beberapa situasi, peneliti mungkin perlu melibatkan partisipan secara sukarela dan setuju untuk dilibatkan dalam penelitian. Selanjutnya, peneliti mungkin tidak tertarik untuk menggeneralisasikan temuan ke populasi, tetapi hanya dalam menggambarkan sekelompok kecil peserta dalam sebuah penelitian. Mungkin tepat untuk menghitung statistik deskriptif pada sampel ini dan membandingkannya dengan populasi yang lebih besar untuk membuat kesimpulan dari sampel ke populasi (Creswell, 2012; Davis & Lachlan, 2017; Etikan, 2017).

Sampel pada penelitian ini melibatkan (1) Dosen Prodi Bimbingan dan Konseling (Dosen BK) dengan status aktif mengajar dikampus dengan pengalaman mengajar lebih dari lima tahun, dan (2) Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor (Guru BK) di sekolah yang aktif menjalankan tugas bimbingan dan konseling, dengan pengalaman lebih dari lima tahun. Keikutsertaan sebagai responden dilakukan secara sukarela.

3.3 Prosedur Pemilihan Sampel

Dasar pertimbangan pemilihan sampel pada penelitian ini disesuaikan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Peneliti berasumsi bahwa sampel yang dilibatkan dapat menjawab rumusan masalah penelitian. Maka dipilih sampel pada penelitian ini adalah Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor dan Dosen Prodi Bimbingan dan Konseling.

Keterlibatan sampel sebagai partisipan penelitian secara umum pada Tahap Pertama penelitian dilibatkan pada kegiatan sebagai berikut; (1) survei online 1 melibatkan 137 partisipan dari Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor, (2) survei online 2 melibatkan 49 partisipan dari Dosen Prodi Bimbingan dan Konseling. (3)

Pada pengembangan instrumen melibatkan 55 partisipan berasal dari mahasiswa bimbingan dan konseling dan guru BK/konselor di Kota Metro. Pada pengembangan instrument dilakukan uji reliabilitas dan analisis item dari inventori hasil adaptasi.

Tahap Ketiga penelitian keterlibatan sampel sebagai partisipan dilalukan pada kegiatan ujicoba model secara terbatas. Kegiatan ini hanya melibatkan sampel Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor. Pada tahap ini melibatkan Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor sebanyak 15 orang yang berdomisili di Kota Metro. Pada kenyataannya 1 orang tidak dapat hadir mengikuti kegiatan. Dari 14 orang sebagai sampel yang dilibatkan pada tahap ujicoba ini adalah personil yang tidak terlibat dalam pengisian kuesioner online dan tidak pula terlibat dalam uji reliabilitas dan analisis item inventori hasil adaptasi. Total sampel penelitian yang dilibatkan digambarkan dalam Tabel 3. 1 sebagai berikut:

Tabel 3. 1
Keterlibatan Sampel sebagai partisipan dalam Penelitian

No	Kegiatan	Jumlah	Keterangan
1	Survei 1	137	Guru BK/Konselor
2	Survei 2	49	Dosen Bimbingan dan Konseling
3	Pengembangan instrument (Inventori Hambatan Berpikir Kreatif)	55	Guru BK/Konselor dan Mahasiswa BK
4	Eksperimen	14	Guru BK/Konselor
Total partisipan		255	

3. Sampel Survei Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor

Kegiatan survei yang melibatkan partisipan dari Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor (Guru BK/Konselor) pada survei ini diperlukan untuk mendapatkan gambaran kondisi terkini dilapangan. Survei ini menjaring informasi terkait sikap dan opini terkait pengembangan kreativitas konselor. Dalam pengisian kuesioner online melibatkan partisipan dari Guru BK/Konselor total berjumlah 137 partisipan. Partisipan terdiri dari laki-laki 53 partisipan dan perempuan 84 partisipan. Diketahui bahwa sebaran Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor yang dilibatkan berasal dari 20 provinsi di Indonesia, data dapat dilihat pada Tabel

3.1. Proporsi sampel berdasarkan pada provinsi disajikan secara lengkap pada Tabel 3. 1. Berikut beberapa provinsi yang mendominasi jumlah partisipan pada survei ini secara berurutan dari yang paling tinggi. Partisipan terbanyak didominasi oleh Guru BK/Konselor dari Provinsi Lampung dengan 36 partisipan. Disusul berikutnya Jawa Timur dengan 29 partisipan, kemudian Jawa Barat dengan 12 partisipan.

Tabel 3. 1
Sampel survei Guru BK/Konselor pada setiap provinsi

No	Asal Provinsi	Σ Sampel
1	Aceh	3
2	Banten	6
3	DKI Jakarta	3
4	Jawa Barat	12
5	Jawa Tengah	6
6	Jawa Timur	29
7	Kalimantan Barat	1
8	Kalimantan Selatan	1
9	Kalimantan Timur	1
10	Kalimantan Utara	1
11	Lampung	36
12	Maluku	2
13	NTT	1
14	Papua	1
15	Riau	1
16	Sulawesi Barat	2
17	Sulawesi Selatan	5
18	Sumatera Barat	6
19	Sumatera Selatan	1
20	Sumatera Utara	2
	Lainnya	17
	Total	137

Ditinjau dari proporsi berdasarkan jenjang intitusi tempat Guru BK/Konselor bertugas disajikan lengkap pada Tabel 3.2. Diketahui bahwa partisipan didominasi oleh Guru BK/Konselor dari SMA/MA sebanyak 39%, disusul Guru BK/Konselor dari SMP/MTs sebanyak 34%, kemudian SMK/MAK 20 % dan lainnya 13%. Tabulasi informasi lengkap data ini disajikan pada tabel 3.2

Tabel 3. 2
Jumlah sampel pada setiap jenjang sekolah

Tempat Tugas	Σ Sampel	%
SMP/MTs	46	34%
SMA/MA	53	39%
SMK/MAK	20	15%
Lainnya	18	13%
Total	137	

Ditinjau dari proporsi gender Guru BK/Konselor yang dilibatkan dalam survei ini disajikan lengkap pada Tabel 3. 3. Diketahui bahwa partisipan didominasi oleh Guru BK/Konselor dengan jenis kelamin Perempuan sebanyak 61%, dan Guru BK/Konselor dengan jenis kelamin Laki-laki sebanyak 39%. Informasi lengkap data ini disajikan pada Tabel 3. 3 sebagai berikut.

Tabel 3. 3
Jumlah sampel berdasarkan jenis kelamin

Jenis Kelamin	Σ Sampel	%
L	53	39%
P	84	61%
Total	137	

Pemilihan dan pelibatan partisipan dalam survei ini dilakukan bukan tanpa alasan, semua dilakukan dalam upaya untuk memberikan informasi untuk menjawab pertanyaan penelitian yang sudah dirumuskan sejak awal rancangan tahapan penelitian. Sehingga didapatkan gambaran kondisi nyata dilapangan yang akan menentukan langkah penelitian berikutnya.

4. Sampel Survei Dosen Prodi Bimbingan dan Konseling

Kegiatan survei yang melibatkan partisipan dari Dosen Prodi Bimbingan dan Konseling (Dosen BK) pada survei ini bukan tanpa alasan. Pelibatan Dosen BK pada survei ini diperlukan untuk mendapatkan gambaran kondisi terkini Prodi Bimbingan dan Konseling (Prodi BK) diperguruan. Survei ini untuk menjangkau

informasi terkait sikap dan opini terkait upaya Prodi BK dalam pengembangan kreativitas Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor.

Dalam pengisian kuesioner online ini melibatkan partisipan dari Dosen BK total berjumlah 49 partisipan. Partisipan terdiri dari laki-laki 28 partisipan dan perempuan 21 partisipan, yang berasal dari 19 provinsi di Indonesia. Proporsi sampel berdasarkan pada provinsi asal disajikan secara lengkap pada Tabel 3. 4. Beberapa provinsi jumlah partisipan dosen BK terbanyak didominasi oleh provinsi Lampung 9 partisipan, Sumatera Barat 6 partisipan dan Sumatera Utara 5 partisipan.

Tabel 3. 4

Proporsi sampel survei Dosen BK pada setiap provinsi

Asal Provinsi	Σ Sampel
Aceh	2
Banten	1
Bengkulu	2
DI Yogyakarta	2
DKI Jakarta	3
Gorontalo	1
Jambi	1
Jawa Barat	3
Jawa Tengah	4
Jawa Timur	2
Kalimantan Barat	3
Lampung	9
Nusa Tenggara Timur	1
Riau	1
Sulawesi Selatan	1
Sulawesi Tenggara	1
Sumatera Barat	6
Sumatera Selatan	1
Sumatera Utara	5
Total	49

Ditinjau berdasarkan jenjang intitusi tempat Dosen BK bertugas disajikan lengkap pada Tabel 3.5. Diketahui bahwa partisipan didominasi oleh Dosen BK yang mengajar pada jenjang Starta 1 (S1) sebanyak 84%. Secara umum ada keterwakilan dari setiap jenjang walaupun dengan proporsi yang kurang seimbang. Informasi lengkap data ini disajikan pada tabel 3.5 sebagai berikut.

Tabel 3. 5
Proporsi sampel Dosen BK pada setiap jenjang strata

Prodi	Σ Sampel	%
Profesi	1	2%
S1	41	84%
S1, S2, S3, Profesi	4	8%
S2	2	4%
S3, Profesi	1	2%
Total	49	

Dari data yang diperoleh diketahui bahwa sebaran dosen BK yang terlibat dalam pengisian kuesioner online berjumlah 49 orang, terbagi dalam 4 strata yakni dosen S1, dosen S2, dosen S3, dosen profesi.

Berikut ditinjau dari proporsi gender Dosen BK yang dilibat dalam survei ini disajikan lengkap pada Tabel 3. 6. Diketahui bahwa proporsi partisipan nampak seimbang antara laki-laki dan perempuan. Dosen BK dengan jenis kelamin Perempuan sebanyak 43%, dan Dosen BK dengan jenis kelamin Laki-laki sebanyak 57%. Informasi lengkap data ini disajikan pada Tabel 3. 6 sebagai berikut.

Tabel 3. 6
Jumlah sampel Dosen BK berdasarkan jenis kelamin

Jenis Kelamin	Σ Sampel	%
L	28	57%
P	21	43%
Total	49	

3.4 Definisi Operasional Variabel

Terdapat dua variabel utama dalam penelitian ini yaitu model scamper dan kreativitas guru bimbingan dan konseling/konselor. Definisi operasional dipandang penting untuk dapat memahami makna dari dua variabel yang terdapat pada penelitian ini. sehingga memudahkan pembaca untuk memahami arah, maksud dan tujuan penelitian yang dilakukan. Penjelasan dari definisi operasional variabel dipaparkan sebagai berikut:

1. Model SCAMPER

Model SCAMPER secara operasional didefinisikan sebagai panduan sistematis untuk melatih kemampuan berpikir kreatif, yang dapat digunakan oleh guru bimbingan dan konseling/konselor untuk membantu mengatasi hambatan berpikir kreatif secara mandiri atau berkelompok. Michalko (2001) menjelaskan bahwa model SCAMPER merupakan salah satu strategi pengembangan kreativitas yang cukup dikenal, dan masih banyak strategi lain atau model lainnya yang dapat digunakan untuk pengembangan kreativitas. Istilah SCAMPER merupakan akronim yang dirancang untuk mengarahkan eksplorasi kreatif. Setiap huruf dari kata SCAMPER adalah akronim dari *Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to other uses, Eliminate, dan Rearrange/Reverse*. Setiap istilah pada huruf-huruf ini sekaligus sebagai tahapan untuk mendorong pemikiran dan tindakan kreatif. Model SCAMPER adalah alat yang menjanjikan dan dapat digunakan oleh instruktur atau konselor untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah kreatif (Radziszewski, 2017). Model SCAMPER dapat membantu meningkatkan, mengubah dan membantu merangsang kreativitas serta mengembangkan ide-ide baru (Chan, 2017), dan menjadi salah satu alat paling komprehensif untuk mendorong pemikiran kreatif, kemampuan bertanya, dan bahkan adaptasi (Nunes de Carvalho et al., 2018).

Model SCAMPER yang dikembangkan pada penelitian ini merupakan hasil modifikasi dari model scamper yang asli. Sehingga secara substansi dirancang khusus untuk digunakan oleh guru bimbingan dan konseling/konselor. Dilengkapi dengan lembar latihan, contoh pertanyaan dan cara implementasi dalam penyelesaian masalah yang ada pada lingkungan kerja guru bimbingan dan konseling/konselor.

2. Kreativitas Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor

Berdasarkan pada rujukan referensi yang digunakan maka kreativitas guru bimbingan dan konseling/konselor didefinisikan sebagai kemampuan imajinatif guru bimbingan dan konseling/konselor dalam aspek *thinking* dan *feeling*. Kemampuan berpikir (*thinking*) yang memiliki fluensi tinggi (banyak ide), fleksibel (ide-ide yang dapat beradaptasi), dan elaborasi (kemampuan untuk menambahkan rincian pada ide-ide). Sedangkan Rasa/Perasaan (*feeling*) yakni kemampuan untuk mengembangkan rasa ingin tahu, kemauan untuk mengambil risiko, dan intuisi. Intuisi berasal dari kata kerja Latin “intueri” yang diterjemahkan sebagai ”mempertimbangkan” atau dari bahasa Inggris, “intuit” yakni “untuk merenungkan”.

Semua aspek ini menjadi fokus yang dikembangkan dengan langkah-langkah model scamper. Kenyataan dilapangan ditemukan masih terdapat hambatan-hambatan yang menjadi faktor penghalang berkembangnya kreativitas guru bimbingan dan konseling/konselor. Asumsi yang dibangun oleh peneliti adalah untuk mengembangkan kreativitas guru bimbingan dan konseling/konselor dapat dilakukan dengan menghilangkan hambatan-hambatan yang dimaksud. Maka peneliti merancang model scamper sebagai alat untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut. Semakin banyak hambatan yang teratasi maka akan semakin berpotensi kreativitas dapat berkembang.

Model scamper ini diterapkan dengan tahapan sederhana diawali dengan memahami prinsip dasar scamper, melihat dan mempelajari contoh-contoh yang dipaparkan kemudian melakukan latihan-latihan pada lembar yang telah disediakan. Penerapan model scamper dapat dilakukan secara individual ataupun dalam setting kelompok dan setting keluarga (Mijares-Colmenares, Masten, & Underwood, 1993; Gladding & Henderson, 2000; Buser et al., 2011). Model scamper ini dapat digunakan oleh konselor tanpa memandang aliran atau orientasi teoritis yang mereka gunakan (Buser et al., 2011a; S. T. Gladding, 2010; S. T. Gladding et al., 2012).

3.5 Pengembangan Instrumen Penelitian

Untuk memenuhi kebutuhan pengumpulan data pada penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa format instrumen penelitian sebagai alat pengumpulan data. Beberapa format instrumen yang digunakan diantaranya adalah (1) kuesioner untuk Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor, (2) kuesioner untuk dosen BK dan (3) inventori hambatan berpikir kreatif. Kuesioner untuk untuk Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor digunakan untuk menjaring data dalam upaya memperoleh gambaran terkait isu-isu kreativitas Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor. Sedangkan Kuesioner untuk dosen BK digunakan untuk menjaring data dalam upaya memperoleh gambaran terkait isu-isu pembinaan kreativitas Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor dikalangan akademisi. Selanjutnya inventori hambatan berpikir kreatif digunakan untuk menjaring data terkait gambaran hambatan dan kreativitas Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor. Lebih rinci penjelasan dari setiap instrumen penelitian dipaparkan oleh peneliti sebagai berikut.

1) Kuesioner Isu-isu Kreativitas Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor

Format pertama instrumen penelitian ini berupa kuesioner. Ada dua format kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini. Kuesioner pertama diberikan kepada Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor dan kuesioner kedua diberikan kepada dosen BK. Kuesioner ini digunakan untuk menjaring informasi terkait isu-isu kreativitas Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor. Kuesioner dikembangkan oleh peneliti, butir-butir item kuesioner disusun sesuai dengan data yang dibutuhkan. Data yang dikumpulkan melalui kuesioner ini diantaranya; nama lengkap, jenis kelamin, alamat email, tempat tugas, asal provinsi dan pernyataan kuesioner. Penjelasan lengkap terkait kuesioner dipaparkan sebagai berikut; (1) Kuesioner berisi pertanyaan terkait pembinaan kreativitas bagi Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor di sekolah. (2) Pertanyaan kuesioner dibuat bersifat tertutup, pada kuesioner di sediakan jawaban yang harus dipilih oleh responden. (3) Kuesioner disajikan dengan tipe jawaban IYA dan TIDAK, dan ada beberapa pertanyaan dengan tipe jawaban yang berbeda. (4) Terdapat dua kuesioner yang dibuat untuk menjaring data dari responden. (5) Kuesioner pertama diberikan kepada Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor di sekolah, dengan pertanyaan

berjumlah sepuluh pertanyaan, diluar pertanyaan terkait identitas responden, lihat Tabel 3.7. Sedangkan (6) Kuesioner kedua diberikan kepada Dosen Prodi Bimbingan dan Konseling, dengan pertanyaan berjumlah delapan pertanyaan, diluar pertanyaan terkait identitas responden, lihat Tabel 3.8. Selanjutnya (7) Kedua kuesioner ini diberikan melalui chat grup sosial media (*WhatsApp*) yang anggotanya terdiri dari Dosen BK dan Guru BK/Konselor.

Pada Tabel 3.7 menampilkan kisi-kisi kuesioner untuk Guru BK/Konselor. Kisi-kisi yang dibuat memuat informasi domain yang diungkap, nomor item dan pertanyaan, kemudian tipe jawaban yang disediakan.

Tabel 3.7
Kisi-kisi kuesioner isu-isu kreativitas Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor

Domain	Nomor item dan Pertanyaan	Jawaban
Sikap	1. Saya selalu mencari tahu info terkini dalam BK dari?	Ya Tidak
Pendapat	2. Saya mengenal pendekatan bimbingan dan konseling kreatif	Ya Tidak
Sikap	3. Mudah bagi saya untuk menerapkan pendekatan bimbingan dan konseling kreatif	Ya Tidak
Pendapat	4. Saya mencoba menciptakan cara baru dan kreatif dalam layanan BK	Ya Tidak
Pendapat	5. Saya mengenal teknik SCAMPER sebagai cara untuk merangsang kreativitas	Ya Tidak
Pendapat	6. Saat kuliah saya pernah dikenalkan pendekatan kreatif dalam BK	Ya Tidak
Sikap	7. Saya tahu pendekatan kreatif setelah bertugas sebagai guru BK/konselor	Ya Tidak
Pendapat	8. Perlu ada pembinaan khusus untuk mengembangkan kreativitas guru BK/konselor	Ya Tidak
Pendapat	9. Pengembangan kreativitas guru BK/konselor perlu dilakukan sejak dibangku kuliah	Ya Tidak
Sikap	10. Saya kesulitan dengan urusan administrasi dalam layanan BK	Ya Tidak

Sama dengan kuesioner yang diberikan kepada Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor, pada Tabel 3.8 menampilkan kisi-kisi kuesioner yang diberikan kepada Dosen BK. Kisi-kisi kuesioner yang dibuat memuat informasi

terkait domain yang diungkap, nomor item dan pertanyaan, kemudian tipe jawaban yang disediakan.

Tabel 3.8
Kisi-kisi kuesioner isu-isu kreativitas Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor untuk Dosen BK

Domain	Nomor item dan Pertanyaan	Jawaban	
Pendapat	1. Pembinaan kreativitas konselor dapat diintegrasikan pada semua matakuliah	Ya	Tidak
Pendapat	2. Perlu matakuliah khusus untuk membina kreativitas konselor	Ya	Tidak
Sikap	3. Tidak perlu ada pembinaan kreativitas bagi konselor dalam kurikulum	Ya	Tidak
Pendapat	4. Pembinaan kreativitas bagi konselor perlu dilakukan melalui pelatihan khusus	Ya	Tidak
Sikap	5. Belum ada panduan bagi konselor untuk belajar menjadi kreatif secara mandiri	Ya	Tidak
Sikap	6. Program studi BK sudah melakukan pembinaan kreativitas konselor	Ya	Tidak
Sikap	7. Dosen sudah mulai melakukan pembinaan kreativitas bagi konselor	Ya	Tidak
Pendapat	8. Saya mengenal teknik SCAMPER sebagai cara untuk merangsang kreativitas	Ya	Tidak

2) Inventori Hambatan Berpikir Kreatif

Format kedua instrumen penelitian yang digunakan berupa inventori. Inventori Hambatan Berpikir Kreatif merupakan instrumen yang dimodifikasi dari *Inventory of Barriers to Creative Thought and Innovative Action* yang dikembangkan oleh Lorna P. Martin (1998). Inventori ini memiliki skor reliabilitas test-retest reliability 0.89. "Inventory of Barriers to Creative Thought and Innovative Action," mengukur elemen-elemen yang bersifat internal dan eksternal individu. Instrumen ini mengidentifikasi hambatan yang menghambat pemikiran kreatif dalam arti pribadi, masalah yang berkaitan dengan harga diri, elemen yang berhubungan dengan kepercayaan diri, dan perilaku yang terkait dengan pengambilan risiko (Martin, 1998). Instrumen ini juga mengkaji hambatan yang mungkin ditimbulkan oleh lingkungan, seperti faktor-faktor yang terkait dengan ketersediaan dan penggunaan waktu, masalah privasi, penguasaan batasan, dan fasilitas fisik. Selain itu, instrumen ini dirancang untuk memperhitungkan gaya kognitif individu. Instrumen mengidentifikasi variabel yang terkait dengan pemikiran otak kanan intuitif, serta elemen yang biasanya terkait dengan pemikiran otak kiri yang sistematis atau logis.

Format awal dari inventori hambatan berpikir kreatif terdiri dari tiga puluh enam item. Tipe jawaban yang disediakan pada inventori diatur dalam bentuk skala Likert dengan enam poin pilihan jawaban 1= Sangat Sesuai, 2= Sesuai, 3= Agak Sesuai, 4= Agak Tidak Sesuai, 5= Tidak Sesuai, dan 6= Sangat Tidak Sesuai. Pernyataan pada inventori tidak dikategorikan dalam Favorable dan Unfavorable. Diketahui dari semua butir item dikategorikan Favorable. Secara konseptual semua item digunakan untuk mengidentifikasi dan mengukur hambatan dalam enam kategori, setiap kategori diberi kode huruf A, B, C, D, E dan F. Keterangan dari setiap kode pada inventori ini dijelaskan pada tabel 3. 9.

Kode dan keterangan ini digunakan untuk membuat interpretasi dari hasil pengisian inventori. Cara membaca hasil inventori adalah jika skor yang semakin tinggi pada setiap kategori, menunjukkan tingginya hambatan kreativitas pada diri individu. Begitupun sebaliknya, jika diketahui skornya rendah pada setiap kategori, hal ini menunjukkan hambatan kreativitas pada diri individu semakin rendah. Kondisi-kondisi yang menghambat kreativitas individu merupakan kondisi yang

tidak dapat dihindari. Setiap individu akan selalu berhadapan dengan kondisi yang demikian. Tetapi yang diharapkan dari pengukuran ini adalah individu dapat menghadapi kondisi yang dimaksud. Dengan demikian dapat dipahami bahwa rendahkan skor pada setiap kategori tidak menjadi indikasi hilangnya hambatan yang dialami oleh individu. Berikut ini disajikan deskripsi makna dari setiap kode huruf dari *Inventory of Barriers to Creative Thought and Innovative Action*, lihat tabel 3.9.

Tabel 3. 9
Keterangan kode huruf kategori Inventori Hambatan Berpikir Kreatif

Kode Huruf	Keterangan
A	Hambatan yang berhubungan dengan konsep diri. Ini memeriksa variabel yang paling sering dikaitkan dengan harga diri individu, kepercayaan diri, penanganan penolakan, dan kemampuan untuk menghadapi pendapat yang berbeda.
B	Hambatan yang berhubungan dengan kebutuhan akan konformitas. Ini memeriksa variabel yang paling sering dikaitkan dengan kecenderungan individu untuk melepaskan diri dari pola yang dicoba dan benar, untuk mengambil risiko, untuk mengekspresikan ide-ide seseorang, dan untuk meneliti pandangan tradisional dan praktik standar dan kebijakan.
C	Hambatan berhubungan dengan kemampuan abstrak. Ini memeriksa variabel yang paling sering dikaitkan dengan kecenderungan individu untuk menggunakan pikiran bawah sadar, abstrak, untuk melihat hal-hal dalam cara holistik atau visual, dan mengandalkan firasat atau intuisi.
D	Hambatan terkait dengan kemampuan menggunakan analisis sistematis. Ini memeriksa variabel paling sering dikaitkan dengan kecenderungan individu untuk menggunakan pikiran sadar, untuk menerapkan logika, berpikir secara linier atau berurutan, mengatur diri sendiri dan ide-idenya, dan mengandalkan fakta atau data.
E	Hambatan terkait pencapaian tugas. Ini memeriksa variabel paling sering terkait dengan pola kerja individu, ketekunan, sikap terhadap orang lain, dan akal.
F	Hambatan yang berhubungan dengan lingkungan fisik. Ini memeriksa variabel paling sering terkait dengan preferensi individu untuk lingkungan fisik, berurusan dengan gangguan, penggunaan ruang pribadi, dan kebutuhan akan privasi.

Berdasarkan pada referensi yang ditemukan berikut disajikan oleh peneliti tampilan asli dari *Inventory of Barriers to Creative Thought and Innovative Action*, dilihat pada gambar 3.1. sebagai berikut.

**INVENTORY OF BARRIERS TO CREATIVE
THOUGHT AND INNOVATIVE ACTION**

Lorna P. Martin

Instructions: For each of the statements in this inventory, refer to the following scale and decide which number corresponds to your level of agreement with the statement; then write that number in the blank to the left of the statement.

Strongly Agree	Agree	Agree Somewhat	Disagree Somewhat	Disagree	Strongly Disagree
1	2	3	4	5	6

___	1. I evaluate criticism to determine how it can be useful to me.
___	2. When solving problems, I attempt to apply new concepts or methods.
___	3. I can shift gears or change emphasis in the abstract.
___	4. I get enthusiastic about problems outside my specialized area of concentration.
___	5. I always give a problem my best effort, even if it seems trivial or fails to arouse enthusiasm.
___	6. I set aside periods of time without interruptions.
___	7. It is not difficult for me to have my ideas criticized.
___	8. In the past, I have taken calculated risks and I would do so again.
___	9. I dream, daydream, and fantasize easily.
___	10. I know how to simplify and organize my observations.
___	11. Occasionally, I try a so-called "unworkable" answer and hope that it will prove to be workable.
___	12. I can and do consistently guard my personal periods of privacy.
___	13. I feel at ease with colleagues even when my ideas or plans meet with public criticism or rejection.
___	14. I frequently read opinions contrary to my own to learn what the opposition is thinking.
___	15. I translate symbols into concrete ideas or action steps.
___	16. I seek many ideas because I enjoy having alternative possibilities.
___	17. In the idea-formulation stage of a project, I withhold critical judgment.
___	18. I determine whether an imposed limitation is reasonable or is unreasonable.

54 ■ *The Pfeiffer Library Volume 8, 2nd Edition. Copyright ©1998 Jossey-Bass/Pfeiffer*

Gambar 3.1

Tampilan asli *Inventory of Barriers to Creative Thought and Innovative Action*
(sumber: <http://home.snu.edu/~jsmith/library/body/v08.pdf>)

3) Kisi-kisi Inventori Hambatan Berpikir Kreatif

Berikut disajikan Kisi-kisi Inventori Hambatan Berpikir Kreatif setelah dilakukan modifikasi, lihat pada tabel 3. 10. Kisi-kisi ini dikonstruksi ulang oleh peneliti berdasarkan pada informasi yang disajikan pada sumber referensi yang didapatkan. Kisi-kisi asli dari inventori yang dimaksud tidak didapatkan oleh peneliti pada sumber referensi. Pada kisi-kisi ini menampilkan distribusi nomor item dan pernyataan pada setiap kategori. Tipe jawaban tetap menggunakan sesuai dengan inventori yang asli, dan tidak ditampilkan pada tabel kisi-kisi, mengingat sudah dijelaskan pada uraian sebelumnya. Setelah ini yang dilakukan adalah inventori disusun sedemikian rupa untuk diberikan kepada penimbang ahli.

Tabel 3. 10
Kisi-kisi Inventori Hambatan Berpikir Kreatif

Kategori/Aspek	No. Item	Pernyataan
A. Hambatan yang berhubungan dengan konsep diri	1	Saya menerima kritik yang dapat berguna bagi perbaikan diri saya.
	7	Tidak sulit bagi saya untuk mengkritik ide-ide saya.
	13	Saya tetap merasa nyaman dengan rekan kerja bahkan ketika ide atau rencana saya dikritik atau ditolak.
	19	Saya akan memodifikasi ide, rencana, atau desain, walaupun hal itu akan mendapatkan perlawanan.
	25	Saya tidak akan merasa kehilangan prestise yang serius jika pihak lain menolak rencana saya.
	31	Saya merasa tidak nyaman telah membuat gaduh dan mengancam keharmonisan kelompok karena gagasan saya.
B. Hambatan yang berhubungan dengan kebutuhan akan konformitas	2	Saya suka menyelesaikan masalah dengan cara yang tidak biasa dilakukan orang lain.
	8	Saya pernah mengambil keputusan yang sangat beresiko, dan mungkin saya akan melakukannya lagi suatu saat.
	14	Saya mencermati pendapat yang bertentangan dengan pendapat saya, untuk mempelajari apa yang dipikirkan oleh orang lain.

Kategori/Aspek	No. Item	Pernyataan
	20	Saya merasa nyaman dalam mengungkapkan ide-ide saya, meskipun hanya saya yang mengatakan demikian.
	26	Saya sering mempertanyakan kebijakan, tujuan, nilai-nilai, atau ide dari sebuah organisasi.
	32	Saya bersedia menerima kegagalan dari setiap ide atau gagasan orisinal yang saya sampaikan.
C. Hambatan berhubungan dengan kemampuan abstrak	3	Saya bisa mengubah rencana dengan cepat tanpa masalah.
	9	Saya mudah membangun impian, merenungkan sesuatu hal, dan berfantasi dengan mudah.
	15	Saya suka membangun ide konkrit atau langkah-langkah tindakan nyata.
	21	Saya suka mengandalkan intuisi atau firasat dalam memberikan saran, ide, dan gagasan.
	27	Saya sengaja melatih keterampilan pikiran bawah sadar atau intuisi dengan mencari sudut pandang berbeda dalam menghadapi masalah.
	33	Saya mempunyai firasat atau intuisi yang kuat bahwa ide atau gagasan saya adalah benar.
D. Hambatan terkait dengan kemampuan menggunakan analisis sistematis	4	Saya antusias dengan masalah-masalah baru walaupun itu luar bidang kemampuan saya.
	10	Saya tahu akibat dari sebuah keputusan yang diambil, tapi pengalaman saya mengatakan ini akan berhasil.
	16	Saya mencari banyak ide karena saya senang mempersiapkan kemungkinan alternatif.
	22	Saya merasakan kegembiraan dan tantangan dalam menemukan solusi dari masalah.
	28	Saya bisa menerima pemikiran saya meskipun tampaknya tidak logis.
	34	Saya suka mencoba untuk membuat gagasan yang tidak menarik sebagai stimulus.
E. Hambatan terkait pencapaian tugas	5	Saya mencoba memberikan usaha terbaik dari setiap masalah yang dihadapi walaupun tampaknya sepele.
	11	Saya suka mencoba sesuatu walaupun dikatakan "tidak mungkin bisa" oleh orang lain.

Kategori/Aspek	No. Item	Pernyataan
	17	Dalam merumuskan sebuah ide kegiatan, terkadang saya mengabaikan penilaian dari orang lain.
	23	Saya biasa menyimpan ide atau gagasan yang mungkin akan berguna dilain waktu.
	29	Saya jarang menolak ide-ide ambigu atau aneh yang tidak terkait langsung dengan masalah.
	35	Saya senang mencoba menggunakan cara baru untuk mengerjakan tugas-tugas rutin.
F. Hambatan yang berhubungan dengan lingkungan fisik	6	Saya menyisihkan waktu dengan mudah tanpa ada yang bisa menghalangi.
	12	Saya dapat secara konsisten menjaga privasi kehidupan pribadi saya.
	18	Saya merasa terganggu jika ada orang lain yang menggunakan ruang kerja saya.
	24	Saya lebih mudah bekerja dengan fasilitas fisik dan lingkungan yang baik.
	30	Saya bisa membedakan gangguan yang sepele atau yang serius dari situasi kerja yang tidak kondusif.
	36	Saya tahu kapan saat yang tepat untuk mengalah pada kondisi lingkungan dan kapan harus bertahan dan mencoba merubah lingkungan.

4) Proses Modifikasi dan Validasi Inventori Hambatan Berpikir Kreatif

Proses modifikasi Inventori Hambatan Berpikir Kreatif dilakukan dengan beberapa tahapan. Dikutip dari Akhtar (2017) bahwa proses pengembangan instrumen disebut dengan modifikasi. Lebih lanjut Akhtar menjelaskan secara umum, proses modifikasi dapat dilakukan tetap menggunakan kerangka teoritis dari instrument asli. Peneliti dapat menggunakan beberapa item yang relevan kemudian dilakukan modifikasi dengan cara melakukan revisi item, mengurangi dan atau menambah jumlah item sesuai dengan kebutuhan. Proses melakukan modifikasi peneliti tidak perlu ijin dari pembuat instrumen yang asli. Namun demikian peneliti wajib mencantumkan sitasi sumber asli dari instrumen yang dimodifikasi (Akhtar, 2017).

Berdasarkan pada kisi-kisi diatas kemudian Inventori Hambatan Berpikir Kreatif disusun lengkap oleh peneliti. Pada inventori yang disusun terdiri dari beberapa bagian diantaranya, identitas responden, petunjuk pengisian, pernyataan dan pilihan jawaban. Setelah semua tersusun dalam bentuk dokumen *ms word* kemudian dilanjutkan validasi ahli. Setelah divalidasi dan direvisi kemudian dilakukan pembuatan inventori secara online menggunakan *google form*. Keseluruhan butir pernyataan dari inventori yang sudah dimodifikasi sebelum divalidasi ahli disajikan pada lampiran halaman 193 dengan jumlah butir sebanyak 36 butir item.

Inventori hasil modifikasi yang digunakan dalam penelitian ini selanjutnya dilakukan validasi ahli. Hal ini dilakukan untuk memeriksa dan mempertahankan kesesuaian validitas konstruk dari hasil modifikasi. Validasi ahli dilakukan dengan menganalisa butir item dari aspek konstruk dan bahasa. Para pakar diminta menilai inventori yang sudah di translate dan dimodifikasi. Terdapat beberapa item yang dikonstruksi ulang dan disesuaikan dengan konteks masyarakat Indonesia. Kegiatan ini disebut juga *expert judgment* yang melibatkan dua orang pakar konstruksi instrumen dan asesmen pada bidang bimbingan dan konseling. Pakar yang dilibatkan adalah Sudaryat Nurdin Akhmad dan Nurhudaya, semua catatan yang diberikan menjadi bahan pertimbangan untuk melakukan revisi. Catatan Validasi Ahli dirangkum dalam tabel 3.10 sebagai berikut:

Tabel 3. 10
Catatan Validasi Ahli

Penimbang Ahli	Aspek	Pernyataan
Sudaryat Nurdin Akhmad	Bahasa	1. Gunakan Bahasa yang sederhana agar mudah dipahami Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor 2. Setiap susunan kalimat secara bahasa sudah dapat terbaca dengan baik
	Konstruk	3. Dibuat lebih mudah, kalau bisa item tidak lebih dari 30 item 4. Coba cek item hasil konstruk ulang jangan terlalu panjang agar tidak terjadi bisa ukur 5. Coba dicek kembali reliabilitasnya setelah diadaptasi

Penimbang Ahli	Aspek	Pernyataan
Nurhudaya	Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hasil translate jangan sampai sulit dibaca oleh Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor 2. Gunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar 3. Beberapa item yang dikonstruksi ulang, sudah sesuai namun perlu diperbaiki susunan kalimatnya yang lebih efektif
	Konstruksi	<ol style="list-style-type: none"> 4. Item yang dikonstruksi ulang disesuaikan dengan aspek atau kategori atribut yang diukur 5. Baiknya tetap diujicobakan ke Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor untuk mengetahui reliabilitasnya 6. Item yang dikonstruksi ulang sepertinya sudah sesuai dengan atribut yang diukur

Berdasarkan hasil validasi ahli tahap selanjutnya adalah melakukan revisi instrumen sesuai catatan yang diberikan oleh penimbang ahli. Setelah direvisi inventori selanjutnya dilakukan uji statistik. Hal ini dilakukan untuk mengetahui reliabilitas dari setiap item pernyataan. Selain itu uji reliabilitas dan analisis item dilakukan untuk menseleksi item pernyataan yang paling baik mengacu pada kriteria statistik. Pada proses ditahap ini peneliti melibatkan responden sebanyak 55 orang yang berasal dari dosen BK dan guru BK/konselor.

5) Hasil Uji Statistik (Uji Reliabilitas dan Analisis Item)

Pada Uji Reliabilitas dan Analisis Item dilakukan dengan menggunakan software JASP. JASP singkatan dari Jeffrey's Amazing Statistics Program sebagai bentuk penghargaan atas pelopor analisa statistik Bayesian, Sir Harold Jeffreys (JASP, 2021). JASP merupakan salah satu software analisis statistik yang bersifat free dan open-source. Dapat digunakan untuk analisis statistik sama seperti SPSS.

Peneliti menetapkan pedoman yang digunakan dalam pemilihan item yang digunakan dalam inventori hambatan berpikir kreatif. Beberapa acuan yang digunakan sebagai kriteria pemilihan item adalah; (1) item memiliki skor Item-rest correlation positif, (2) item memiliki skor Item-rest correlation >0.300 (Gignac & Szodorai, 2016), (3) jumlah item setara untuk setiap kategori/aspek yang diukur. Instrumen hasil adaptasi menjadi "Inventori Hambatan Berpikir Kreatif". Setelah

diujicobakan kepada responden kemudian dilakukan uji reliabilitas dan analisis item. Hasil uji reliabilitas dan analisis item disajikan sebagai berikut:

a. Hasil Uji Reliabilitas dan Analisis Item Sebelum Item dropped ke 1

Unidimensional Reliability

Frequentist Scale Reliability Statistics

Estimate	McDonald's ω	Cronbach's α
Point estimate	0.782	0.827
95% CI lower bound	0.700	0.750
95% CI upper bound	0.863	0.885

Note. The following items correlated negatively with the scale: P6, P17, P18, P21, P33, P34.

Frequentist Individual Item Reliability Statistics

Item	If item dropped		Item-rest correlation
	McDonald's ω	Cronbach's α	
P1	0.780	0.825	0.292
P2	0.763	0.818	0.453
P3	0.761	0.817	0.526
P4	0.762	0.817	0.494
P5	0.782	0.825	0.253
P6	0.801	0.836	-0.006
P7	0.772	0.823	0.345
P8	0.770	0.820	0.397
P9	0.766	0.819	0.469
P10	0.768	0.820	0.482
P11	0.764	0.818	0.472
P12	0.767	0.820	0.487
P13	0.780	0.826	0.214
P14	0.772	0.823	0.348
P15	0.777	0.822	0.395
P16	0.777	0.823	0.362
P17	0.801	0.831	0.132
P18	0.813	0.846	-0.134
P19	0.779	0.821	0.377
P20	0.764	0.818	0.460
P21	0.802	0.829	0.177
P22	0.772	0.822	0.350
P23	0.772	0.823	0.333
P24	0.766	0.820	0.482
P25	0.764	0.818	0.474

Frequentist Scale Reliability Statistics

	Estimate	McDonald's ω	Cronbach's α
P26	0.771	0.822	0.350
P27	0.768	0.820	0.431
P28	0.770	0.818	0.474
P29	0.781	0.822	0.355
P30	0.772	0.823	0.345
P31	0.773	0.824	0.303
P32	0.776	0.824	0.344
P33	0.799	0.830	0.116
P34	0.801	0.828	0.212
P35	0.776	0.826	0.221
P36	0.764	0.819	0.597

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa dari keseluruhan item terdapat item yang memiliki skor negatif. Keterangan pada hasil analisis sebagai berikut: “items correlated negatively with the scale: P6, P17, P18, P21, P33, P34”. Keterangan ini menginformasikan bahwa item yang dimaksud bernilai negatif. Berdasarkan informasi ini peneliti mengambil tindakan untuk membuang item tersebut. Langkah berikut yang dilakukan adalah melakukan “item dropped”. Hal ini dilakukan dengan menghilangkan item yang terindikasi memiliki skor negatif. Setelah item dilakukan item dropped kemudian dilakukan perhitungan ulang.

b. Hasil Uji Reliabilitas dan Analisis Item Setelah Item dropped ke 2

Berikut ini adalah hasil perhitungan ulang setelah Item 6, 17, 18, 21, 33, 34 dropped, dengan alasan Item berikut berkorelasi negatif dengan skala dan memiliki skor Item-rest correlation kurang dari 0.300

Unidimensional Reliability

Frequentist Scale Reliability Statistics

	Estimate	McDonald's ω	Cronbach's α
Point estimate		0.883	0.886
95% CI lower bound		0.838	0.835
95% CI upper bound		0.928	0.924

Frequentist Individual Item Reliability Statistics

Item	If item dropped		Item-rest correlation
	McDonald's ω	Cronbach's α	
P1	0.880	0.884	0.451
P2	0.877	0.881	0.517
P3	0.876	0.880	0.544
P4	0.876	0.880	0.537
P5	0.881	0.884	0.424
P7	0.880	0.883	0.404
P8	0.881	0.884	0.406
P9	0.878	0.882	0.460
P10	0.879	0.882	0.519
P11	0.877	0.881	0.507
P12	0.878	0.882	0.513
P13	0.880	0.884	0.401
P14	0.880	0.884	0.403
P15	0.880	0.882	0.516
P16	0.879	0.882	0.510
P19	0.885	0.887	0.278
P20	0.877	0.881	0.496
P22	0.880	0.884	0.377
P23	0.880	0.884	0.391
P24	0.878	0.881	0.532
P25	0.877	0.881	0.514
P26	0.880	0.884	0.392
P27	0.879	0.883	0.447
P28	0.881	0.884	0.408
P29	0.887	0.889	0.241
P30	0.878	0.882	0.480
P31	0.882	0.886	0.347
P32	0.880	0.883	0.452
P35	0.881	0.885	0.331
P36	0.877	0.880	0.682

Berdasarkan hasil perhitungan ulang diketahui bahwa, masih terdapat item yang memiliki skor item-rest correlation kurang dari 0.300. Kemudian dilakukan item dropped pada P19 dan P29, setelah itu dilakukan perhitungan ulang.

c. Hasil Uji Reliabilitas dan Analisis Item Setelah Item dropped ke 3

Dari hasil perhitungan berikut adalah hasil perhitungan ulang setelah Item 19, 29 dropped dengan alasan skor Item-rest correlation pada item tersebut kurang dari 0.300. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh 28 butir item dengan skor Item-rest correlation yang baik. Kemudian selanjutnya dilakukan seleksi item agar diperoleh total 24 item dengan jumlah item yang setara untuk setiap kategori pengukuran. Seleksi ini dilakukan dengan melakukan perangkungan skor Item-rest correlation pada setiap kategori.

Unidimensional Reliability

Frequentist Scale Reliability Statistics

Estimate	McDonald's ω	Cronbach's α
Point estimate	0.889	0.891
95% CI lower bound	0.847	0.842
95% CI upper bound	0.932	0.928

Frequentist Individual Item Reliability Statistics

Item	If item dropped		Item-rest correlation
	McDonald's ω	Cronbach's α	
P1	0.886	0.888	0.471
P2	0.885	0.887	0.482
P3	0.884	0.886	0.519
P4	0.883	0.885	0.541
P5	0.887	0.888	0.434
P7	0.886	0.888	0.416
P8	0.889	0.891	0.376
P9	0.885	0.887	0.474
P10	0.885	0.886	0.541
P11	0.884	0.886	0.512
P12	0.884	0.887	0.509
P13	0.887	0.889	0.403
P14	0.886	0.888	0.410
P15	0.886	0.886	0.549
P16	0.885	0.886	0.534
P20	0.884	0.886	0.503
P22	0.887	0.889	0.396
P23	0.887	0.889	0.398
P24	0.884	0.886	0.556
P25	0.884	0.886	0.522
P26	0.887	0.889	0.396

Frequentist Individual Item Reliability Statistics

Item	If item dropped		Item-rest correlation
	McDonald's ω	Cronbach's α	
P27	0.885	0.888	0.450
P28	0.889	0.890	0.389
P30	0.885	0.887	0.483
P31	0.890	0.891	0.351
P32	0.886	0.888	0.461
P35	0.888	0.890	0.338
P36	0.883	0.884	0.687

Setelah dilakukan proses seleksi sebagaimana dijelaskan diatas kemudian dilanjutkan tahap berikutnya. Selanjutnya dilakukan seleksi item agar diperoleh jumlah item yang setara untuk setiap kategori pengukuran.

d. Hasil Uji Reliabilitas dan Analisis Item Setelah Item dropped ke 4

Hasil seleksi item pada Analisis Item Setelah Item dropped 3 diatas diperoleh 28 item yang baik. Kemudian tahap selanjutnya dilakukan seleksi item agar diperoleh total 24 item yang baik. Hal ini dilakukan untuk memperoleh jumlah item yang setara untuk setiap kategori pengukuran. Seleksi ini dilakukan dengan melakukan perankingan skor Item-rest correlation pada setiap kategori. Kemudian dicari butir item dengan skor paling rendah. Hasil seleksi menemukan 4 item yang memiliki skor paling rendah yakni item nomor 8, 26, 28 dan 31. Selanjutnya item nomor 8, 26, 28 dan 31 dilakukan dropped, dengan alasan item-item tersebut memiliki skor Item-rest correlation paling rendah dari setiap kategori. Hasil analisis statistik dari 24 item yang dipilih disajikan sebagai berikut:

Unidimensional Reliability

Frequentist Scale Reliability Statistics

Estimate	McDonald's ω	Cronbach's α
Point estimate	0.888	0.889
95% CI lower bound	0.846	0.839
95% CI upper bound	0.931	0.926

Frequentist Individual Item Reliability Statistics

Item	If item dropped		Item-rest correlation
	McDonald's ω	Cronbach's α	
P1	0.885	0.885	0.488
P2	0.886	0.886	0.463
P3	0.883	0.884	0.514
P4	0.883	0.884	0.516
P5	0.885	0.885	0.484
P7	0.886	0.887	0.397
P9	0.885	0.886	0.436
P10	0.883	0.884	0.532
P11	0.883	0.884	0.518
P12	0.882	0.883	0.548
P13	0.884	0.885	0.469
P14	0.886	0.887	0.382
P15	0.883	0.883	0.579
P16	0.882	0.883	0.570
P20	0.884	0.884	0.498
P22	0.887	0.888	0.350
P23	0.886	0.886	0.421
P24	0.882	0.883	0.549
P25	0.883	0.884	0.510
P27	0.884	0.885	0.467
P30	0.884	0.885	0.455
P32	0.885	0.886	0.457
P35	0.887	0.888	0.347
P36	0.881	0.881	0.697

Setelah proses ini maka diperoleh jumlah item yang setara pada setiap kategori pengukuran. Sebelumnya setiap kategori memiliki 6 butir item pernyataan, setelah disetarakan berdasarkan hasil analisis item ditetapkan untuk setiap kategori memiliki 4 butir item pernyataan. Hasil analisis statistik setelah 4 item dilakukan dropped diperoleh skor Cronbach's α 0.889 dengan skor Item-rest correlation >0.300 . Kedua kriteria ini dapat diartikan bahwa inventori hasil modifikasi memiliki reliabilitas yang baik dan layak digunakan dalam penelitian.

Terdapat 12 butir item yang terseleksi, diantaranya butir item nomor 6, 8, 17, 18, 19, 21, 26, 28, 29, 31, 33, dan 34. Berikut disajikan kisi-kisi Inventori Hambatan Berpikir Kreatif dengan 24 item terpilih dan 12 item yang terseleksi dapat dilihat pada tabel 3.11.

Tabel 3. 11
Distribusi Item dropped akhir

Kategori/Aspek	No. Item	Pernyataan
A. Hambatan yang berhubungan dengan konsep diri	1	Saya menerima kritik yang dapat berguna bagi perbaikan diri saya.
	7	Tidak sulit bagi saya untuk mengkritik ide-ide saya.
	13	Saya tetap merasa nyaman dengan rekan kerja bahkan ketika ide atau rencana saya dikritik atau ditolak.
	19	Saya akan memodifikasi ide, rencana, atau desain, walaupun hal itu akan mendapatkan perlawanan.
	25	Saya tidak akan merasa kehilangan prestise yang serius jika pihak lain menolak rencana saya.
	31	Saya merasa tidak nyaman telah membuat gaduh dan mengancam keharmonisan kelompok karena gagasan saya.
B. Hambatan yang berhubungan dengan kebutuhan akan konformitas	2	Saya suka menyelesaikan masalah dengan cara yang tidak biasa dilakukan orang lain.
	8	Saya pernah mengambil keputusan yang sangat beresiko, dan mungkin saya akan melakukannya lagi suatu saat.
	14	Saya mencermati pendapat yang bertentangan dengan pendapat saya, untuk mempelajari apa yang dipikirkan oleh orang lain.
	20	Saya merasa nyaman dalam mengungkapkan ide-ide saya, meskipun hanya saya yang mengatakan demikian.
	26	Saya sering mempertanyakan kebijakan, tujuan, nilai-nilai, atau ide dari sebuah organisasi.
	32	Saya bersedia menerima kegagalan dari setiap ide atau gagasan orisinal yang saya sampaikan.
C. Hambatan berhubungan dengan kemampuan abstrak	3	Saya bisa mengubah rencana dengan cepat tanpa masalah.
	9	Saya mudah membangun impian, merenungkan sesuatu hal, dan berfantasi dengan mudah.
	15	Saya suka membangun ide konkrit atau langkah-langkah tindakan nyata.
	21	Saya suka mengandalkan intuisi atau firasat dalam memberikan saran, ide, dan gagasan.
	27	Saya sengaja melatih keterampilan pikiran bawah sadar atau intuisi dengan mencari sudut pandang berbeda dalam menghadapi masalah.
	33	Saya mempunyai firasat atau intuisi yang kuat bahwa ide atau gagasan saya adalah benar.

Kategori/Aspek	No. Item	Pernyataan
D. Hambatan terkait dengan kemampuan menggunakan analisis sistematis	4	Saya antusias dengan masalah-masalah baru walaupun itu luar bidang kemampuan saya.
	10	Saya tahu akibat dari sebuah keputusan yang diambil, tapi pengalaman saya mengatakan ini akan berhasil.
	16	Saya mencari banyak ide karena saya senang mempersiapkan kemungkinan alternatif.
	22	Saya merasakan kegembiraan dan tantangan dalam menemukan solusi dari masalah.
	28	Saya bisa menerima pemikiran saya meskipun tampaknya tidak logis.
	34	Saya suka mencoba untuk membuat gagasan yang tidak menarik sebagai stimulus.
E. Hambatan terkait pencapaian tugas	5	Saya mencoba memberikan usaha terbaik dari setiap masalah yang dihadapi walaupun tampaknya sepele.
	11	Saya suka mencoba sesuatu walaupun dikatakan "tidak mungkin bisa" oleh orang lain.
	17	Dalam merumuskan sebuah ide kegiatan, terkadang saya mengabaikan penilaian dari orang lain.
	23	Saya biasa menyimpan ide atau gagasan yang mungkin akan berguna dilain waktu.
	29	Saya jarang menolak ide-ide ambigu atau aneh yang tidak terkait langsung dengan masalah.
	35	Saya senang mencoba menggunakan cara baru untuk mengerjakan tugas-tugas rutin.
F. Hambatan yang berhubungan dengan lingkungan fisik	6	Saya menyisihkan waktu dengan mudah tanpa ada yang bisa menghalangi.
	12	Saya dapat secara konsisten menjaga privasi kehidupan pribadi saya.
	18	Saya merasa terganggu jika ada orang lain yang menggunakan ruang kerja saya.
	24	Saya lebih mudah bekerja dengan fasilitas fisik dan lingkungan yang baik.
	30	Saya bisa membedakan gangguan yang sepele atau yang serius dari situasi kerja yang tidak kondusif.
	36	Saya tahu kapan saat yang tepat untuk mengalah pada kondisi lingkungan dan kapan harus bertahan dan mencoba merubah lingkungan.

Berdasarkan pada hasil validasi ahli, revisi dan uji statistik menghasilkan inventori final untuk digunakan dalam penelitian. Hasil akhir diperoleh inventori dengan total item berjumlah 24 item dengan 4 item pernyataan untuk setiap kategori

pengukuran. Tampilan final dari Inventori Hambatan Berpikir yang telah dimodifikasi oleh peneliti dapat dilihat pada lampiran halaman 189.

3.6 Teknik Analisis Data

Pada bagian analisis data ini peneliti akan menjawab rumusan masalah penelitian. Peneliti menjabarkan semua data dari setiap tahapan penelitian untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Penelitian ini memiliki lima rumusan masalah penelitian yang akan dijawab secara berurutan sebagai berikut.

1. Untuk menjawab pertanyaan penelitian yang pertama (1) Bagaimanakah isu-isu terkait pengembangan kreativitas guru bimbingan dan konseling/konselor?. Menjawab pertanyaan ini dipaparkan berdasarkan pada data hasil kuesioner dan sistematik review. Data yang diperoleh berdasarkan hasil kuesioner berupa data kuantitatif. Sedang hasil sistematik review diperoleh data kualitatif. Selanjutnya data kuantitatif yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Analisis data kuantitatif disajikan dalam bentuk tabel distribusi dan persentase dari jawaban yang diberikan oleh responden. Lebih lanjut analisis dilakukan oleh peneliti untuk menguraikan isu-isu terkait pengembangan kreativitas konselor. sedangkan data kualitatif hasil sistematik review disajikan dalam bentuk narasi-narasi yang menguatkan dan mendukung peneliti dalam membuat interpretasi lebih lanjut. Proses ini dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis sumber referensi terkait topik pembinaan kreativitas Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor. Peneliti juga menganalisis perancangan model pembinaan kreativitas Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor. Dilanjutkan dengan menelusuri penelitian yang relevan, menemukan gap, dan mengumpulkan bukti empiris terkait dengan model SCAMPER. Dari semua data kualitatif peneliti melakukan perancangan draf model SCAMPER. Dari semua data yang diperoleh kemudian peneliti membuat interpretasi komprehensif dari data kualitatif dan kuantitatif untuk mendapatkan gambaran terkait isu-isu pengembangan kreativitas Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor.

2. Menjawab pertanyaan penelitian yang kedua (2) Seperti apa model SCAMPER untuk mengatasi hambatan berpikir kreatif Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor?. Data yang diperoleh untuk menjawab pertanyaan ini berupa data kualitatif. Data kualitatif ini diperoleh dari sistematik review terkait topik model SCAMPER. Data hasil sistematik review kemudian dijadikan acuan dalam membuat perancangan Model SCAMPER untuk konselor. Pada kegiatan ini dilakukan seleksi sumber referensi yang relevan dan mendukung. Analisis literatur dari studi terdahulu terkait model SCAMPER juga dilakukan dalam waktu yang bersamaan. Semua literatur yang terkumpul dijadikan acuan dalam perancangan draf model SCAMPER. Selanjutnya dari draf Model SCAMPER sudah jadi, tahap berikutnya dilakukan perancangan lebih rinci dari Model SCAMPER untuk Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor. Setelah Model SCAMPER untuk konselor sudah jadi kemudian dicetak dan dikonsultasikan kepada ahli untuk dinilai.
3. Untuk menjawab pertanyaan penelitian yang ketiga (3) Apa keunggulan dari model SCAMPER yang dikembangkan?. Peneliti menggunakan data kualitatif diperoleh dari hasil sistematik review. Kemudian disusun uraian keunggulan dari Model SCAMPER yang dikembangkan berdasarkan analisis komparasi. Analisis komparasi dilakukan dengan menyandingkan model SCAMPER yang sudah ada sebelumnya dengan Model SCAMPER yang dikembangkan. Hasil yang diperoleh kemudian ditabulasikan berupa poin-poin uraian terkait keunggulan model SCAMPER hasil penelitian.
4. Untuk menjawab pertanyaan penelitian yang keempat (4) Apa saja keterbatasan dari model SCAMPER yang dikembangkan?. Peneliti menggunakan data kualitatif yang diperoleh dari hasil sistematik review dan berdasarkan data yang diperoleh dari hasil implementasi model di lapangan. Hasil evaluasi dan refleksi yang dilakukan oleh peneliti, uraian juga dibuat dari semua respon dan pertanyaan dari partisipan. Selanjutnya uraian-uraian mencatatkan bagi peneliti terkait keterbatasan yang dimiliki dari Model SCAMPER yang dikembangkan.

5. Untuk menjawab pertanyaan penelitian kelima (5) Apakah model SCAMPER efektif untuk mengatasi hambatan berpikir kreatif Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor?. Untuk menjawab pertanyaan kelima dilakukan studi eksperimen semu. Studi ini dilakukan secara terbatas untuk mengetahui efektivitas model SCAMPER yang dikembangkan. Hasil ujicoba model secara terbatas diperoleh data kuantitatif berupa data hasil pretest dan posttest. Desain yang digunakan oleh peneliti adalah eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain spesifik *one group pretest-posttest design*. Dalam implementasinya desain ini dilakukan dengan melibatkan satu kelompok eksperimen. Kemudian kelompok eksperimen ini diberi perlakuan berupa workshop Model SCAMPER. Kelompok eksperimen diberikan pengukuran sebanyak dua kali yaitu sebelum diberi perlakuan dengan *pretest* dan sesudah diberi perlakuan dengan *posttest*. Pretest dilakukan sebagai observasi awal yang dilakukan sebelum pemberian *treatment*. Sedangkan posttest dilakukan sebagai observasi lanjutan setelah pemberian *treatment*.

Data yang dianalisis adalah hasil pengumpulan data menggunakan inventori hambatan berpikir kreatif. Sehingga dalam membuat interpretasi perlu memahami beberapa asumsi yang dijadikan acuan. Hasil yang diharapkan tidak pada skor hasil post-test yang lebih tinggi dari skor hasil pre-test. Justru hasil yang diharapkan adalah skor hasil post-test yang lebih rendah dari skor hasil pre-test. Asumsinya semakin tinggi skor post-test yang diperoleh maka semakin tinggi hambatan berpikir kreatif. Sebaliknya semakin rendah skor post-test, maka semakin rendah hambatan berpikir kreatif yang dialami oleh Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor.

Analisis data dilakukan menggunakan Software JASP. Analisis data yang dilakukan adalah dengan membandingkan skor rata-rata pretest dan posttest menggunakan dengan uji *paired sample t-test*. Selain melakukan uji *paired sample t-test* juga dilakukan uji asumsi dari data yang diperoleh. Uji asumsi dilakukan normalitas data yang dilakukan menggunakan *Test of Normality* (Shapiro-Wilk). Interpretasi dari hasil *paired sample t-test* menjadi acuan untuk mengetahui efektivitas model SCAMPER yang dikembangkan.

Kemudian hasil perhitungan dari *paired sample t-test* diinterpretasikan yang mengacu pada *statistical power analysis* dari Cohen (1988) lihat tabel 3.12. Tipe dari *statistical power analysis* yang digunakan adalah *priori power analysis*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui ukuran *effect size* hasil uji statistik yang dilakukan.

Tabel 3. 12
Effect Size Magnitude

Effect Size Calculation	Statistics Test	Small Effect	Medium Effect	Large Effect
Phi or Cramer's Phi	Chi Squared	0.1	0.3	0.5
Cohen's d	t-Test (Paired & Independent)	0.2	0.5	0.8
Eta Squared	ANOVA	0.01	0.06	0.14
r	Correlation	0.1	0.3	0.5
r ²	Correlation and t-Test (Independent)	0.01	0.09	0.25

3.7 Hipotesis Penelitian

Terkait dengan eksperimen semu yang dilakukan oleh peneliti dipandang perlu untuk menyusun rumusan hipotesis penelitian. Rumusan hipotesis dalam penelitian ini dibuat untuk menjawab pertanyaan penelitian kelima terkait dengan efektifitas model SCAMPER untuk mengatasi hambatan berpikir kreatif Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor. Secara sederhana dituliskan dalam bentuk hipotesis statistik sebagai berikut:

Hipotesis statistik

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan:

H_0 : Penerapan Model SCAMPER tidak efektif untuk mengatasi hambatan berpikir kreatif Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor.

H_1 : Penerapan Model SCAMPER efektif untuk mengatasi hambatan berpikir kreatif Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor

μ_1 : rerata skor pretest

μ_2 : rerata skor posttest

Berdasarkan rumusan diatas maka disusun hipotesis penelitian yang diuji dalam penelitian ini sebagai berikut:

H_0 : Penerapan Model SCAMPER tidak efektif untuk mengatasi hambatan berpikir kreatif Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor.

H_1 : Penerapan Model SCAMPER efektif untuk mengatasi hambatan berpikir kreatif Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor.