

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan usaha yang harus ditempuh dalam penelitian untuk menemukan, mengembangkan dan menguji suatu kebenaran pengetahuan. Metode yang digunakan harus sesuai dengan objek penelitian dan tujuan penelitian yang hendak dicapai secara sistematis. Hal ini bertujuan agar hasil yang diperoleh dapat menjawab permasalahan penelitian yang diajukan. Berdasarkan hal tersebut, pada bab ini akan dibahas mengenai metode dan hal-hal yang menentukan penelitian, dalam hal ini akan dibahas secara sistematis sebagai berikut: Tipe penelitian, identifikasi variabel penelitian, definisi operasional, populasi dan sampel dan teknik pengambilan sampel, metode pengumpulan data validitas dan reliabilitas alat ukur.

A. Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif, yakni penelitian yang dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya (Arikunto, 2010). Menurut Azwar (1998) penelitian kuantitatif menekankan analisisnya pada data – data numerikal (angka) yang diolah dengan metoda statistika dan dilakukan pada penelitian *inferensial* (dalam rangka pengujian hipotesis) serta menyadarkan kesimpulan hasilnya pada suatu *probabilitas* kesalahan hipotesis nihil.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto 2006). Variabel juga dapat didefinisikan sebagai konsep mengenai atribut atau sifat yang terdapat pada subjek penelitian yang bervariasi secara kuantitatif atau secara kualitatif (Azwar, 2007). Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- a. Variabel Bebas (Variabel X) : Kreativitas
- b. Variabel Terikat (Variabel Y) : *Self – Regulated Learning*

C. Defenisi Operasional Variabel Penelitian

a. Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan dan menghasilkan yang baru dan tidak biasa serta menghasilkan solusi yang unik atas suatu problem, yang dapat memberikan kepuasan dan keberhasilan mendalam terutama di dalam proses belajar mengajar. Dalam menungkap kreativitas pada siswa akan digunakan alat tes yang disusun berdasarkan aspek-aspek kreativitas, yaitu : kelancaran (*Fluency*), kelenturan (*Flexibility*), orisinalitas (*Orisinality*), elaborasi (*Elaboration*) dan bonus orisinalitas.

b. *Self – Regulated Learning*

Self – regulated learning adalah usaha aktif dan mandiri siswa yang memantau, mengatur dan mengontrol kognisi, motivasi dan perilaku yang di orientasikan atau diarahkan pada tujuan belajar. Dalam mengungkap tingkat *self-regulated learning* akan digunakan skala yang disusun berdasarkan pada aspek-aspek *self-regulated learning*, yaitu : metakognisi, motivasi dan perilaku.

D. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi

Populasi penelitian merupakan individu yang menjadi sumber data penelitian. Menurut (Azwar, 2007) populasi merupakan sekelompok subjek yang hendak dikenai generalisasi hasil penelitian. Sedangkan menurut Arikunto, populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian (Arikunto, 2006). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VIII sekolah menengah pertama yang bersekolah di sekolah SMP Negeri 12 Medan. Populasi dari penelitian ini adalah adalah 321 siswa.

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (dalam Kasmadi, 2013), sampel adalah sebagian jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dianggap sebagai sumber data penting dan mendukung penelitian. Perhitungan banyaknya sampel didasarkan pada perhitungan presentase dari jumlah populasi lebih dari 100, maka sampel dapat diambil antara 10% - 15%. Sampel pada penelitian ini berjumlah 48 siswa dari 15% populasi akan tetapi data penelitian yang dapat diolah adalah 45 siswa, hal ini dikarenakan 3 data siswa tidak diisi sepenuhnya.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Penelitian ini menggunakan teknik *random sampling*, untuk menentukan sampel yang digunakan dalam penelitian. Teknik *random sampling* ini adalah teknik acak untuk dijadikan sampel penelitian (Arikunto, 2010). Penelitian akan

memilih secara acak siswa-siswi dalam setiap kelas VIII yang berada pada kelas VIII 1 sampai dengan VIII 9 di SMP Negeri 12 Medan.

Adapun **Tabel 1** : Tabel teknik pengambilan sampel didalam populasi sebagai berikut :

KELAS	JUMLAH	Pengambilan Sampel 15 % dari populasi
VIII 1	36	6
VIII 2	36	5
VIII 3	36	5
VIII 4	36	6
VIII 5	34	5
VIII 6	36	5
VIII 7	36	5
VIII 8	35	6
VIII 9	36	5
TOTAL	321	48

E. Metode Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan untuk penelitian menggunakan data primer, yaitu data yang diperoleh secara langsung kelapangan guna mendapatkan data yang lengkap dan relevan dengan kompleks penelitian.

Berdasarkan data-data yang ada baru dapat dilakukan hasil-hasil penelitian dan penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode skala dan alat tes.

1. Metode Skala

Metode skala adalah salah satu metode penelitian dengan menggunakan daftar pertanyaan yang berisi aspek yang hendak diukur, yang harus dijawab atau dikerjakan oleh subjek penelitian, berdasarkan atas jawaban itu peneliti mengambil kesimpulan mengenai subjek yang diteliti (Hadi, 2000).

Penelitian yang menggunakan metode skala adalah penelitian yang akan mengukur *self regulated learning* disajikan dalam bentuk pernyataan *favourable* dan *unfavourable*. Aspek yang digunakan untuk mengukur *self regulated learning* meliputi aspek metakognisi, motivasi dan perilaku yang dikemukakan oleh Zimmerman (1990).

a. Metakognisi

Metakognisi adalah kemampuan individu dalam merencanakan, mengorganisasikan atau mengatur, mengintruksikan diri, memonitor dan melakukan evaluasi dalam aktivitas belajar, aspek metakognisi dalam *self regulated learning* mengacu pada proses pembuatan keputusan yang mengatur pemilihan dan penggunaan berbagai jenis pengetahuan.

1. Merencanakan

Merencanakan adalah menentukan atau merencanakan dan cara terbaik untuk menggunakan waktu yang tersedia untuk belajar.

Siswa dengan *self-regulated learning* memiliki rencana ke depan berhubungan dengan tugas belajar dan menggunakan waktu mereka secara efektif untuk mencapai tujuannya.

2. Mengorganisasikan.

Strategi mengorganisasikan menandakan perilaku *overt* dan *covert* dari peserta didik untuk mengatur materi yang dipelajari dengan tujuan meningkatkan efektifitas proses belajar. Dua teknik organisasi yang bermanfaat adalah *outlining* dan *mapping*. *Outlining* menyangkut membuat topik-topik utama. *Mapping* meningkatkan kesadaran pembelajar mengenai struktur dari teks karena itu mengandung identifikasi ide-ide penting dan hubungannya.

3. Mengintruksi Diri.

Strategi mengintruksi diri menandakan suatu keinginan atau kemauan untuk menyusun atau mengatur kegiatan ataupun materi pelajaran secara mandiri atau tanpa diperintahkan oleh orang lain.

4. Memantau atau Memonitor

Strategi memantau atau memonitor merupakan suatu kemampuan pembelajar *self-regulated learning* untuk melihat ataupun mengamati segala kegiatan pelajaran yang telah dilakukan selama belajar.

5. Mengevaluasi Diri dan Aktivitas Belajar.

Suatu strategi untuk mengevaluasi ataupun melihat sejauh mana perkembangan seorang *self-regulated learning* didalam belajar berupa pemeriksaan dan memperbaiki strategi yang salah didalam belajar untuk mencapai tujuan belajar.

b. Motivasi

Motivasi merupakan fungsi dari kebutuhan dasar untuk mengontrol dan berkaitan dengan perasaan kompetensi yang dimiliki setiap individu. Menurut Zimmerman (1989) motivasi merupakan pendorong (*drive*) yang ada pada individu dalam mengorganisir aktivitas belajarnya. Aspek motivasi mengacu pada komponen – komponen yang meliputi :

1. Komponen Harapan (*An Expectancy Component*)

Suatu komponen yang terdiri dari keyakinan peserta didik mengenai kemampuannya dalam mengerjakan suatu tugas.

2. Komponen Nilai

Suatu komponen yang meliputi tujuan dan keyakinan mengenai pentingnya minat terhadap suatu tugas

3. Komponen Afeksi

Suatu komponen yang meliputi reaksi emosional terhadap suatu tugas.

c. Perilaku

Perilaku merupakan upaya individu untuk mengatur diri, menyeleksi dan memanfaatkan lingkungan maupun menciptakan lingkungan yang mendukung aktivitas belajar, komponen perilaku yang mengacu pada perilaku nyata yang muncul dalam interaksinya dengan lingkungan dalam rangka mencapai tujuan aktivitas belajar. Aspek perilaku terdiri dari :

1. Pengulangan.

Peserta didik berusaha mempelajari ulang materi pelajaran yang telah berlalu.

2. Organisasi

Dua teknik organisasi yang bermanfaat adalah *outlining* dan *mapping*. *Outlining* menyangkut membuat topik-topik utama. *Mapping* meningkatkan kesadaran pembelajar mengenai struktur dari teks karena itu mengandung identifikasi ide-ide penting dan hubungannya.

3. Elaborasi

Strategi ini menggunakan *imagery*, *mnemonics*, bertanya, dan menulis catatan untuk memperluas informasi dengan menambah sesuatu untuk membuat pembelajaran lebih bermakna.

4. Pengelolaan waktu dan Lingkungan Belajar.

Pengelolaan waktu merupakan suatu bentuk strategi seorang *self-regulated learning* didalam *management* ataupun pengelolaan waktu yang ada sebelum ataupun sesudah aktivitas belajar sehari-hari. Pengelolaan Lingkungan Belajar yaitu peserta didik berusaha memilih atau mengatur lingkungan fisik dengan cara tertentu sehingga membantu mereka untuk belajar lebih baik.

5. Menyeleksi

Menyeleksi merupakan suatu bentuk strategi peserta individu untuk memilih atau menentukan kegiatan dan ataupun kondisi lingkungan belajar yang lebih berguna dan bermanfaat sehingga membuat peserta didik dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan didalam belajar.

6. Belajar Kelompok dan Mencari Bantuan

Belajar Kelompok adalah suatu kegiatan yang dilakukan peserta didik didalam kelompok berupa pemilihan anggota kelompok, mendiskusikan kasus ataupun tugas dengan anggota kelompok, toleransi dan penghargaan terhadap anggota kelompok dan kelompok lain dan kerja sama antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Mencari bantuan adalah bila menghadapi masalah dengan tugas yang sedang dikerjakan, peserta didik dapat meminta bantuan guru (*seek teacher assistance*) dengan bertanya kepada guru, meminta bantuan orang dewasa (orang yang lebih berpengalaman) (*seek adult assistance*) yang berada di dalam dan luar lingkungan belajar unruk dapat membantu menyelesaikan tugas dengan baik dan benar.

Penelitian yang diberikan berdasarkan skala *likert* dengan 4 alternatif jawaban untuk item yang bersifat *Favourable* nilai 4 diberikan untuk jawaban sangat setuju (SS), nilai 3 untuk jawaban setuju (S), nilai 2 diberikan untuk jawaban tidak setuju (TS), dan nilai 1 diberikan untuk jawaban sangat tidak setuju (STS). Sebaliknya untuk item yang bersifat *Unfavourable* nilai 1 diberikan untuk jawaban sangat setuju (SS), nilai 2 untuk jawaban setuju (S), nilai 3 diberikan untuk jawaban tidak setuju (TS), dan nilai 4 diberikan untuk jawaban sangat tidak setuju (STS).

2. Alat Tes Kreativitas

Tes merupakan rangkaian pertanyaan yang memerlukan jawaban tes sebagai alat ukur dalam proses asesmen maupun evaluasi dan mempunyai peran penting untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, kecerdasan, bakat atau kemampuan yang dimiliki individu atau kelompok (Kasmadi, 2013).

Dalam penelitian ini akan digunakan alat tes yang dapat mengukur kreativitas didalam diri siswa yaitu tes kreativitas verbal. Aspek-aspek yang digunakan pada alat tes kreativitas figural ini terdiri dari kelancaran (*Fluency*), kelenturan (*Flexibility*), orisinalitas (*Orisinality*), elaborasi (*Elaboration*) dan bonus orisinalitas (Munandar, 1999).

a. Kelancaran (*Fluency*)

Kelancaran adalah kemampuan pikiran dalam menghasilkan ide, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan yang keluar dari pemikiran seseorang, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal.

b. Kelenturan (*Flexibility*)

Yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir menggantikan cara berpikir lama dengan cara berpikir yang baru dan mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.

c. Orisinalitas (*Orisinality*)

Kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, dan mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian unsur.

d. Elaborasi (*Elaboration*)

Yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir menggantikan cara berpikir lama dengan cara berpikir yang baru dan mampu mengubah pendekatan atau cara pemikiran.

e. Bonus Orisinalitas

Yaitu berupa tambahan skor atau penilaian terhadap kombinasi ide-ide ataupun gagasan-gagasan yang baru didalam mengatasi suatu masalah.

F. Validitas dan Reabilitas Alat Ukur

Di dalam penelitian dapat mempunyai kedudukan yang paling tinggi, karena data merupakan penggambaran variabel yang diteliti, dan berfungsi sebagai alat

pembuktian hipotesis. Untuk itu benar tidaknya data, sangat menentukan bermutu tidaknya hasil penelitian. Sedangkan benar tidaknya data, tergantung dari baik tidaknya instrumen pengumpulan data. Instrumen yang baik harus memenuhi dua persyaratan penting yaitu valid dan reliabel.

1. Validitas Alat Ukur

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejumlah ketetapan dan kecermatan suatu instrumen pengukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu alat ukur dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila alat ukur tersebut menjalankan fungsi alat ukurnya atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud pemakaian alat ukur tersebut (Azwar, 2007).

Hasil yang diperoleh dari nilai validitas dari setiap butir (Koefisien *x product*) kemudian dikorelasikan lagi karena kelebihan bobot (*Over Ontimate*), kelebihan bobot ini terjadi karena skor yang dikorelasikan dengan skor total ikut sebagai komponen skor total dan hal ini menyebabkan koefisien *x* menjadi lebih besar (Azwar, 2007). Untuk menghitung nilai bobot (*Over Ostimate*) digunakan korelasi *part whole*.

Adapun rumus formula *part whole* adalah sebagai berikut.

$$r_{bt} = \frac{(r_{xy})(SD_y) - (SD_x)}{\sqrt{(SD_y)^2 + (SD_x)^2 - 2(r_{xy})(SD_y)(SD_x)}}$$

Keterangan :

r_{bt} = Koefesien setelah korelasi

r_{xy} = Koefesien sebelum di korelasi (Product moment)

SD_y = Standart devesiasi skor butir

SD_x = Standart devesiasi skor total

2. Reliabilitas

Reliabilitas merupakan indeks yang menunjukkan sejauh mana alat pengukuran dapat dipercaya atau diandalkan hal ini yang paling pokok dalam validitas sejauh mana hasil dari suatu pengukuran dapat dipercaya dan memiliki kemampuan untuk menghasilkan pengukuran yang konsisten, artinya hasil pengukuran terhadap sekelompok subjek yang selamanya, diperoleh hasil yang sama selama aspek dalam diri subjek yang diukur belum berubah (Azwar, 2007).

Untuk mengetahui reliabilitas alat ukur dalam penelitian ini digunakan teknik *Anera Hoyt* dimana teknik *Hoyt* ini lebih maju daripada teknik reliabilitas lainnya, karena tidak lagi ditentukan oleh ikatan syarat-syarat tertentu.

Rumus yang digunakan ada dua macam yaitu :

$$r_{11} = 1 - \frac{VS}{Vr}$$

Atau

$$r_{11} = \frac{Vr - VS}{Vr}$$

Dengan keterangan :

r_{11} = Reliabilitas Instrumen

V_r = Varians Responden

V_s = Varians Sisa

G. Metode Analisis Data

Langkah selanjutnya setelah pengumpulan data yang dilakukan adalah menganalisis data. Kegiatan menganalisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Azwar, 2007). Teknik analisis data yang dipakai dalam penelitian ini adalah analisis statistik korelasi *product moment*.

Adapun rumus korelasi *product moment* adalah sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antar butir dengan skor total

$\sum x$ = Jumlah skor seluruh subjek untuk tiap butir

$\sum y$ = Jumlah skor keseluruhan butir pada subjek

$\sum xy$ = Jumlah perkalian antar setiap butir dengan skor total

n = Jumlah subjek