

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian dari treatment yang diberikan dalam hal ini hanya menggunakan satu kelas eksperimen.

#### B. Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah *One Group Pre-Test and Post-test Design*. Dimana akan dilakukan tes sebelum eksperimen dan melakukan tes sesudah eksperimen. Menurut Arikunto (2010: 124) *One Group Pre-Test and Post-test Design* mempunyai pola sebagai berikut:

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

Arikunto (2010: 124)

Keterangan :

O1 : *Pre-test* dilakukan sebelum memberikan layanan

X : Perlakuan (layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*)

O2 : *Post-test* diberikan setelah memberikan layanan

#### C. Populasi dan Sampel Penelitian

##### 1. Populasi

Populasi penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Bimbingan Konseling stambuk 2015 Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan.

## 2. Sampel

Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan *purposive sampling* (penarikan sampel secara sengaja atau bertujuan). Dan sampel penelitian ini adalah 10 orang mahasiswa bimbingan konseling kelas Reguler B stambuk 2015 yang diperoleh dari hasil angket pada tanggal 5 Desember 2016. Pengambilan sampel yaitu 2 orang yang memiliki kreativitas afektif belajar baik, 2 orang yang sedang, dan 6 orang yang memiliki kreativitas afektif belajar yang rendah.

### D. Operasional Variabel Penelitian

#### 1. Variabel Penelitian

Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yang akan diteliti, yaitu :

- a) Variabel bebas (X) : Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing*
- b) Variabel Terikat (Y) : Kreativitas Afektif Belajar

#### 2. Defenisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dan lebih mengarahkan penelitian sehingga tujuan penelitian dapat tercapai, maka dilakukan operasionalisasi variabel penelitian sebagai berikut:

- a) Layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh sejumlah individu melalui permainan peran yang difokuskan pada pemberian informasi-informasi yang bersifat mencegah (*preventif*) dengan memanfaatkan dinamika kelompok sehingga mendorong berfungsinya kemampuan-kemampuan kognitif atau intelek pada individu-individu yang bersangkutan. Dengan demikian, mahasiswa

akan mampu menampilkan sisi kreatif yang dimilikinya melalui peragaan atau bermain peran, memperoleh wawasan tentang sikap yang kreatif dalam menyelesaikan masalah, mengembangkan imajinasi, berkreasi, berekspresi dan keterampilan dalam memecahkan masalah yang dihadapi, serta mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara pemeranan dan diskusi bersama.

- b) Kreativitas afektif belajar adalah sejauhmana kemauan dan kesediaan seseorang dalam menciptakan ide atau gagasan-gagasan baru baik itu berdasarkan informasi atau data yang diperolehnya sehingga ia mampu membuat kombinasi baru dan perubahan perilaku dalam belajarnya, seperti memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, memiliki kemampuan imajinatif/fantasi, tertantang oleh kemajemukan, dan berani mengambil resiko, serta adanya sifat menghargai terhadap diri sendiri dan orang lain.

### **E. Langkah-Langkah Penelitian**

Adapun langkah-langkah yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Melakukan uji coba angket kepada 30 mahasiswa diluar sampel penelitian
2. Melakukan *pre-test* dengan membagikan angket tentang kreativitas afektif belajar yang sudah valid sebelum melakukan bimbingan kelompok teknik *role playing*
3. Mengolah dan menganalisis hasil angket kreativitas afektif belajar
4. Melakukan bimbingan kelompok teknik *role playing* selama 4 kali pertemuan terhadap 10 mahasiswa dengan topik yang berhubungan dengan kreativitas afektif belajar. Pada pertemuan pertama dengan topik kemampuan berimajinasi dan rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru.

Pertemuan kedua dengan topik rasa tertantang oleh kemajemukan. Pertemuan ketiga dengan topik berani mengambil risiko. Pertemuan keempat dengan topik menghargai diri sendiri dan orang lain

5. Melakukan *post-test group* dengan cara membagikan angket yang sama setelah melakukan kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing*
6. Menganalisis data *pre test* dan *post test* untuk mengetahui perubahan kreativitas belajar mahasiswa

#### **F. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data yang sesuai dalam penelitian ini maka digunakan instrumen penelitian berupa angket yang disusun oleh peneliti sendiri. Angket (kuesioner) merupakan daftar pertanyaan yang diberikan kepada responden untuk menggali data sesuai dengan permasalahan penelitian.

Jenis angket skala likert yang digunakan adalah angket tertutup dimana angket dibuat dengan mengajukan pilihan jawaban bagi mahasiswa. Sedangkan alternatif jawaban yang akan digunakan adalah 4 kategori pilihan, yaitu “Sangat Sering (SS), Sering (S), Kadang-Kadang (KK), Tidak Pernah (TP). Alternatif jawaban terdiri dari dua tipe skor untuk pernyataan, yaitu pernyataan positif dengan nilai 4, 3, 2, 1 dan pernyataan negatif dengan nilai 1, 2, 3, 4. Alasan menggunakan 4 kategori pilihan jawaban karena nilai konsistensi responden dikhawatirkan tidak jelas. Menurut Kulas & Stachowski (dalam Pengembangan Skala Psikologi, 2010) menjelaskan bahwa jika ada lima kategori pilihan maka responden akan ragu-ragu untuk memilih jawaban, tidak memahami pernyataan dalam butir, respons menjadi kondisional sehingga responden enggan memilih arah tanggapan terhadap pernyataan.

Petunjuk dalam menjawab pilihan pernyataan dalam skala likert responden hanya memberikan tanda check list (√) pada kolom atau tempat yang sudah disediakan berikut kejelasannya :

**Tabel 3.1.**

**Pemberian Skor Angket Berdasarkan Skala Likert**

Pernyataan Positif		Pernyataan Negatif	
Pilihan	Skor	Pilihan	Skor
Sangat Sering (SS)	4	Sangat Sering (SS)	1
Sering (S)	3	Sering (S)	2
Kadang-Kadang (KK)	2	Kadang-Kadang (KK)	3
Tidak Pernah (TP)	1	Tidak Pernah (TP)	4

**Tabel 3.2.**

**Kisi-Kisi Angket Kreativitas Afektif BelajarBelum Valid**

Kisi-kisi angket dibuat berdasarkan karakteristik kreativitas afektif belajar yang dikemukakan oleh Munandar (1999: 12).

Variabel	Indikator	Deskriptor	No. Item		Jlh
			+	-	
Kreativitas Afektif Belajar	Rasa Ingin Tahu	Terdorong untuk mengetahui hal-hal baru	1,7,26	27, 38	13
		Giat mencari informasi pelajaran dari berbagai sumber	11, 28, 37	24,33,48	
		Mengamati suatu perubahan atau kejadian-kejadian	12, 23		
	Bersifat imajinatif/fantasi	Membayangkan hal-hal baru atau yang belum pernah terjadi	2,19,39 40	29, 36 44	7
	Merasa tertantang oleh kemajemukan	Mempunyai dorongan untuk mengatasi masalah-masalah yang sulit	3,6,20		13

		Melibatkan diri dalam tugas-tugas yang majemuk	8, 17, 55	16, 25	
		Mencari penyelesaian tanpa bantuan orang lain	32,52	30,10,35	
	Berani mengambil resiko	Berani mempunyai pendapat meskipun belum tentu benar	4, 14, 51,59	18	14
		Tidak takut gagal ketika mendapat kritik dari orang lain	15, 22, 49	13,45	
		Tidak mudah dipengaruhi oleh orang lain	54, 56, 60	46	
	Sifat Menghargai	Menghargai bakat dan prestasi sendiri yang sedang berkembang	5, 21, 31, 34, 47	50	13
		Menghargai hasil karya orang lain	41,53,57,58	9, 42, 43	
Jumlah Instrumen			39	21	60

## G. Uji Coba Instrumen Penelitian

### 1. Uji Validitas Angket

Sebelum angket diberikan kepada responden, maka terlebih dahulu diuji cobakan kepada 30 orang mahasiswa di luar responden dan stambuk yang sama.

Menurut Arikunto (2010: 211) uji validitas adalah sesuatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan dan kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti validitas rendah. Statistik yang diperlukan dalam pengujian validitas ini adalah koefisien korelasi antara skor test sebagai prediktor dan skor suatu kriteria yang relevan. Untuk itu pengujian dilakukan dengan

menggunakan statistik product moment yang dikemukakan Arikunto (2010: 213), dengan rumus :

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

Keterangan :

- $r_{xy}$  = Koefisien korelasi  
 $X$  = Skor responden untuk tiap item  
 $Y$  = Total skor tiap responden dari seluruh item  
 $\sum X$  = Jumlah produk skor  $X$   
 $\sum Y$  = Jumlah produk skor  $Y$   
 $N$  = Jumlah sampel (responden)

Untuk menggunakan rumus di atas maka langkah-langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut :

- a. Membuat tabulasi skor test dalam tabel
- b. Menghitung  $X$ ,  $Y$ ,  $X^2$ ,  $Y^2$ ,  $(X)^2$ ,  $XY$
- c. Menghitung dengan rumus  $r_{xy}$  hasil perhitungan dengan tabel untuk = 0,05. Jika  $r$  hitung  $r$  tabel maka dapat disimpulkan bahwa angket yang digunakan valid.

## 2. Uji Reliabilitas Angket

Arikunto (210: 221) menyatakan bahwa reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Dalam menganalisis data uji coba penelitian menggunakan rumus alpha, karena rumus alpha digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang

skornya bukan 1 dan 0, misalnya angket atau soal bentuk uraian (Arikunto, 2010: 238).

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

- $r_{11}$  = Reliabilitas instrumen yang dicari  
 $k$  = Banyaknya butir pertanyaan  
 $\sum \sigma_b^2$  = Jumlah varian butir/item  
 $\sigma_t^2$  = Varians total

## H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis data statistik non parametrik atau dengan menggunakan uji *wilcoxon* (dalam Sudjana 2005 : 450).

Adapun alasan menggunakan uji *wilcoxon* didasarkan atas pertimbangan sebagai berikut:

- a. Sampel penelitian tidak berasal dari populasi yang diambil secara acak atau sampel penelitiannya diambil secara *purposive* (secara sengaja atau bertujuan)
- b. Sampel uji coba relatif kecil, sehingga dengan menggunakan uji *wilcoxon* diharapkan dapat diketahui dampak atau pengaruh dari suatu perlakuan terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap dari peserta penelitian yang hasilnya akan ditemukan dalam pembahasan.

Adapun pelaksanaan uji *wilcoxon* untuk menganalisis data, dilakukan dengan menggunakan analisis uji melalui program *excel*. Dalam uji *wilcoxon*,

bukan saja tanda yang diperhatikan tetapi juga nilai selisih ( $X - Y$ ). Caranya adalah sebagai berikut:

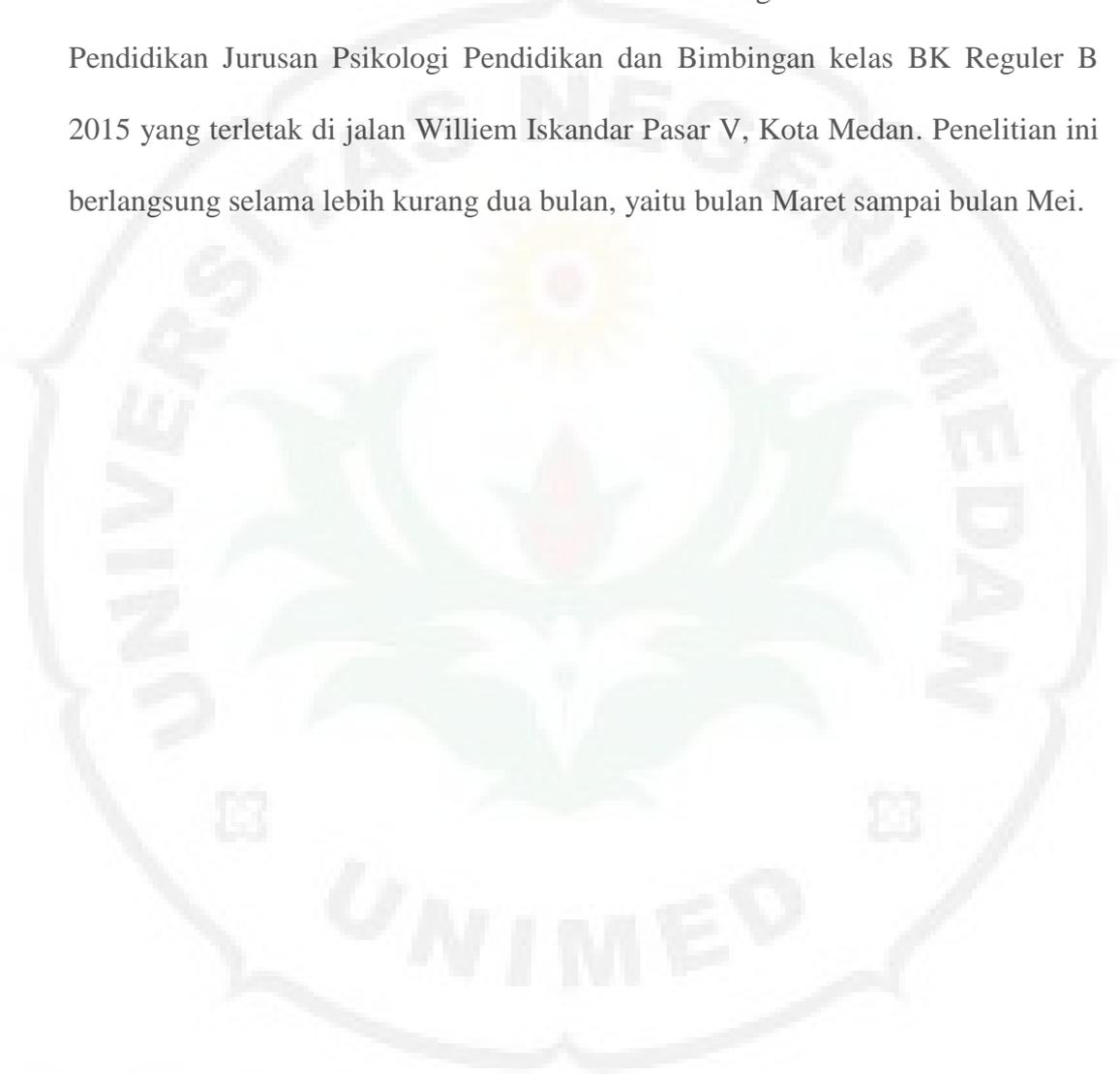
- a. Beri nomor urut untuk setiap harga mutlak selisih ( $X_1 - Y_1$ ). Harga mutlak yang terkecil diberi nomor urut atau peringkat 1, harga mutlak selisih berikutnya diberi nomor urut 2, dan akhirnya harga mutlak terbesar diberi nomor urut n. Jika terdapat selisih yang harga mutlaknya sama besar, untuk nomor urut diambil rata-ratanya.
- b. Untuk tiap nomor urut diberikan pula tanda yang didapat dari selisih ( $X - Y$ ).
- c. Hitunglah jumlah nomor urut yang bertanda positif dan jumlah yang bertanda negatif.
- d. Untuk jumlah nomor urut yang didapat di c), ambillah jumlah harga yang mutlaknya paling kecil. Sebutlah jumlah ini sama dengan J. Jumlah J inilah yang dipakai untuk menguji hipotesis :

$H_0$  : Jika  $J_{hitung} > J_{tabel}$  maka tidak ada perbedaan pengaruh kedua perlakuan  
 $H_a$  : Jika  $J_{hitung} < J_{tabel}$  maka terdapat perbedaan pengaruh kedua perlakuan

Untuk menguji hipotesis diatas dengan taraf nyata  $\alpha = 0,01$  atau  $\alpha = 0,05$ , bandingkan J diatas yang diperoleh dari daftar tabel uji *wilcoxon*. Jika J dari perhitungan lebih kecil atau sama dengan J dari daftar tabel uji *wilcoxon*, maka  $H_0$  ditolak dan sebaliknya, apabila J dari perhitungannya lebih besar dari J daftar tabel uji *wilcoxon* maka  $H_0$  diterima.

## I. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Negeri Medan Fakultas Ilmu Pendidikan Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan kelas BK Reguler B 2015 yang terletak di jalan Williem Iskandar Pasar V, Kota Medan. Penelitian ini berlangsung selama lebih kurang dua bulan, yaitu bulan Maret sampai bulan Mei.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY