

BAB III

METODE PENELITIAN

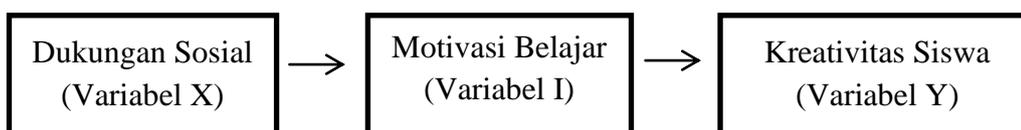
A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Arikunto (2006:12), “pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan yang diambil menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data, serta penampilan dari hasilnya. Asumsi dari penelitian kuantitatif adalah fakta-fakta dari objek penelitian memiliki realitas dan variabel-variabel dapat diidentifikasi, serta hubungannya dapat diukur”.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis korelasional. Penelitian korelasi Menurut Sevilla, dkk. (1993:87) merupakan “penelitian yang dirancang untuk menentukan tingkat hubungan variabel-variabel yang berbeda dalam suatu populasi”. Melalui penelitian tersebut kita dapat memastikan seberapa besar pengaruh antara variabel satu dengan variabel lain. Penentuan ini dirancang untuk menentukan besarnya pengaruh variabel independen (dukungan sosial) terhadap variabel dependen (kreativitas siswa) melalui variabel interverning (motivasi belajar).

Gambar 3.1

Rancangan Penelitian



B. Identifikasi Variabel

Azwar (2011:59) menyatakan bahwa “variabel adalah beberapa fenomena yang berkaitan dengan atribut atau sifat yang terdapat pada subjek penelitian”. Adapun variabel-variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel bebas atau variabel independen (X) merupakan variabel yang dipandang sebagai penyebab bagi terjadinya perubahan pada variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah dukungan sosial.
2. Variabel interverning (I) dalam penelitian ini adalah motivasi belajar.

Menurut Sugiyono (2011:39) variabel interverning merupakan:

Variabel yang secara teoritis mempengaruhi hubungan antara variabel independen dengan dependen menjadi hubungan yang tidak langsung dan tidak dapat diamati dan diukur. Variabel ini merupakan variabel penyela/antara yang terletak diantara variabel independen dan dependen, sehingga variabel independen tidak langsung mempengaruhi berubahnya atau timbulnya variabel dependen.

3. Variabel terikat atau variabel dependen (Y) merupakan variabel yang dipandang sebagai akibat yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kreativitas siswa.

C. Definisi Operasional

Untuk menghindari adanya kesalahan dalam menafsirkan hal-hal yang berkaitan dengan definisi masing-masing variabel, maka peneliti juga perlu memberikan penegasan definisi operasional dari variabel-variabel yang digunakan sesuai dengan masalah yang dibahas oleh peneliti. Menurut Latipun (2011:35), “definisi operasional adalah mendeskripsikan variabel penelitian sehingga bersifat spesifik atau tidak berinterpretasi ganda dan terukur atau

teramati”. Adapun batasan pengertian untuk masing-masing variabel penelitian adalah sebagai berikut:

1. Dukungan sosial merupakan hubungan antar individu untuk memberikan bantuan maupun pertolongan dalam bentuk verbal maupun nonverbal. Data ini diperoleh melalui alat ukur berupa skala dukungan sosial (*interpersonal support evaluation list*) yang diadaptasi dari Cohen, S., & Hoberman, H. Skala ini terdiri dari 39 item.
2. Motivasi belajar merupakan keinginan dari dalam diri individu untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Data ini diperoleh melalui alat ukur berupa skala motivasi belajar (*motivated strategies for learning questionnaire*) yang diadaptasi dari Pintrich, R. R., & DeGroot, E. V. Skala ini terdiri dari 41 item.
3. Kreativitas siswa merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa untuk menghasilkan atau menciptakan suatu produk dari hasil proses belajar. Data ini diperoleh melalui karangan yang dibuat oleh siswa-siswi SMA Negeri 2 Sidoarjo. Penilaian produk kreativitas siswa dalam membuat karangan berdasarkan aspek kreativitas yang diadaptasi dari Utami Munandar. Indikator penilaian terdiri dari banyaknya jumlah kata yang digunakan, kelenturan dalam struktur kalimat dan gagasan atau konten, orisinalitas gaya penulisan, serta kemampuan menghiasi cerita. Penilaian ini terdiri dari 16 item penilaian.

D. Subjek Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan subjek yang berada dalam lokasi penelitian. Menurut Sugiyono (2011:215), “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari himpunan semua objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian dirumuskan kesimpulannya”. Sehingga subjek penelitian dalam populasi akan diteliti, dianalisis hasilnya, kemudian disimpulkan oleh peneliti. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 365 siswa kelas X SMAN 02 Sidoarjo yang terbagi menjadi 12 kelas.

Subjek dalam lokasi penelitian memiliki jumlah yang cukup besar sehingga peneliti memilih beberapa subjek yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini. Menurut Sugiyono (2011:215), “sampel adalah sebagian atau wakil dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Peneliti akan melakukan penelitian pada sebagian dari populasi sehingga dinamakan penelitian sampel. Tujuan dari penelitian sampel menurut Arikunto (2006:131) adalah “untuk menggeneralisasikan hasil penelitian”. Sedangkan yang dimaksud dengan menggeneralisasikan menurut Arikunto (2006:132) adalah “mengangkat kesimpulan penelitian sebagai suatu yang berlaku bagi populasi”. Oleh karena itu sampel harus memiliki karakteristik yang dimiliki populasinya.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel dengan cara klaster atau *cluster random sampling*. Menurut Azwar (2011:87), “teknik sampel klaster adalah melakukan randomisasi terhadap kelompok, bukan terhadap subjek secara individual”. Peneliti mengambil

teknik ini dikarenakan kondisi subjek penelitian dalam populasi terbagi menjadi beberapa kelas. Sehingga penelitian dapat dilakukan secara efisien baik bagi subjek penelitian maupun peneliti. SMAN 02 Sidoarjo memiliki 12 kelas untuk siswa kelas X yang masing-masing kelas rata-rata terdiri dari 30 siswa. Peneliti memilih 3 kelas sebagai sampel penelitian. Sehingga jumlah subjek penelitian berjumlah 90 siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang valid dalam penelitian, maka perlu ditentukan teknik-teknik pengumpulan data yang sesuai. Metode pengumpulan data merupakan suatu bagian terpenting dalam proses penelitian, karena dari data yang terkumpul dapat menggambarkan keadaan subjek penelitian sesungguhnya. Hal ini bertujuan untuk mengungkap fakta mengenai variabel yang diteliti.

1. Jenis data

Dalam penelitian ini, kami menggunakan data primer berupa kuesioner dan penilaian produk kreatif siswa. Kuesioner menurut pendapat Sugiyono (2011:142) merupakan “teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”. Skala dukungan sosial (lamp. skala I) awalnya terdiri dari 40 item, namun peneliti mengadaptasi skala ini untuk menyesuaikan dengan kondisi subjek penelitian sehingga skala dukungan sosial berjumlah menjadi 39 item. Ada satu item yang dihapus (nomor 36) karena memiliki kesamaan arti dengan nomor 19. Kemudian tujuh item

dirubah oleh peneliti sesuai dengan kondisi subjek penelitian, yakni nomor 2, 4, 9, 23, 29, 33, dan 38. Dan beberapa kalimat juga disederhanakan oleh peneliti, seperti nomor 6, 12, 14, dan 22.

Skala motivasi belajar (lamp. skala II) awalnya terdiri dari 44 item namun peneliti mengadaptasi skala ini untuk menyesuaikan dengan kondisi subjek penelitian sehingga skala motivasi belajar berjumlah menjadi 41 item. Ada tiga item yang dihapus, yakni nomor 3,12,20 karena tidak sesuai dengan teori. Kemudian lima item dirubah oleh peneliti sesuai dengan kondisi subjek penelitian, yakni nomor 9, 20, 30, 31, dan 41. Dan beberapa kalimat juga disederhanakan oleh peneliti, seperti nomor 10, 13, dan 17.

Penilaian produk kreatif siswa (lamp. lembar penilaian kreativitas siswa) adalah pembuatan suatu produk kreatif siswa berupa menulis karangan cerita sesuai dengan tema-tema yang telah disiapkan oleh peneliti. Menurut Munandar (2002:67) “pedoman kriteria penilaian ini dapat digunakan untuk menilai produk/karya orang dewasa, misalnya dalam perusahaan atau pada lomba produk atau karya tulis orang dewasa”. Selain data primer, peneliti juga menggunakan data sekunder sebagai data tambahan yang berupa data dari lembaga dan diskusi dengan salah satu guru bahasa Indonesia kelas X SMAN 02 Sidoarjo mengenai pengembangan dan penilaian kreativitas siswa dalam hal mengarang.

2. Sumber data

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari subjek penelitian langsung sebagai sumber data primer, yakni siswa-siswi kelas X SMAN 02 Sidoarjo. Sedangkan sumber data sekunder adalah data kondisi sekolah.

3. Metode pengumpulan data

Kuesioner menurut Sugiyono (2011:142) merupakan “teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”. Peneliti menggunakan kuesioner untuk mendapatkan data tentang pikiran, perasaan, sikap, keyakinan, nilai, persepsi, kepribadian dan sikap responden penelitian. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang banyak dilakukan karena dinilai relatif lebih ekonomis, mempunyai item yang sama untuk semua subyek, serta menjamin kerahasiaan (anonim).

Menurut Sugiyono (2011:142) terdapat beberapa prinsip dalam penulisan angket yaitu: “isi dan tujuan pertanyaan, bahasa yang digunakan, tipe dan bentuk pertanyaan, pertanyaan tidak mendua, tidak menanyakan yang sudah lupa, pertanyaan tidak menggiring, panjang pertanyaan, urutan pertanyaan, prinsip pengukuran dan penampilan fisik angket”.

Dengan item pernyataan yang mendukung indikator (*favorable*) dan pernyataan yang tidak mendukung indikator (*Unfavorable*). Dalam merespon item tersebut subjek diminta untuk memilih jawaban yang paling mewakili dirinya dengan cara memilih sistem kategori yang merentang dari “sangat sesuai” sampai “tidak sesuai”. Penskoran untuk pernyataan positif dilakukan dengan memberi skor tertinggi pada pilihan “sangat sesuai” yakni 4 dan terendah pada pilihan “tidak sesuai” yakni 1. Sebaliknya, untuk pernyataan negatif pemberian skor tertinggi pada pilihan “tidak sesuai” yakni 4 dan terendah pada pilihan “sangat sesuai” yakni 1. Rentang penilaian model skala likert adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1
Penilaian Model Skala Likert

No.	Favorable	Skor	Unfavorable	Skor
1.	Sangat Sesuai	4	Sangat Sesuai	1
2.	Sesuai	3	Sesuai	2
3.	Kurang Sesuai	2	Kurang Sesuai	3
4	Tidak Sesuai	1	Tidak Sesuai	4

Dalam penelitian ini subjek akan diberikan kuesioner yang terdiri dari tiga bagian, yaitu:

- a) Bagian pengantar, berisi tentang nama peneliti, tujuan dari penelitian, kerahasiaan jawaban yang diberikan responden, dan ucapan terima kasih peneliti.
- b) Bagian inti, berisi dua alat ukur yakni alat ukur dukungan sosial dan motivasi belajar. Serta kertas yang disiapkan untuk subjek penelitian menulis karangan ceritanya.
- c) Bagian kontrol, berisi tentang data-data subjek seperti nama, usia, jenis kelamin, kelas, dan alamat untuk melengkapi data penelitian. Data kontrol ini berisi pertanyaan terbuka.

Penilaian produk kreatif siswa disini maksudnya adalah peneliti memberikan instruksi kepada siswa untuk membuat produk kreatif berupa mengarang cerita dengan tiga tema yang telah disiapkan oleh peneliti. Tema-tema ini dipilih oleh peneliti agar siswa dapat mengutarakan ide maupun gagasan yang dimilikinya secara luas, sehingga siswa dapat mengembangkan kreativitas dalam membuat karangan. Tema mengarang terdiri dari pengalaman yang paling berkesan, jika saya menjadi presiden Indonesia, dan jika saya menang undian 50 juta rupiah.

Tema pertama, siswa dapat menceritakan pengalaman yang dialaminya dan pelajaran apa yang dia dapatkan dari pengalaman tersebut. Tema kedua, siswa dapat menuliskan ide-ide untuk memajukan Negara Indonesia. Dan untuk tema ketiga, siswa dapat menuliskan apa saja yang akan dilakukannya ketika memperoleh hadiah undian tersebut. Masing-masing siswa dapat menuliskan karangan dengan kreativitasnya sendiri. Setelah siswa menyelesaikan tugas tersebut, peneliti menilai hasil karangan tersebut sesuai dengan lembar penilaian yang telah diadaptasi dari buku Utami Munandar. Skor untuk setiap butir yang memenuhi syarat adalah 4, sehingga skor maksimal yang diperoleh adalah 64.

4. Blueprint Skala Dukungan Sosial

Tabel 3.2
Blueprint Skala Dukungan Sosial

No	Indikator	Item		Jumlah	Bobot
		F	U		
1.	Memperoleh perhatian	5,7,8,36	3,34	6	15,38%
2.	Memperoleh ungkapan empati	12	17,25,39	4	10,26%
3.	Memperoleh penghargaan positif	4,20,32	10,13,24 27,28	8	20,51%
4.	Memperoleh bantuan langsung sesuai dengan yang dibutuhkan	2,16,18,21 23,31,33	9,14,15, 29,35	12	30,77%
5.	Memperoleh nasehat	19,26,37	30	4	10,26%
6.	Memperoleh petunjuk memecahkan masalah	1,22	6,11,38	5	12,82%
Jumlah		20	19	39	100%

5. Blueprint Skala Motivasi Belajar

Tabel 3.3
Blueprint Skala Motivasi Belajar

No	Indikator	Item		Jumlah	Bobot
		F	U		
1.	Memiliki tujuan dalam belajar	3,5,12,13,18,22,26,30,31,32,38	-	11	26,83%
2.	Senang mengikuti pelajaran	4,7,8,15,17,29,37	35	8	19,51%
3.	Berusaha menyelesaikan tantangan dari suatu pekerjaan	1,9,10,21,33,40	19,23,24,34	10	24,39%
4.	Menunjukkan ketekunan dalam belajar	2,6,11,14,16,20,25,27,28,36,39,41	-	12	29,27%
Jumlah		36	5	41	100%

6. Blueprint Penilaian Kreativitas Siswa

Tabel 3.4
Blueprint Penilaian Kreativitas Siswa

No	Indikator	Jumlah	Bobot
1.	Jumlah kata yang digunakan dalam karangan	1	6,25%
2.	Kelenturan dalam struktur kalimat	3	18,75%
3.	Kelenturan dalam konten atau gagasan	2	12,5%
4.	Gaya pemikiran menunjukkan orisinalitas	5	31,25%
5.	Kemampuan menghiasi cerita sehingga tampak kaya	5	31,25%
Jumlah		16	100%

F. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur

1. Validitas Alat Ukur

Menurut Arikunto (2006:168), “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid memiliki validitas yang rendah”. Validitas alat

ukur menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran variabel yang dimaksud.

Validitas merupakan instrumen yang dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Menurut Azwar, (2011:45) terdapat tiga tipe validitas terbesar yaitu: “*content validity* (validitas isi), *construct validity* (validitas konstruk), dan *criterion-related validity* (validitas berdasarkan kriteria)”. Validitas yang akan diestimasi adalah validitas isi, yang menunjukkan adanya hubungan dan relevansi dalam penyusunan alat ukur yang berdasarkan pada aspek-aspek yang telah dikemukakan sehingga menghasilkan pertanyaan yang sesuai dengan aspek-aspek tersebut.

Kevalidan sebuah konstruk merupakan kevalidan berdasarkan kesesuaian dari alat tes dengan teori yang digunakan, seperti yang diungkapkan dalam penelitian ini. Maka dengan adanya kevalidan sebuah konstruk akan mempengaruhi pula pada kevalidan dari isi penelitian tersebut.

2. Reliabilitas Alat Ukur

Reliabilitas yaitu kemampuan instrumen memberikan hasil yang sama pada pengulangan pengukuran. Suatu alat ukur yang dikatakan memiliki reliabilitas apabila dipergunakan berkali-kali oleh peneliti yang sama atau oleh peneliti lain akan tetap memberikan hasil yang sama. Jadi, reliabilitas adalah seberapa jauh konsistensi alat ukur untuk dapat memberikan hasil yang sama dalam mengukur hal dan subjek yang sama.

Pengujian reliabilitas alat ukur, dilakukan dengan bantuan program komputerisasi, yaitu SPSS ver. 20, yaitu dengan teknik koefisien Alpha

Cronbach, yaitu membelah itemnya sesuai dengan item yang dimilikinya. Menurut Azwar (2009:96), “instrumen dikatakan reliabel jika nilai Alpha Cronbach $\geq 0,60$ ”.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan langkah yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian. Tujuannya adalah untuk mendapat kesimpulan dari hasil penelitian. Untuk mengetahui pengaruh dukungan sosial terhadap kreativitas siswa melalui motivasi belajar digunakan analisis regresi linear berganda. Analisis regresi linear berganda merupakan data hasil pengamatan variabel terikat (Y) yang dipengaruhi oleh beberapa variabel bebas X_1, X_2, \dots, X_n , sehingga rumus umum dari regresi linear berganda ini adalah:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e$$

Dengan keterangan:

Y : kreativitas siswa

a : konstanta

b : koefisien regresi

X_1 : dukungan sosial

X_2 : motivasi belajar

E : standar eror

Pengujian hipotesis mediasi dapat dilakukan dengan prosedur yang dikembangkan oleh Sobel (dalam Ghozali, 2011:248) dan dikenal dengan uji Sobel (Sobel test). Uji Sobel dilakukan dengan cara menguji kekuatan pengaruh tidak langsung X ke Y lewat I. Rumus uji sobel adalah sebagai berikut:

$$sab = \sqrt{b^2sa^2 + a^2sb^2 + sa^2sb^2}$$

Dengan keterangan:

sab : besarnya standar eror pengaruh tidak langsung

a : jalur variabel independen (X) dengan variabel interverning (I)

b : jalur variabel interverning (I) dengan variabel dependen (Y)

sa : standar eror koefisien a

sb : standar eror koefisien b

Untuk menguji signifikansi pengaruh tidak langsung, maka perlu menghitung nilai t dari koefisien ab dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{ab}{sab}$$

Nilai t hitung ini dibandingkan dengan nilai t tabel, jika nilai t hitung > nilai t tabel maka dapat disimpulkan terjadi pengaruh mediasi. Asumsi uji Sobel memerlukan jumlah sampel yang besar, jika jumlah sampel kecil, maka uji Sobel menjadi kurang konservatif.