

BAB 3

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Sugiyono (2023) menyatakan bahwa metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian untuk mempelajari objek-objek alam dan merupakan sarana penting bagi peneliti untuk mencapai hasil yang bermakna. Sejalan Bodgan dan Taylor yang menyatakan bahwa metode kualitatif adalah pedoman penelitian dengan hasil dalam bentuk tertulis atau lisan dari beberapa orang dan data deskriptif berupa perilaku yang diamati (Saputra et al., 2023). Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengidentifikasi proses berpikir kreatif dalam menyelesaikan soal AKM berdasarkan gaya kognitif visualizer dan verbalizer yang dimiliki peserta didik.

3.2 Sumber Data Penelitian

Sumber data penelitian terdiri dari tiga sumber yaitu di antaranya tempat (*place*), pelaku (*actors*), dan aktivitas (*activity*). Penjelasan dari ketiga sumber sebagai berikut.

3.2.1 Tempat (*place*)

Penelitian ini bertempat di SMP Negeri 8 Tasikmalaya Jl. Panututan No.75, Kelurahan Tugujaya, Kecamatan Cihideung, Kota Tasikmalaya, Jawa Barat.

3.2.2 Pelaku (*actors*)

Subjek dari penelitian ini merupakan peserta didik kelas VII F SMP Negeri 8 Tasikmalaya yang berjumlah 28 orang dengan subjek yang diambil pada setiap gaya kognitif visualizer dan verbalizer tiga orang yang dapat menyelesaikan soal AKM dengan lengkap berdasarkan indikator berpikir kreatif dan dapat berkomunikasi dengan baik sehingga mudah untuk menggali informasi dari peserta didik.

3.2.3 Aktivitas (*activity*)

Penelitian ini terdiri dari beberapa aktivitas di antaranya yaitu mengisi angket gaya kognitif visualizer dan verbalizer, kemudian pengisian soal AKM numerasi, dan melaksanakan wawancara dengan peserta didik.

3.3 Teknik Pengumpulan Data Penelitian

Teknik pengumpulan data penelitian merupakan langkah paling efektif menuju pengumpulan data yang menjadi tujuan penelitian, agar peneliti memperoleh data yang memenuhi kriteria yang telah ditentukan (Sugiyono, 2023). Melalui proses teknik pengumpulan data, maka data yang didapat memenuhi kriteria yang ditentukan. Teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

3.3.1 Penyebaran Angket Gaya Kognitif Visualizer dan Verbalizer

Angket merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan melibatkan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis dari subjek yang dituju. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner tentang gaya kognitif visualizer dan verbalizer. Angket tersebut memuat beberapa indikator terkait gaya kognitif visualizer dan verbalizer yang merupakan penilaian untuk mengelompokkan gaya kognitif yang dimiliki peserta didik. Angket yang digunakan merupakan adopsi dari angket yang dikembangkan oleh Mendelson yaitu *Visualizer-Verbalizer Quistinnnaire* (VVQ).

3.3.2 Tes Soal AKM

Pada penelitian ini, soal AKM menjadi fokus dalam penyelesaian masalah matematika. Penelitian ini memusatkan pada penyelesaian soal AKM berdasarkan proses berpikir kreatif yang dialami oleh peserta didik. Soal AKM pada penelitian ini adalah soal berisi konten geometri dan pengukuran pada materi bangun datar, konteks saintifik, serta proses kognitif penerapan dan penalaran yang divalidasi oleh validator.

3.3.3 Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang sangat umum dalam penelitian kualitatif, digunakan untuk mengkonfirmasi dan memperluas data (Rosyada,

2020). Wawancara merupakan suatu metode pengumpulan data dengan responden diberikan sejumlah pertanyaan berkaitan dengan informasi yang dibutuhkan untuk penelitian. Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara yang tidak terstruktur dan tidak terdapat petunjuk rinci dalam pelaksanaannya. Pertanyaan yang diajukan pada responden bertujuan untuk memperkuat dan mempertegas hasil penelitian yang dilakukan.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dalam penelitian kualitatif adalah peneliti sendiri, maka instrumen yang digunakan harus divalidasi terlebih dahulu sebelum melakukan penelitian langsung di lapangan. Berdasarkan teknik pengumpulan data, instrumen penelitian yang digunakan adalah angket gaya kognitif visualizer dan verbalizer serta tes soal AKM numerasi.

3.4.1 Angket Gaya Kognitif Visualizer dan Verbalizer

Angket yang digunakan memiliki tujuan untuk mengetahui peserta didik yang memiliki gaya kognitif visualizer dan verbalizer. Sesudah menentukan kelas yang menjadi sampel penelitian, selanjutnya dilakukan tes angket VVQ (*Visualizer-Verbalizer Quistionnaire*). Sebagai langkah awal sebelum mengetahui proses berpikir kreatif yang akan terjadi pada peserta didik maka harus diketahui gaya kognitif yang dimiliki oleh peserta didik.

Angket VVQ terdiri dari 20 pernyataan dengan pembagian 10 pernyataan tentang gaya kognitif visualizer dan 10 pernyataan tentang gaya kognitif verbalizer. Pertanyaan pada setiap kategori mengandung 5 pernyataan *favorable* dan 5 pernyataan *unfavorable*. Adapun untuk pembagian skor pernyataan tes angket VVQ adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1 Skor Angket VVQ

Pernyataan	Skor				
	SS	S	R	TS	STS
<i>Favorable</i>	5	4	3	2	1
<i>Unfavorable</i>	1	2	3	4	5

Jumlah skor akhir setiap gaya kognitif yang diperoleh dikalikan dua. Peserta didik dikatakan memiliki gaya kognitif visualizer apabila memperoleh skor lebih atau sama dengan 40 pada kategori soal gaya kognitif visualizer dan selisih kedua gaya kognitif lebih atau sama dengan 20. Sama halnya dengan gaya kognitif verbalizer, peserta didik dikatakan memiliki gaya kognitif verbalizer apabila memperoleh skor lebih atau sama dengan 40 pada kategori soal gaya kognitif verbalizer dan selisih kedua gaya kognitif lebih atau sama dengan 20. Sedangkan, jika peserta didik memperoleh skor akhir kurang dari 40 pada kedua kategori gaya kognitif dan dengan selisih skornya kurang dari 20 maka peserta didik dianggap tidak memiliki gaya kognitif visualizer dan verbalizer. Pengelompokan gaya kognitif visualizer dan verbalizer dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Pengelompokan Gaya Kognitif Visualizer dan Verbalizer

Skor yang diperoleh	Gaya kognitif
Skor visualizer ≥ 40 dan visualizer – verbalizer ≥ 20	Visualizer
Skor verbalizer ≥ 40 dan visualizer-verbalizer ≥ 20	Verbalizer
Skor visualizer < 40 dan skor verbalizer < 40 , atau visualizer – verbalizer < 20	Negligible

sumber: Mendelson (2004)

Adapun kisi-kisi angket gaya kognitif visualizer dan verbalizer yang dimuat dalam instrumen penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Gaya Kognitif Visualizer dan Verbalizer

Gaya Kognitif	Indikator	Item	
		Positif	Negatif
Visualizer	Menunjukkan kelancaran dalam menyatakan konsep dalam bentuk ilustrasi gambar atau grafik	4	1,3

Gaya Kognitif	Indikator	Item	
		Positif	Negatif
	Lebih suka melihat atau memperagakan dalam melakukan sesuatu	7	10
	Rapi dan teratur dalam melakukan aktivitas visual serta teliti dan singkat dalam menjawab pertanyaan	2	8
	Mampu menyelesaikan masalah dengan berorientasi pada gambar atau visual dan menyukai permainan visual	5,9	6
Verbalizer	Menunjukkan kelancaran dalam menggunakan atau mengolah kata-kata	17	13, 20
	Lebih suka membaca mengenai gagasan atau ide-ide dalam menyelesaikan masalah	14	12
	Memiliki kemampuan berbicara serta rinci dalam menjelaskan sesuatu atau menjawab pertanyaan	15, 18	19
	Mampu menyelesaikan masalah dengan berorientasi pada kata-kata dan menyukai permainan kata	11	16
Total		10	10

Sebelum menggunakan instrumen, peneliti melakukan validasi instrumen kepada validator. Validasi instrumen dilakukan oleh dua orang validator. Untuk validasi yang pertama dilakukan pada ahli bahasa untuk menyesuaikan tata bahasa dalam menerjemahkan kalimat dari bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia dengan validator yang berasal dari dosen Pendidikan bahasa Inggris Universitas Siliwangi. Untuk validasi selanjutnya dilakukan untuk menyesuaikan angket dengan indikator gaya kognitif visualizer dan verbalizer dengan validator yang berasal dari dosen Pendidikan Matematika Universitas Siliwangi. Instrumen yang telah dibuat oleh peneliti dapat digunakan dengan beberapa revisi yang diberikan oleh validator. Selanjutnya peneliti melakukan pertimbangan berupa saran dan masukan yang dituliskan oleh validator. Adapun hasil validasi instrumen angket gaya kognitif visualizer dan verbalizer sebagai berikut.

Tabel 3.4 Validasi Angket Gaya Kognitif Visualizer dan Verbalizer

Validator	Validasi ke-	Aspek Penilaian	Penilaian	Keterangan	
1	1	Kesesuaian Terjemahan Bahasa Inggris dengan Struktur Bahasa Indonesia	Valid	Ada beberapa yang harus direvisi sehingga angket dapat digunakan dengan sedikit revisi	
		Menggunakan Kalimat yang Jelas dan Mudah Dipahami	Valid		
2	1	Penggunaan Bahasa Indonesia yang Baik dan Benar	Tidak Valid	Beberapa nomor harus diperbaiki pada redaksi kata pernyataan sehingga angket dapat digunakan dengan sedikit revisi	
		Menggunakan Kalimat yang Jelas dan Mudah dipahami	Tidak Valid		
		Kesesuaian dengan Kisi-Kisi Angket Gaya Kognitif Visualizer dan Verbalizer	Valid		
	2	2	Penggunaan Bahasa Indonesia yang Baik dan Benar	Valid	Angket dapat digunakan tanpa revisi
			Menggunakan Kalimat yang Jelas dan Mudah dipahami	Valid	
			Kesesuaian dengan Kisi-Kisi Angket Gaya Kognitif Visualizer dan Verbalizer	Valid	

Berdasarkan hasil validasi instrumen pada validasi yang pertama seluruh aspek penilaian dapat dikatakan valid dengan catatan beberapa yang harus direvisi mengenai kata-kata dalam terjemahan bahasa Inggris ke bahasa Indonesia. Adapun untuk validasi instrumen pada validator dua dilakukan dua kali dengan validasi yang pertama terdapat dua aspek penilaian yang tidak valid sehingga dilakukan revisi mengenai penggunaan bahasa Indonesia dan kalimat pada angket. Pada validasi kedua seluruh aspek penilaian sudah valid sehingga instrumen dapat digunakan tanpa revisi.

3.4.2 Tes Soal AKM Numerasi

Soal tes AKM numerasi pada penelitian ini meliputi soal uraian berjumlah satu butir soal untuk mengidentifikasi proses berpikir kreatif peserta didik dalam menyelesaikan soal AKM. Soal yang disajikan memuat simbol visual dan verbal dengan menggunakan konten geometri dan pengukuran dengan konteks saintifik.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Soal AKM Numerasi

Proses Kognitif	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Bentuk Soal
Penerapan dan Penalaran	4.11 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan luas dan keliling segiempat (persegi, persegipanjang, belahketupat, jajargenjang, trapesium, dan layang-layang) dan segitiga.	4.11.1 Menerapkan konsep keliling dan luas segiempat untuk menyelesaikan masalah	Uraian

Sebelum menggunakan instrumen, dilakukan validasi instrumen oleh validator. Validator merupakan dua orang dosen yang berasal dari Pendidikan Matematika Universitas Siliwangi. Instrumen yang telah dibuat peneliti dapat digunakan dengan beberapa revisi yang diberikan oleh validator. Selanjutnya peneliti melakukan pertimbangan berupa saran dan masukan yang diberikan oleh validator. Adapun hasil validasi instrumen tes soal AKM sebagai berikut.

Tabel 3.6 Validasi Soal AKM

Validasi ke-	Aspek Penilaian	Validator		Saran Validator	
		1	2	1	2
1	Kalimat pada soal komunikatif	Valid	Valid	Perbaiki soal dengan menambahkan permasalahan sehingga melibatkan keseluruhan gambar dan perbaiki pertanyaan	Menunjukkan soal dapat digunakan, tetapi perlu sedikit revisi
	Soal menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	Valid	Valid		
	Tidak menggunakan kata/ungkapan yang menimbulkan salah pengertian	Valid	Valid		
	Materi soal sesuai dengan standar kompetensi dan merupakan soal AKM Numerasi	Valid	Valid		
	Indikator Kefasihan (<i>Fluency</i>)	Valid	Tidak Valid		
	Indikator Kelenturan (<i>Flexibility</i>)	Valid	Tidak Valid		
	Indikator Keaslian (<i>Originality</i>)	Valid	Tidak Valid		
	Indikator Keterincian (<i>Elaboration</i>)	Tidak Valid	Tidak Valid		

Validasi ke-	Aspek Penilaian	Validator		Saran Validator	
		1	2	1	2
2	Kalimat pada soal komunikatif	Valid	Valid	Poin c tidak perlu, satukan saja dengan poin b	
	Soal menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	Valid	Valid		
	Tidak menggunakan kata/ungkapan yang menimbulkan salah pengertian	Valid	Valid		
	Materi soal sesuai dengan standar kompetensi dan merupakan soal AKM Numerasi	Valid	Valid		
	Indikator Kefasihan (<i>Fluency</i>)	Valid	Valid		
	Indikator Kelenturan (<i>Flexibility</i>)	Valid	Valid		
	Indikator Keaslian (<i>Originality</i>)	Valid	Valid		
	Indikator Keterincian (<i>Elaboration</i>)	Valid	Valid		

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif menurut Fossey cs. (2002) merupakan proses meriviu, menyintesis, dan menginterpretasikan data untuk mendeskripsikan serta menjelaskan suatu fenomena atau dunia sosial yang sedang dipelajari (Yusuf, 2017). Dalam penelitian kualitatif analisis data terjadi sejak saat pengumpulan data hingga suatu saat tertentu. Studi pendahuluan sebelumnya dapat dianalisis untuk menentukan fokus penelitian dan mengembangkan pelaksanaan penelitian. Miles dan Huberman (1984) menyatakan bahwa secara interaktif dan berkesinambungan hingga analisis data kualitatif selesai (Winarni, 2021). Teknik analisis data pada penelitian merupakan proses analisis dengan beberapa langkah sebagai berikut:

(1) *Data Reduction* (Reduksi Data)

Mereduksi data memiliki arti memilih komponen pokok, merangkum, serta berfokus pada hal penting sesuai dengan tujuan pada penelitian yang dilakukan. Setelah memperoleh data lapangan dalam jumlah besar, maka hasilnya harus dipelajari secara cermat dan rinci. Ketika melaksanakan proses berikutnya akan memudahkan peneliti dalam pengumpulan data pada langkah selanjutnya. Tahap mereduksi data pada penelitian ini dilakukan pada proses berikut:

- a) Menganalisis hasil angket gaya kognitif visualizer dan verbalizer
- b) Menganalisis hasil tes soal AKM numerasi
- c) Dari hasil angket akan diambil peserta didik dengan kategori tinggi, sedang, dan rendah pada masing-masing gaya kognitif visualizer dan verbalizer
- d) Menganalisis proses berpikir kreatif peserta didik berdasarkan kategori gaya kognitif
- e) Melakukan wawancara dengan peserta didik
- f) Hasil wawancara akan disajikan dalam susunan kalimat yang baik sebagai catatan dalam mengamati proses berpikir kreatif

(2) *Data Display* (Penyajian Data)

Miles dan Huberman (1984) mengemukakan bahwa dalam penelitian kualitatif, carapenyajian data yang paling umum digunakan adalah teks naratif (Winarni, 2021). Dengan melakukan hal ini maka memudahkan dalam memahami kejadian di lapangan. Pada penelitian ini penyajian data meliputi tahapan-tahapan berikut:

- a) Menyajikan hasil angket gaya kognitif visualizer dan verbalizer
- b) Mengelompokkan peserta didik berdasarkan gaya kognitif visualizer dan verbalizer

No.	Kegiatan	Bulan									
		Nov 2023	Des 2023	Jan 2024	Feb 2024	Mar 2024	April 2024	Mei 2024	Juni 2024	Juli 2024	
6	Mengurus Surat Izin Penelitian										
7	Pelaksanaan Penelitian										
8	Pengolahan dan Analisis Data										
9	Penyusunan Skripsi										
10	Sidang Skripsi Tahap 1										
11	Sidang Skripsi Tahap 2										

3.6.2 Tempat Penelitian

Tempat dalam penelitian ini adalah SMP Negeri 8 Tasikmalaya yang berdiri pada tanggal 20 November 1984. Pada tahun tersebut bangunan sekolah masih satu atap dengan SMP Negeri 6 Tasikmalaya. Setelah akhir tahun 1985 SMP Negeri 8 Tasikmalaya akhirnya dapat berdiri sendiri dengan alamat saat ini yaitu tepatnya di Jalan Panututan No. 75 RT 01/ RW 09 Dusun Tugujaya Kecamatan Cihideung Kota Tasikmalaya.

Perkembangan SMP Negeri 8 Tasikmalaya terus berjalan hingga saat ini sehingga menjadikan sekolah ini sebagai salah satu sekolah menengah pertama bergengsi dan berakreditasi A di Kota Tasikmalaya. Sekolah yang sekarang dipimpin oleh Bapak Abdul Palah, S.Ag., M.Pd.I. ini memiliki visi “Membentuk Insan yang Taqwa, Cerdas, Berkarakter Dalam Lingkungan yang Nyaman” yang kemudian dijabarkan dalam 7 misi serta 19 tujuan sekolah. Kegiatan belajar mengajar peserta didik dilaksanakan pada hari senin sampai dengan jumat dengan menggunakan kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Selain itu, sekolah juga mengadakan ekstrakurikuler sebagai wadah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik.